

Diseño de producto orientado a la regulación emocional a través del fortalecimiento de los lazos afectivos en los adultos mayores



Manuel Alexander Cortés Cerón

Qué deberías saber...

Contenido

| | Pag. |
|--|------|
| ¿Conoces realmente a tu abuelit@? _____ | 1 |
| ¿Qué implica para tí ser adulto mayor? _____ Descripción del problema | 2 |
| ¿Qué se ha desarrollado? _____ Antecedentes | 4 |
| ¿Qué podemos hacer? _____ Oportunidades de diseño | 9 |
| ¿Cómo lo expresamos? _____ Conceptualización | 12 |
| ¿Qué tener en cuenta para diseñar? _____ Parámetros | 16 |
| Lo que necesitamos lograr _____ Lista de actividades | 17 |
| ¿Cómo lo creamos? _____ Ideación | 19 |
| Primera fase de bocetacion. _____ Reinterpretación | 28 |
| Segunda fase de bocetacion _____ Concepto | 34 |

| | |
|--|----|
| ¿Cual objeto y por qué? _____ | 35 |
| Resumen del acercamiento y selección. | |
| Exploración bocetos 1 _____ | 37 |
| De lo antiguo a lo nuevo _____ | 38 |
| Relacionando los nuevos objetos | |
| La calidez de la manufactura _____ | 40 |
| El tejido a mano y su significado | |
| Exploración de bocetos 2 _____ | 41 |
| Exploración de tejido y materiales _____ | 42 |
| Maquetas y modelos _____ | 47 |
| La materia prima _____ | 50 |
| Prototipos _____ | 51 |
| La primera impresión _____ | 58 |
| Lo que se aprende no se olvida _____ | 60 |
| Conclusiones | |
| En quiénes nos basamos _____ | 62 |
| Bibliografía | |

¿Conoces realmente a tu abuelit@?



En Colombia el adulto mayor es clasificado como tal a partir de los 59 años. Pertenecen a la generación denominada “Baby Boomers” nacidos entre 1943 -1960. Se caracterizan por haber trabajado desde muy jóvenes, como también de haber vivido grandes cambios en materia de tecnología, economía, política, y cultura. Disfrutaban de la compañía de amigos y familiares, por lo cual no gustan ser aislados de los escenarios donde puedan ser protagonistas. El retiro para ellos no significa el final de sus actividades laborales, pues, aunque no poseen el vigor de su juventud, aún desean sentirse útiles para la sociedad. Residen principalmente en

casas de habitación propias o familiares, en asilos, centros geriátricos, hospitales, entre otros.

Así como el resto de las etapas de la vida la Vejez también se divide en momentos un poco más específicos que si bien no se diferencian demasiado por que pertenecen a un mismo proceso según Arturo psicólogo con maestría en psicología social hay algunas características dentro de ellas que permiten identificarlas es entonces cuando en primer lugar se encuentra:

La prevejez: actuando como una transición en este momento la persona se encuentra con cambios físicos como los desórdenes de sueño con una disminución importante en las horas de sueño necesarias al igual que cambios en la digestión y perdida acelerada de la masa muscular y psicológicamente se presenta el desarrollo de un pensamiento melancólico pues se comienza a ver la vida a través de los recuerdos donde se compara el

pasado con el ahora en el que la persona se ve envuelta.

La vejez: Aquí se consolida con fuerza el deterioro físico con problemas posturales, el debilitamiento del sistema óseo y los problemas digestivos aumentan junto con el riesgo de sufrir cualquier tipo de cáncer y también se deteriora la vista. Todos estos factores se suman al aislamiento por problemas al relacionarse con los demás, la dificultad para entablar conversaciones y la inteligencia fluida presenta un declive importante.

La ancianidad: siendo la última etapa de la vejez se caracteriza por reducir y hasta limitar la autonomía de las personas que alcanzan esta edad y el resto de problemas ya mencionados se presentan con mayor frecuencia y fuerza, el aislamiento social cobra protagonismo por la pérdida de autonomía, la reducción de las amistades por el aumento en la frecuencia de las muertes de personas cercanas. El tiempo libre se utiliza en actividades de carácter más pasivos que se definen de acuerdo al contexto cultural en el que se vea enmarcada la persona.

Las familias de los abuelos colombianos generalmente se sienten orgullosas de ellos. Son seres queridos a los cuales se les demuestra agradecimiento por su trabajo y el esfuerzo para sacar adelante a sus congéneres. Los cuidan delegando a uno o más miembros de la familia, o contratando profesionales como enfermeras. Sin embargo, algunos adultos mayores son abandonados debido a múltiples circunstancias entre las cuales destacan: falta de recursos económicos, problemas de salud, conflictos familiares, entre otros. También están los abuelos maltratados, quienes evitan denunciar los abusos a las autoridades, por miedo a represalias.

El estado colombiano ha creado herramientas gubernamentales para conocer y analizar la situación de sus adultos mayores y la población en general; es el caso del Departamento Administrativo Nacional de Estadística DANE, el cual determinó a través del censo del año 2018, que el total de la población colombiana era de: 48'258.494 habitantes, 51,2% mujeres y 48,8% hombres; del total de la población, el 9,1% correspondía a mayores de 65 años

(DANE, 2018). Por otra parte, El Ministerio de Salud y Protección Social, realizó un estudio específicamente de los adultos mayores, encontrando que el 41% presenta cuadros depresivos (MINISTERIO DE SALUD, 2018).

¿Qué implica para tí ser adulto mayor?

Descripción de la problemática

Hay muchos eventos sucediendo al mismo tiempo, y el diseño participa activamente en la mayoría de estos, pero hay uno que ha comenzado a llamar la atención de todas las áreas del conocimiento. Y no es para menos, porque si actualmente las personas con una edad superior a los 60 años ya constituyen una parte



importante de la sociedad mundial, la OMS prevé que para las próximas décadas su peso en porcentaje solo seguirá aumentando, esto debido a dos factores simples, el descenso en la tasa de natalidad y el aumento de la expectativa de vida. Esto convierte a los adultos mayores en un usuario importante a futuro, siendo que en algún momento nosotros también estaremos en esa posición (OMS, 2017).

Por su parte el diseño viene trabajando en el desarrollo de una rama que le permitirá profundizar en el desarrollo de objetos para los adultos mayores, esta rama se conoce como la Gerontodiseño así el diseño podrá identificar

con mayor precisión las necesidades particulares de la edad adulta (Maya & Miguel, 2017).

Uno de los mayores obstáculos que tiene el problema del envejecimiento en nuestro contexto nacional, siendo que Colombia hace parte de los países emergentes, es que existe un aparente aumento de la tasa de natalidad y que a la población de adultos mayores se la percibe como económicamente inactiva y de capacidades mentales y físicas reducidas, además de considerar que por estar cerca de la muerte es un problema que terminara por resolverse solo (Annika & Rubio,2017) Estas mismas problemáticas mencionadas también han afectado a la percepción del diseño de este segmento poblacional.

Con esto en mente y teniendo en cuenta que el envejecimiento constituye una problemática real y que aparte está en crecimiento y con el tiempo solo va a adquirir mayor importancia debido a la tendencia mundial de la población, nos invita reconsiderar la relevancia de los micro problemas que constituyen el acto de envejecer en un mundo que sin notarlo se ha moldeado excluyente con los adultos mayores.

Todos los problemas y obstáculos identificados por las diferentes instituciones dedicadas al estudio de la tercera edad, relacionados con la movilidad y desarrollo de las tareas cotidianas o del deterioro de los sentidos básicos, como la vista, la audición o el equilibrio, contribuyen de manera implícita en el avance y complicación de uno de los más desatendidos; la Depresión (Hartmann,2014) Un patología que si de por sí ya es difícil tratar, el diagnosticarla se ha convertido en un problema pues las personas cometen el error de etiquetar los cambios de humor y otros síntomas depresivos como normales en el envejecimiento así como se menciona en Gerokomos, vol. 24; los síntomas depresivos en las personas mayores son frecuentemente subestimados por el personal sanitario, a pesar de los numerosos informes que indican un aumento de la prevalencia con la edad. Los síntomas, como son los cambios de humor, pueden ser etiquetados como de "normalidad" en el envejecimiento o bien pueden confundirse con síntomas de otras patologías como la demencia senil, impidiendo que los establecimientos de atención primaria de salud presten el servicio adecuado. Problema que la OMS hizo evidente en el año 2017.

En los establecimientos de atención primaria de salud la depresión no se diagnostica ni se trata como debiera. Es frecuente que los síntomas de este trastorno en los adultos mayores se pasen por alto y no se traten porque coinciden con otros problemas que experimentan los adultos mayores. “La depresión es el trastorno de ánimo más frecuente en los ancianos que si bien es frecuente en pacientes ambulatorios con hasta un 36% este se intensifica en adultos mayores hospitalizados alcanzando hasta un 40%” mencionan Jürschik y Nuin 2017. Este trastorno tiene aspectos que lo pueden intensificar o atenuar entre los que se encuentran: relaciones sociales, dependencia en el desarrollo de sus actividades diarias, vivir solo o acompañado por un familiar, tener historial de alguna enfermedad cardio neurológica, limitaciones motrices, percepción de su propia salud comparada a la de sus allegados de la misma edad. Todos estos factores afectan directamente en el estado de ánimo del paciente y pueden desembocar en un episodio de depresión que si no se trata puede terminar en una depresión severa.

¿Qué se ha desarrollado?

Antecedentes

Alrededor del tema de las emociones, se han desarrollado diversas propuestas desde distintas disciplinas, por ejemplo la pedagogía y las ciencias humanas le han apostado a proporcionar un compendio de actividades que al ser trabajadas por cada sujeto, favorezcan la regulación emocional, otras como el diseño gráfico han empleado la ilustración para

posibilitar el reconocimiento de cada emoción y finalmente desde disciplinas como el diseño industrial se han creado productos y/o servicios que permitan el trabajo de las emociones desde una interacción más directa con el usuario.

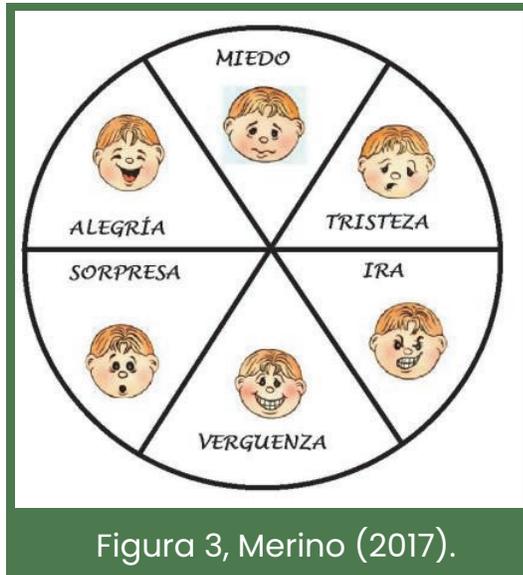


Figura 3, Merino (2017).

Para efectos de orientar el presente trabajo se mencionaran cinco propuestas pensadas desde las perspectivas mencionadas, comenzando con Merino (2017), quien construyó un proyecto denominado la carpeta de las emociones, el cual tuvo por objetivo trabajar la educación emocional en el segundo ciclo de Educación Infantil de la comunidad autónoma de Cataluña-España, la carpeta consta de 28 actividades estructuradas desde cinco tópicos: conciencia emocional, regulación emocional, autonomía

emocional, estas tres primeras giraban alrededor de seis emociones básicas: alegría, miedo, sorpresa, ira, tristeza y vergüenza, como cuarto tópico se encuentra la habilidad social y finalmente competencias para la vida y el bienestar.

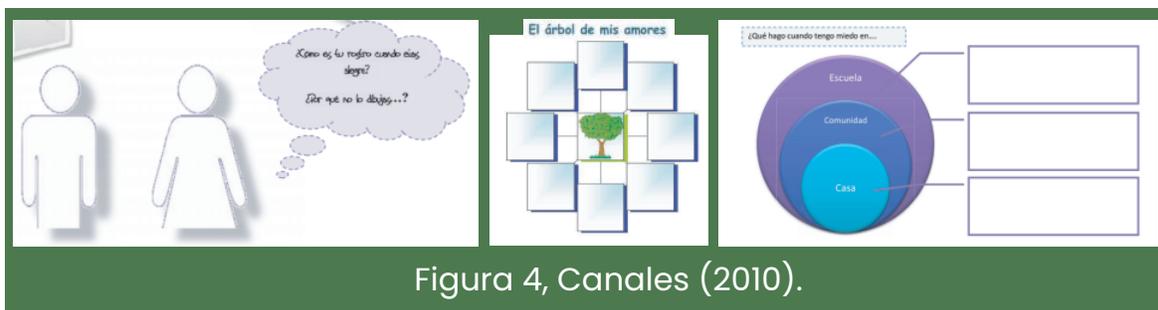


Figura 4, Canales (2010).

Por su parte, Canales (2010), también trabajó con cuatro de las emociones básicas mencionadas en la anterior propuesta: alegría, miedo, ira y tristeza, además le añadió el amor, dichas emociones se trabajaron a partir de un cuaderno de ejercicios diseñado para población adolescente, este cuaderno está organizado en cinco apartados uno por cada emoción, inicialmente se reconoce el comportamiento, pensamiento y sensación que acompaña a cada una, enseguida cada ejercicio permite comprender las emociones a la

luz de situaciones que generalmente acontecen en esta etapa vital, a su vez posibilita el reconocimiento de la expresión corporal que acompaña cada emoción y finalmente el autor relaciona las emociones con la resiliencia, afirmando que reconocer, aceptar y afrontarlas, permite sobreponerse más fácilmente a situaciones adversas.

Ahora bien, en materia de emociones también se ha desarrollado material pedagógico que si bien no contiene actividades explícitas para trabajarlas, favorece la diferenciación

entre una emoción y otra, un aspecto imprescindible que se debe realizar antes de buscar regularlas, así pues una de estas propuestas es un cuento denominado el monstruo de colores, diseñado por Llenas (2015), su historia se entreteje alrededor de un monstruo quien tiene un lío debido a

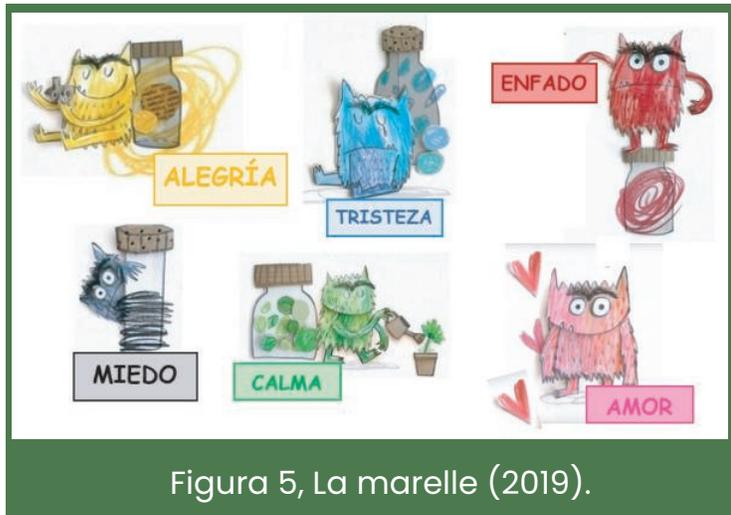


Figura 5, La marelle (2019).

que sus emociones se encuentran mezcladas, ante esta angustia interviene una niña, quien lo invita a identificar las seis emociones básicas, desde un color y una descripción de la vivencia de dicha emoción, por ejemplo: alegría (amarillo), amor (rosado), calma (verde), miedo (negro), rabia (rojo) y tristeza (azul), luego de hacer este reconocimiento le invita a ordenar cada una en un bote distinto, afirmando que el diferenciarlas es el primer paso para empezar a gestionarlas de manera efectiva.



Figura 6, Salvador (2014).

En esta misma línea se encuentra la iniciativa de Nuñez y Romero (2013), quienes crean un itinerario llamado di lo que sientes, entre el material del itinerario se encuentra el libro emocionario destinado a

niños y niñas de los 3 a los 12 años, el texto acompañado de ilustraciones, expone 42 estados emocionales algunos que generan malestar y otros bienestar, facilitando su identificación a través de su concepto y ejemplos cotidianos plasmados en un lenguaje sencillo que le permitan al infante conectar aquello que lee con su propia experiencia.

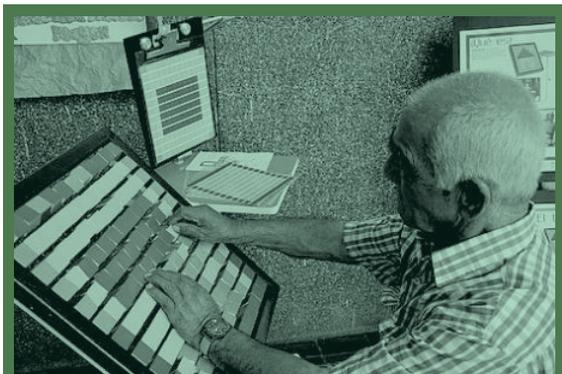


Figura 7, Agencia de noticias UN (2017).

Por otra parte, en Colombia en la Universidad Nacional sede Palmira se lleva a cabo un proyecto, en el cual participaron 15 estudiantes de Diseño industrial por parte de la institución, lo cual dio como resultado el trabajo que está enmarcado en el aspecto social del diseño con el fin de establecer criterios con fundamentos ergonómicos basados en las características de la población y mejorar la funcionalidad de los

productos actuales, ya que con ayuda del gerontodiseño y la ergonomía se llegaron a crear diferentes prototipos, con lo cual se tuvo en cuenta los diferentes movimientos que se llegan a hacer al realizar en una actividad y la antropometría de la población a la que va dirigida el proyecto que es el adulto mayor, así ayudando a desarrollar la memoria, fortalecer la motricidad fina y gruesa. En todo el desarrollo se utilizó una metodología con énfasis en el factor humano y el diseño participativo, en la que los adultos mayores aportaron sus ideas lo cual llegó a una primera etapa que es la de realizar simulaciones en la cual se tuvo en cuenta al adulto mayor y se verificó que las medidas y el funcionamiento sea apropiado, teniendo una participación activa de las personas de la tercera edad, pues son ellos quienes interactuaron con los prototipos realizados por los estudiantes, que dejó un resultado variable de juegos para que las personas de tercera edad puedan participar y así mejorar el bienestar del adulto mayor en Palmira. (Agencia de Noticias UN, 2017).

A nivel internacional la empresa Startup francesa Blue Frog Robotics ha querido lanzar al mercado el primer robot de compañía para casa que se compromete a adentrar al entorno familiar, en un ambiente lleno de emociones, tanto a las personas mayores como al núcleo familiar, este



Figura 8, Grupo ADD (2019).

permite interactuar con la familia expresando distintas emociones y tiene la capacidad de poner en contacto al adulto mayor con todos los miembros de la familia, realizando llamadas y vídeo llamadas, regulando así el cuidado del adulto mayor y mejorando sus actividades cotidianas, detectando las caídas, la

inactividad, recordando la toma de medicamentos y permite la interacción social.



Figura 9. Journal of Dementia Care. (2013).

Por otra parte, en Japón se han creado programas piloto introduciendo androides que hablan, camas inteligentes y sistemas de inteligencia artificial en los servicios

prestados a residencias de adultos mayores, teniendo como ventaja el cuidado, y mental de los adultos

acudir a los robots para su reduciendo la carga física tanto para los trabajadores ancianos como para los



Figura 10, Cuendet (2015).

mayores, generando en ellos mayor independencia; los robots realizan las funciones de vigilancia a los residentes mientras duermen, ayudarlos a ir al baño, transportarlos o mantenerlos activos física e intelectualmente. Uno de los robots es un camastro capaz de transformarse en silla de ruedas automáticamente, además de registrar patrones de sueño y alertar a los

cuidadores si el adulto mayor se cae o se levanta repentinamente; por otra parte, el perro robot Aibo o la foca de peluche Paro, desempeñan funciones de compañía o incluso terapia, Paro, fue un modelo desarrollado por la empresa nipona AIST, como una alternativa para contrarrestar los efectos psicológicos (depresión y estrés) generados tras el terremoto en el año 2011 y es capaz de reducir el estrés en ancianos con demencia senil (HERMOSÍN, 2019)

¿Qué podemos hacer?

Oportunidades de diseño

Al hacer un análisis de la problemática de la depresión en ancianos, se hace evidente que es una problemática muy extensa y compleja, pero al saber que de ella derivan muchos factores se hace necesario identificar cuáles de todos ellos serían los que más contribuyen a empeorar este estado tanto a largo como a corto plazo.

Haciendo un proceso de reflexión sobre los diferentes puntos que las investigaciones abordan como factores agravantes en la depresión, nos encontramos que existen 4 puntos importantes que serían susceptibles de intervenir. En primer lugar, podemos encontrar la autoestima, que se ve afectada por todos los cambios que sufren tanto cuerpo y mente como todos los ambientes a los que se ve expuesto el adulto mayor, este dilema en el que se encuentran anímicamente por no haber logrado una adaptación adecuada a esta nueva etapa de su vida se refleja como un falta de seguridad en sí mismos, en su aspecto y en sus capacidades que finalmente se ven limitadas por diversos factores fisiológicos.

En segundo lugar, se visibiliza la sub problemática clara en el ámbito de las relaciones interpersonales, pues estas llegan a ser muy positivas a la hora de

superar momentos difíciles y situaciones emocionalmente críticas, son importantes en todas las etapas de la vida y más en esta, pero, ¿Por qué si son tan positivas terminan siendo una problemática?, resulta que se presentan varias situaciones en cadena que generan emociones negativas constantes, empezando por la fractura de los lazos familiares, por motivos como el sentimiento de ser una carga por sus limitaciones físicas, el traslado del adulto mayor a un centro privado para que personas ajenas le cuiden y vigilen, la baja disposición de compartir tiempo con ellos, esa falta de cariño y amor que se va haciendo evidente por la frialdad y el distanciamiento de los familiares, terminan por hacerlo sentir un ser ajeno al núcleo familiar. Después nos encontramos con la muerte de amigos, cónyuges, seres queridos y conocidos, conectándose directamente con la dificultad para crear nuevas relaciones interpersonales y lazos afectivos, ya que, muchos se sienten perdidos en esta nueva etapa



Figura 11, Lafregeyre (2014).

que no es solo una edad, sino también, un nuevo estilo de vida, con actividades propias y acordes a sus capacidades y nuevos procesos de socialización. Otra factor negativo es la dificultad en la comunicación, pues según varias de las investigaciones citadas anteriormente en este documento, a medida que avanza la edad, la facilidad para expresar; sentimientos, emociones, preocupaciones, pensamientos se hace más complicado pues se llegan a sentir juzgados, menospreciados, muchas veces prefieren callar preguntas o situaciones que les afectan por vergüenza, y este punto se relaciona con el primer factor mencionado (la autoestima), un ejemplo de esto es la adaptación a la tecnología, un importante sector de la sociedad hoy en día, pero que genera muchos conflictos a las personas mayores y muchas veces prefieren no compartir estos conflictos y dificultades por miedo y vergüenza, por el contrario, se ocultan tras una fachada irascible, malhumorada y despectiva frente a las cosas que les generan estos

sentimientos negativos, pero con el inocente fin de dejar de sentirse aludidos y acorralados por situaciones que no logran controlar.

Finalmente se detectó una importante problemática con los nuevos entornos en los que los adultos mayores se ven obligados a permanecer, como ancianatos, geriátricos, centros de reposos, hospitales en el caso de padecer una patología importante que deba ser monitoreada constantemente o incluso el mismo hogar cruzando una cantidad insana de horas solos sin una compañía, para compartir o dialogar, aunque en comparación este último es el que menos malestar podría llegar a generar, sin embargo los otros mencionados, si bien la configuración del espacio cumple con su objetivo, en el caso de los hospitales, centros de salud, ninguno posee un sentido emocional, que transmita al adulto mayor sentimientos, sensaciones, experiencias positivas, todos estos espacios tienden a adoptar un carácter frío y sobrio y las personas mayores son usuarios que dan mucha importancia a la conexión que sus emociones establecieron con un entorno o podrían llegar a establecer.

Así estos cuatro factores desembocan en cuatro oportunidades donde el Diseño Industrial puede intervenir de manera positiva con el fin de ayudar a los adultos mayores que padecen esta condición.

- A. Facilitar la comunicación con las personas en su contexto mitigando su dificultad de compartir sentimientos y emociones con honestidad, libertad y seguridad por problemáticas que se desarrollan con la edad como la vergüenza o el orgullo.
- B. Frenar y contrarrestar el deterioro progresivo de la autoestima
- C. Promover emociones positivas a través del fortalecimiento de los lazos afectivos disminuyendo el distanciamiento con su círculo social.
- D. Crear entornos emocionales como alternativa a los sitios de aislamiento en los que deben permanecer a causa de otras patologías.

A continuación, se realiza una valoración de las oportunidades ya mencionadas teniendo en cuenta factores que permitan consolidar el desarrollo del proyecto en efecto positivo.



¿Cómo lo expresamos?

Conceptualización

Promover emociones positivas a través del fortalecimiento de los lazos afectivos disminuyendo el distanciamiento con su círculo social.

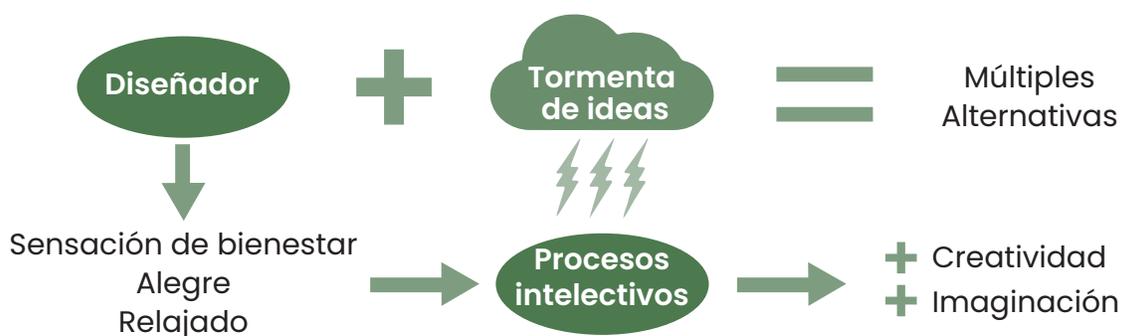
Las emociones son definidas por el psicólogo Ekman como repentinas, biológicas e incontrolables, estas surgen como consecuencia de un recuerdo, una experiencia, y relación con los demás. Las emociones son instantáneas y su expresión reiterada y continua definen un estado de ánimo. Ekman establece seis emociones principales: la tristeza, la ira, la sorpresa, el miedo, el asco y la alegría.

La tristeza, tiende a durar más en el tiempo, es un sentimiento negativo que se caracteriza por la reducción en los niveles de actividad cognitiva y conductual; la ira, nace de la necesidad de cambiar algo, emerge cuando hay presencia de problemas y situaciones que producen frustración; la sorpresa se produce por lo desconocido e inesperado, causa de lo imprevisto, novedoso y extraño; el miedo como respuesta a una amenaza de daño físico o mental, buscando un escondite o la manera de huir; el asco lleva consigo lo raro, lo enfermizo, la aversión producida por algo desagradable o repugnante e implica una respuesta de rechazo; finalmente, la alegría representada en la diversión, contento, excitación, alivio, asombro, éxtasis, gratitud, elevación evaluando un acontecimiento como favorable.

Ahora bien, las emociones se experimentan a lo largo de todas las etapas de la vida, entre ellas en la vejez, etapa que comprende el final de la vida, la cual se inicia aproximadamente a los 60 años. Esta edad se caracteriza por la disminución de fuerzas físicas ocasionando una progresiva disminución de la actividad mental. El individuo va perdiendo progresivamente el interés por las cosas y vive en función del pasado; en la tercera edad se generan cambios en el funcionamiento cognitivo y emocional (ALVARADO & MAYA, 2014). Con respecto a la frecuencia de las emociones, se destacan cambios significativos en personas mayores. Ya sea positiva o negativa, la expresión emocional irá disminuyendo ligeramente a lo largo de la vida, identificándose un incremento en la frecuencia de emociones negativas; la activación emocional negativa en la tercera edad conlleva a la aparición de efectos dañinos en su sistema inmunológico y cardiovascular. A diferencia de la experimentación de emociones positivas, influyendo en el optimismo, confianza y generosidad con

su círculo social, además de tener efectos favorables en la salud reduciendo el riesgo a padecer accidentes cerebrovasculares e influyendo positivamente en la recuperación a enfermedades agudas y a nivel psicológico sobre la calidad de vida (GARCIA, 2017).

Sabiendo cuan importante se pueden llegar a tornar las emociones a la hora de adaptarse a los cambios de las etapas de la vida se considera que el diseño emocional es un importante factor a tener en cuenta, y no solo eso sino también indispensable como mencionan LEGRIDD 2018; las personas mayores son usuarios que dan mucha importancia a la conexión que sus emociones tienen con el diseño de la página. Aunque la prioridad en ellos es que la interfaz sea fácil, este objetivo se debe combinar con el de diseñar una interfaz que también sea emocionante. Es decir, hacer diseño emocional, para emocionar con el diseño. Esta forma de pensar desde el diseño es algo que se debe traducir hacia el presente proyecto para potenciar el efecto positivo. Es así como el diseño emocional se convierte en la base tanto para el desarrollo del proyecto, como para definir la relación usuario - producto, pues las emociones modifican la manera en la que la mente humana opera ante una situación problemática; por una parte se establecen las emociones positivas, quienes fortalecen el aprendizaje, la curiosidad y el pensamiento creativo, es importante rescatarlas en el proceso de diseño ya que abre el panorama a procesos intelectivos a través de pensamientos de creación.



A continuación se elabora un esquema desde la interpretación de la teoría de la psicóloga Alice Isen sobre la influencia de los estados de ánimo positivos. Por otro lado se establecen las emociones negativas, que, por el contrario tienen como consecuencia la angustia y concentración en los detalles sin

distracción alguna, hasta lograr una respuesta adecuada sobre una operación (Norman, 2004).



ESTADOS AFECTIVOS EN EL DISEÑO



El anterior gráfico evidencia los estados afectivos del diseño consolidados por Donald Norman, declarando factores para generar una experiencia de usuario favorable, facilitando su usabilidad e interviniendo en la estética para ser causantes de los cambios en los estados de ánimo.

¿Qué tener en cuenta para diseñar?

Parámetros

PRÁCTICO FUNCIONALES

- Liviano
- Sin mecanismos electrónicos
- Rango amplio de edad.
- Seguro
- Ergonómico
- Lavable
- Fácil de transportar y almacenar
- Resistente a caídas y golpes.
- Materiales higiénicos y de fácil mantenimiento
- Para usar solo o en grupo
- Legible

ESTÉTICO FORMALES

- **Colores:** Gama cálida de colores que promuevan emociones positivas: morado, naranja.
- **Formas:** curvas haciendo énfasis en formas sin vértices ya que promueven buenos sentimientos.
- **Textura:** Suave y rugosa para evitar caídas del producto.

SIMBÓLICOS

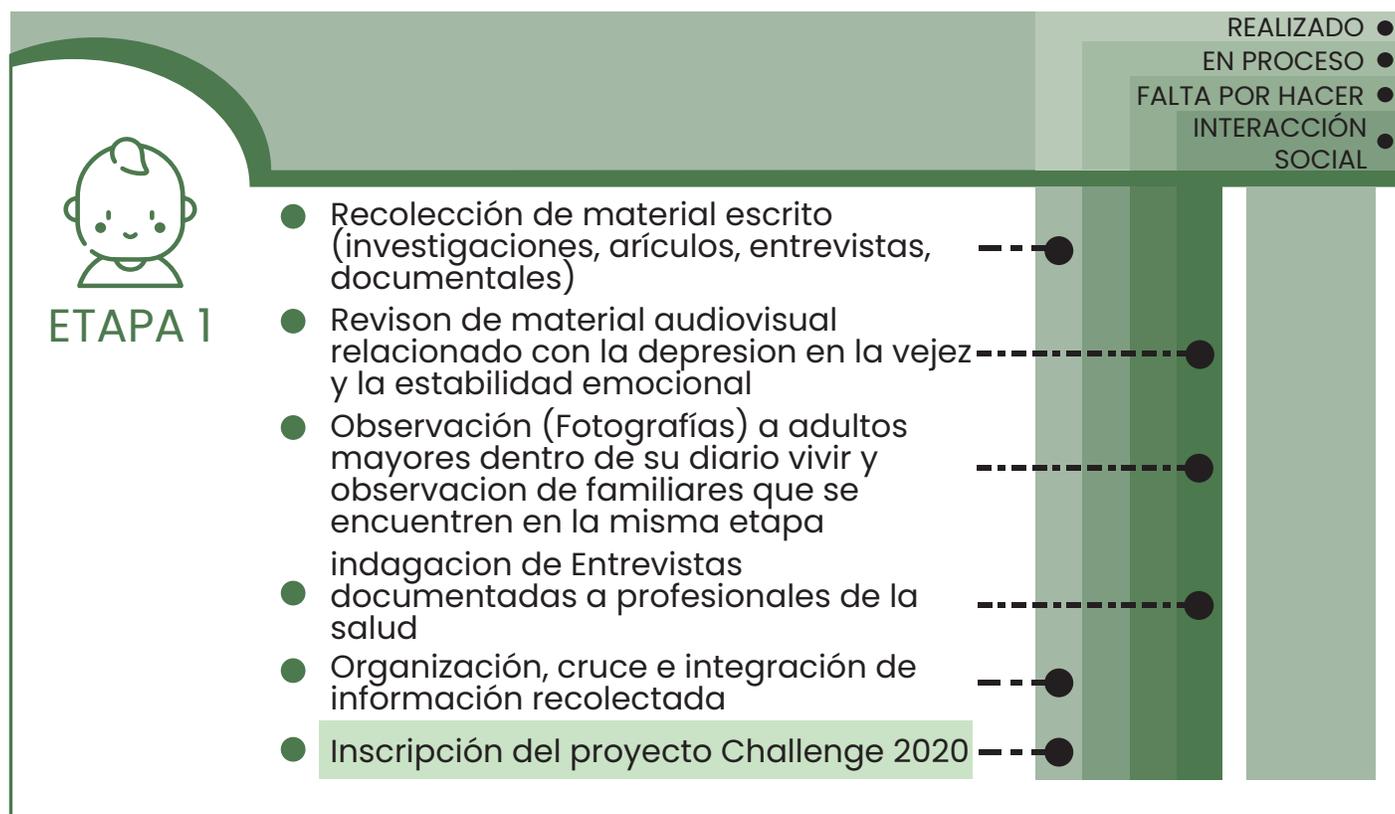
- Que exprese compañía, amistad, afecto y esperanza.
- Que denote practicidad y sencillez

Lo que necesitamos lograr...

Lista de actividades

En esta etapa del proyecto se replantean las actividades necesarias para el cumplimiento del mismo, incluyendo los requerimientos del concurso; se hace este proceso debido a que se declara emergencia sanitaria por la aparición del COVID-19 (declarado como pandemia por la OMS). Para ello, se divide el proceso de desarrollo en tres etapas que son: recolección de información, bocetación y selección de alternativas y por último, prototipado del producto. Cada actividad de somete a una evaluación de acuerdo a los siguientes valores:

- REALIZADO: Actividad cumplida.
- EN PROCESO: Se ha cumplido parte de la actividad.
- FALTA POR HACER: Actividades que no se han realizado por su posición en el cronograma o afectación de factores externos.
- INTERACCIÓN SOCIAL: Para el cumplimiento de estas actividades se requiere tener contacto con el exterior.



REALIZADO ●
 EN PROCESO ●
 FALTA POR HACER ●
 INTERACCIÓN SOCIAL ●



ETAPA 2

- Identificación de oportunidades de diseño -----●
- Elección de la oportunidad de diseño -----●
- Establecer alternativas de solución -----●
- Definición de parámetros (Estético-formal, Práctico-funcional, Simbólico) -----●
- Precisión y elaboración del documento -----●
- Desarrollo y bocetación de alternativas -----●
- Selección de alternativa Final -----●
- Elaboración de modelos -----●



ETAPA 3

- Preparación del material y documentación para la exposición. -----●
- Maquetación y pruebas (Estético-formal, Práctico-funcional, Simbólico) -----●
- Análisis de pruebas -----●
- Cambios y optimización del diseño de acuerdo al análisis de pruebas -----●
- Elaboración del Prototipo -----●
- Pruebas de Interacción objeto - usuario -----●
- Optimización de prototipo -----●
- Exposición -----●

¿Cómo lo creamos ?

Ideación

El proceso que se visualizara a continuación surgió de la sinterización de toda la información suministrada, y se elaboró con la intención de evidenciar de manera formal cuales fueron todas las etapas que en orden progresivo se cumplieron para poder sustentar el porqué de la solución conceptual que cruzada con los parámetros planteados da paso a la dimensión formal del artefacto que por carácter de ese proyecto será el objetivo final de la investigación realizada.

Este proceso se ciñe al planteado por Mauro Humara en el curso de Crehana de título "Ideación y creatividad desde cero".

¿Cuál es el problema?

Cada etapa del ciclo de vida trae consigo cambios específicos, en el caso de la tercera edad, uno de ellos, es la reducción de las relaciones sociales, las cuales influyen en la disminución de sus emociones positivas

¿Cómo podemos?

Trasladar el significado de los lazos afectivos a un objeto

¿Para qué?

Para contribuir a la regulación emocional en los adultos mayores

Target



Betty

Mujer de 68 años de clase media, comerciante de papa en la plaza de mercado

SUS SUEÑOS: El bienestar de su familia, hacer las cosas por si sola

NO USARÍA NUESTRO OBJETO: Porque no ofrece algo distinto a lo que brinda la compañía presencial

COMPRARÍAN NUESTRO PRODUCTO: Porque propicia momentos para que se sienta unida a algún miembro de su círculo social

NO COMPRARÍAN NUESTRO PRODUCTO: Porque incluye un factor emocional que es sub valorado en la sociedad

¿QUÉ PODEMOS HACER POR BETTY Y ALEXANDER?: Un objeto legible, que genere interacción con sus seres queridos



Alexander

Hombre de 26 años de clase media, arquitecto

SUS SUEÑOS: Viajar y montar una firma de arquitectos

Contexto

El siguiente formato se ha creado con el fin de conocer la información y experiencias de cada integrante del equipo de trabajo. Con ese fin, se han planteado cuatro preguntas alrededor del problema, empezando por “las cosas que sabemos, que no sabemos”, después el segundo cuadrante sobre “las cosas que sabemos, que sabemos”, seguido de “las cosas que no sabemos, que sabemos”, es decir, cosas que se dejaron de hacer o se es bueno en ellas, por último, “las cosas que no sabemos, que no sabemos” en el cuál se cruzarán hipótesis sobre posibles escenarios en los que actúa el adulto mayor y se desconoce a profundidad.



Lluvia de ideas

Juegos de mesa relacionados con comida ya sea cocinando o comiendo, también puede ser puede ser recordando o hablado sobre cosas que les han pasado "anécdotas"

Construir juntos una canción

Cartas de ejercicios y juegos simples en grupo.

Diseñar Una masetta para sembrar flores que tengan un significado, y se pueda hacer en

Hacer un mapa simbólico del hogar para recorrerlo juntos

Crear contexto de tomar algo juntos

Hacer comida con un mensaje oculto.

Banda musical, cada integrante produce un sonido

Compartir lecturas y críticas por medio de cartas o mensajes, y que diga porque les gusto la lecturas

Objetos que se personalicen con cada ser querido

Hacer una receta juntos

Juegos al aire libre como rompecabezas que estén escondidos en diferentes espacios.

Juego de mesa teniendo como referencia un animal que funcione en manada

Semanario de actividades que le recuerde al otro con determinada actividad

Moldes de plastilina y moldear plastilina para guardar un mensaje.

Cartas que hagan hablar a las personas y recordar lo que han vivido o cosas que les guste hacer o comer.

| | | |
|---|---|--|
| <p>Simular mirar juntos un atardecer</p> | <p>Juegos rediseñados relacionados con el concepto de la infancia</p> | <p>Grabar un CD con canciones que los recuerden y mensajes de cada familiar</p> |
| <p>Almanaque con sucesos importantes</p> | <p>(paseos, cumpleaños, fechas especiales)</p> | <p>intermedio de las canciones</p> |
| <p>Lista de fechas innegociables</p> | <p>Crear un libro de anécdotas, mitos y leyendas que se cuenten en reuniones familiares</p> | <p>Pruebas con texturas que las hagan recordar lugares en las cuales han estado y vivido experiencias.</p> |
| <p>Juegos con música, como decir el género de la música o el tipo y qué instrumento es.</p> | <p>Aprendizajes de vida</p> | <p>Actividad en grupo con pensamientos positivos sobre las otras personas.</p> |
| <p>Crear un diario de experiencias</p> | <p>Crear juego que conecte las partes del cuerpo con compartir determinadas cosas, como anécdotas</p> | <p>Construir árboles genealógicos (contar historias, sabiduría)</p> |
| <p>Ruleta de emociones</p> | <p>Programar caminatas</p> | <p>Esferas destresantes con mensajes adentro</p> |

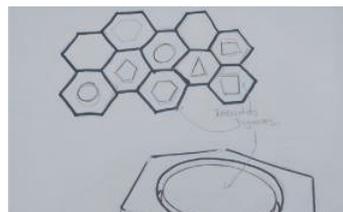
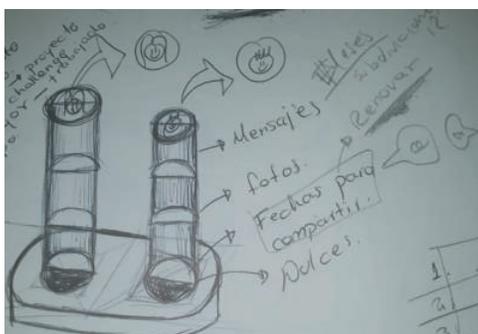
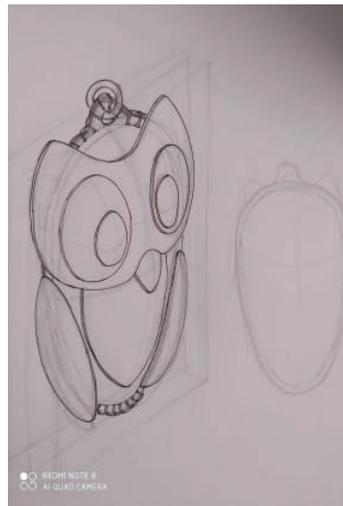
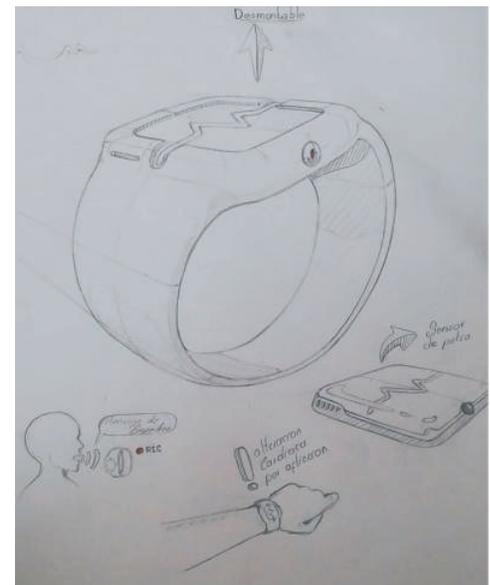
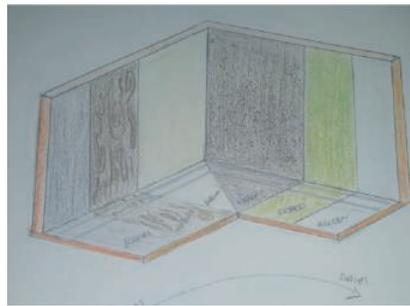
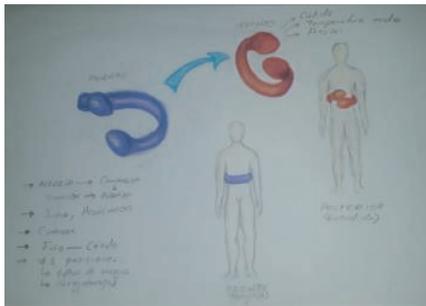
Ideación heurística

| Nuevos Productos | COMPAÑÍA | ACTIVIDAD FÍSICA | FUNCIÓN MOTRIZ | RECUERDOS |
|-------------------|---|---|---|---|
| Juego grupal | Tarjetas con situaciones relacionadas con gestos | Bingo, con esferas de actividades y movimientos | Al levantar objetos de gimnasio que se muestre un mensaje | Personajes con accesorios armables, para imitar a personas de la familia (cara de papa) |
| Juego a distancia | Dispensador de mensajes | Semanario de actividades | Laberintos con imanes | Libro de recuerdos entre familiares y amigos |
| Obsequios | Casillas con meses del año donde se asignen fotos, mensajes | Recorrer la ciudad con pistas que asignen personas del círculo social | Cajas o módulos con texturas | Objeto de iluminación que proyecte fotos |

| Nuevos Productos | COMPAÑÍA | ACTIVIDAD FÍSICA | FUNCIÓN MOTRIZ | RECUERDOS |
|-------------------|---|--|------------------------------|----------------------------|
| Juego grupal | Estrés ball con preguntas | Hand claps con partes del cuerpo | Basket man | Intercambiar recuerdos |
| Juego a distancia | Cofre de adivinanzas numéricas | Zapatos con cuenta pasos | Pixel picture con penitencia | Grabadora de momentos |
| Obsequios | Corazón que cambia de color con el calor de las manos | Actividad que cuenta los pasos y los canjea con una actividad con adulto mayor | Hacer pinturas con los dedos | Lámpara que proyecte fotos |

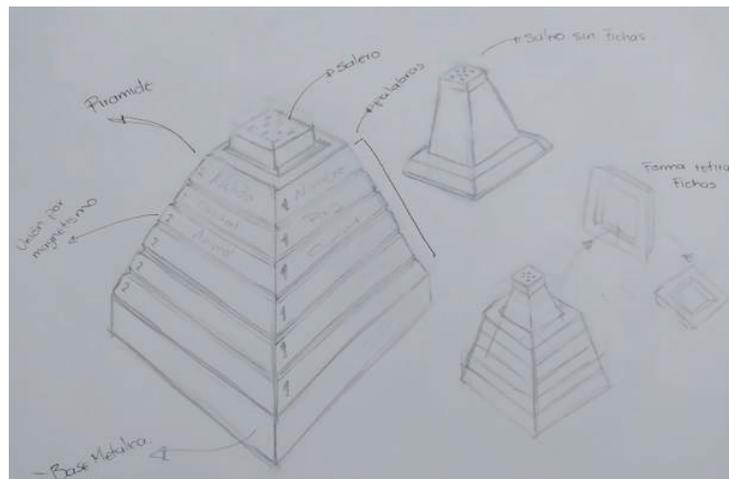
| Nuevos Productos | COMPAÑÍA | ACTIVIDAD FÍSICA | FUNCIÓN MOTRIZ | RECUERDOS |
|-------------------|--|--|---|---|
| Juego grupal | Juego sobre contar anécdotas que este relacionado con cartas. | Juego de mesa al que el concepto sea los juegos de infancia | Juego de retos de diferentes redes sociales, el cual ayude a contextualizar al adulto por la época que se está pasando. | Muñeco tipo alcancia donde se guarde y se peguen notas positivas o mensajes para la personas. |
| Juego a distancia | Cajas tipo puzzle con regalo o actividades adentro, la caja es con sistema oculto. | Guardar mensajes por la casa en el cual, la actividad que tenga que realizar sea yoga | Dados y tablero el cual diga la parte del cuerpo que tiene que mover y la otra la repetición y ejercicio. | Producto en el que se coloque un objeto de cualquier persona y el adulto tiene que escribir por qué cree que es importante para él. |
| Obsequios | manta/prenda calida que se pueda usar facilmente fuera y dentro de casa | Silla que se pueda desplegar en diferentes partes de la casa y con ella pueda realizar ejercicio | Bastón rompecabezas el cual al desarmarse se pueda jugar en grupo. | Papelería que se pueda plegar y generar unos objetos como animales o jarrones. |

Ira fase de Bocetación



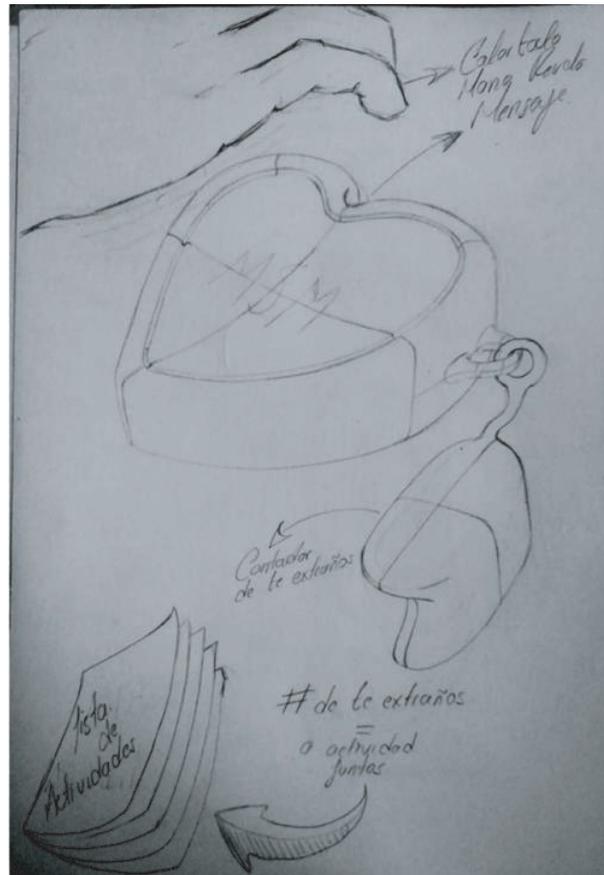
visualizacion alternativas

Con este objeto se puede jugar y dejar un mensaje positivo para la persona



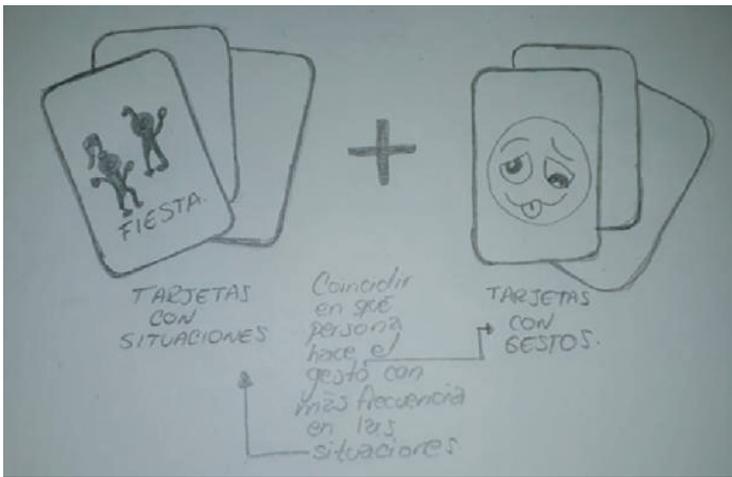
Este producto es un salero el cual es formalmente una pirámide truncada de 4 lados, esta pirámide tiene en el centro el salero, este no se puede remover, tiene figuras cuadradas, al juntarla se pueden unir al salero por su parte exterior, en lo que consta el juego, es en que el grupo de personas decide quien empieza primero y otra persona decide una letra. Cada módulo que se puede retirar del salero tendrá una palabra por cada lado, ya sea que diga nombre, apellido, lugar, fruta... etc. Ya que pueden ser muchas palabras clave. La persona que retiro el modulo tendrá que decir una palabra con la letra que dijeron anteriormente si no lo hace perderá y no podrá pegar una nota con un pensamiento positivo para el adulto mayor ya que cada módulo se puede pegar al metal y así dejar el mensaje en el refrigerador para que el adulto la lea, se pasara el modulo hasta que alguien gane y se seguirá con los demás hasta acabar con los módulos y así se llenara de mensajes el refrigerador y cada vez que se vuelva a jugar se dejara un mensaje nuevo.

alternativas



Objeto que usa como concepto metafórico entregar a un ser querido el corazón. Este objeto trae un mensaje oculto en la cara frontal y la cara posterior que se revela al entrar en contacto con el calor de las manos del usuario, lo que representaría que el calor del cariño que damos permite que el corazón de las personas se abra. Además trae un dispositivo que cuenta los "te extraño", un contador que se solicitara al usuario destino que presione cada vez que piense, recuerde, o quizás anhele la compañía de la persona quien le ha obsequiado este producto, el número de té extraños dentro del libreta "lista de actividades" corresponderá a un conjunto de actividades de las que se deberá escoger una para canjear por todos esos "te extraño" y poder reiniciar nuevamente el contador.

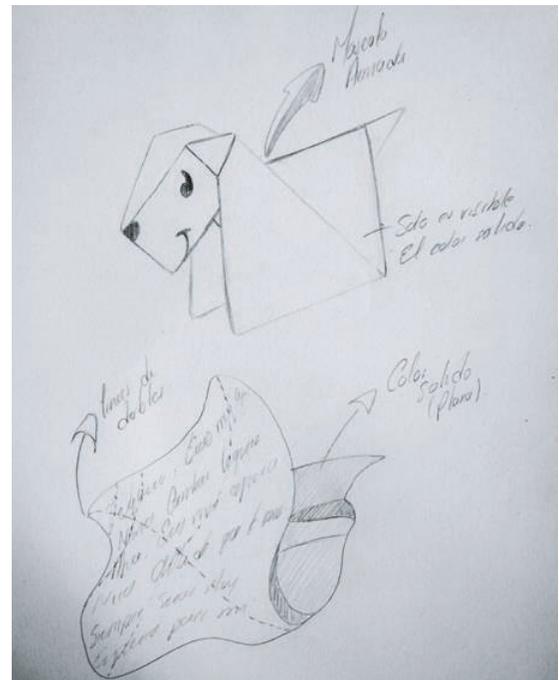
alternativas



Crear un juego de mesa, formado por un grupo de tarjetas con varios gestos y otro grupo con diferentes situaciones, el juego consiste en coincidir en qué persona realiza ese gesto frecuentemente en el contexto asignado por la otra tarjeta.

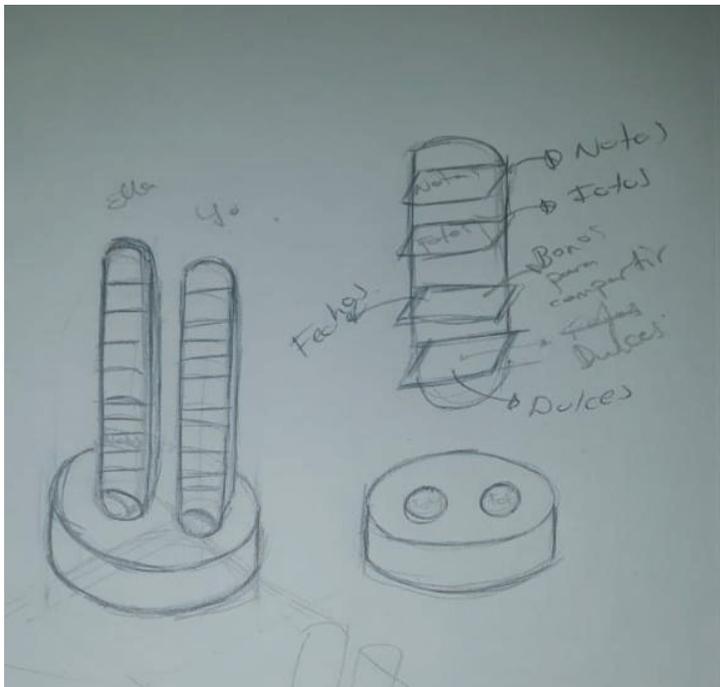
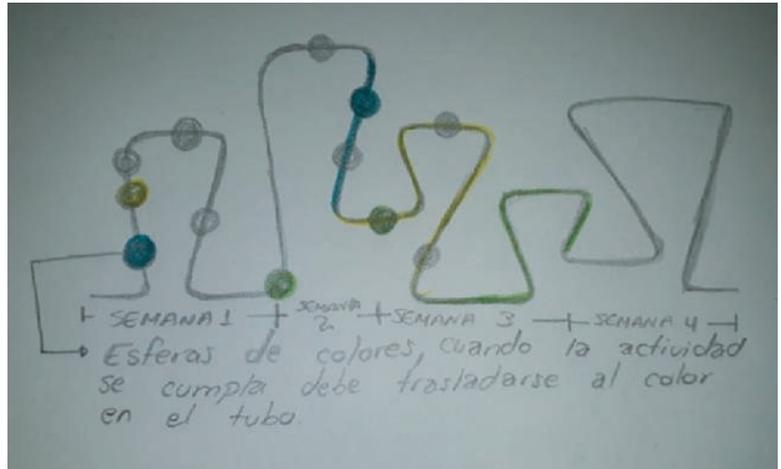
Cobija mascota

Una cobija que al plegarse sobre si misma se convierte en una mascota de tela, que puede ser el animal preferido del abuelito, esto se toma de la relación que tiene los abuelitos y abuelitas con las pequeñas cobijas y los chales que usualmente los usan para abrigarse y termina por ser casi una compañía inconsciente. Origami gigante. Que por un lado se personaliza con palabras de cariño



alternativas

Construir un semanario de actividades donde una persona le asigne a la otra una actividad para que cuando la realice la recuerde, se incluirán fechas innegociables para un encuentro. El semanario se renovará cada mes



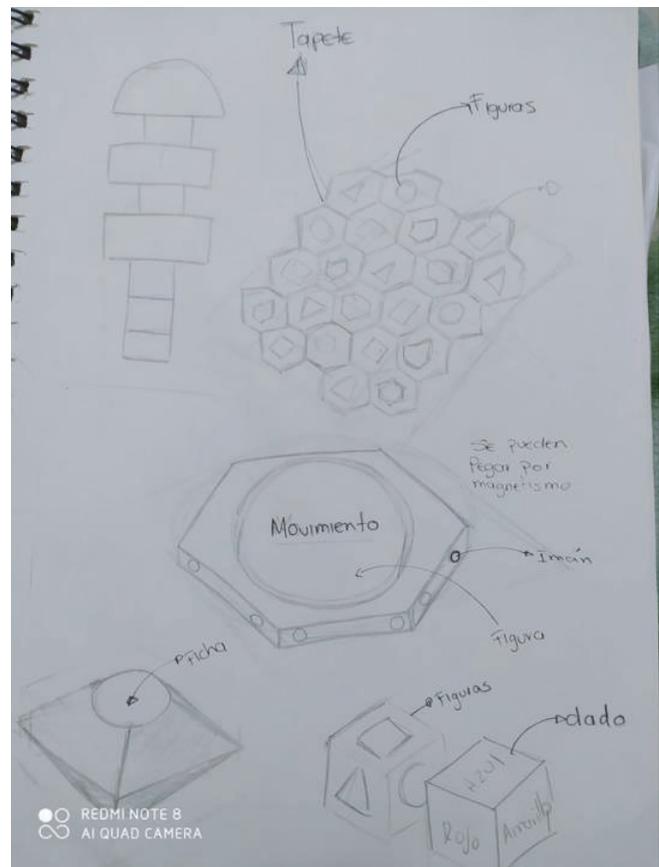
El objeto cuenta con cuatro compartimentos que serán nombrados por gratitud, esperanza, alegría y amor, en ellos se incorporarán dulces, se programarán fechas de encuentros, mensajes y fotos respectivamente, los últimos tres a su vez se dividen en 12 partes, que representarán cada mes del año, en la fecha de encuentro se asignan los mensajes, fotos y dulces que se serán obsequiados al adulto mayor mes a mes.

alternativas

Juego para realizar actividades en grupo, puede ser en el hogar o al aire libre.

El objeto es un juego que consta de varias partes, las partes más grandes son hexágonos los cuales contienen figuras, cada figura tiene una forma y color distinta, en cada figura hay una frase la cual es un movimiento leve para que la persona realice una actividad, las partes más pequeñas son la ficha por la cual esta es la que se va a lanzar y los dados los cuales uno tiene figuras y otro colores.

Al lanzar la ficha tiene que caer en una casilla sin tocar la línea, si no toca la línea se puede realizar la actividad que contenga dicha figura, si no se hace la actividad no se puede recoger la figura pero si la persona hace la actividad puede recoger la figura, gana el que tenga más figuras.



2da fase de Bocetación

En esta segunda fase de exploración de productos mediante el dibujo a mano, se presenta una re-interpretación del concepto y el objetivo sin modificar ningún aspecto de ambos tratando de simplificar tanto su configuración formal como su funcionamiento y uso, este ajuste se hace después de analizar la información obtenida y concluir que cualquier producto que extienda la lista de tareas diarias de un usuario y agregue nuevos deberes complicando la ya difícil tarea de expresar los sentimientos y acompañar a los seres queridos, va a aumentar la fatiga emocional a la vez que la ansiedad, ambos estímulos claramente negativos y que se deben evitar a toda costa.

También se retoman bases importantes encontrados durante la realización del proyecto (que se reforzaron debido a que su desarrollo se enmarcó durante la pandemia mundial del COVID-19, evento que comprendió desde principios del año 2020 hasta la actualidad), como que el abrazar es una de las gestos más básicos para expresar cariño y resumir la compañía en una sola acción sin necesidad de palabras, situación que nos lleva a otra de las bases del proyecto que se configura como pregunta, "¿Cómo expresar cariño y compañía sin requerir obligatoriamente de la presencia física?", con esto en mente se convirtió en menester cumplir la tarea de trasladar estos conceptos y los ya mencionados en todo el documento a un objeto que si bien será inerte, llevara impresa a través de una buena selección de materiales, formas y técnicas de elaboración, la calidez humana tan útil en la regulación emocional de las personas.

Habiendo sentado lo anterior como parte de la teoría que fundamenta este proyecto, se procederá a sustentar la nueva sección de parámetros que tiene como fin complementar, aclarar y ayudar a definir de manera más específica el producto tangible que se elaborara como resultado final.

¿Cuál objeto y por qué?

resumen del acercamiento y seleccion

Durante el proceso de observación de los artefactos con los que nuestro usuario objetivo principal tiene contacto en su diario vivir, se evidenció que fuera de los productos utilitarios, es limitada la interacción con objetos que no sean estrictamente necesarios para facilitar el desarrollo de sus actividades, pues en esta etapa de la vida el ser humano trata de facilitar su experiencia diaria ya que el ánimo enérgico de la juventud se ha ido y en cambio han llegado limitaciones físicas que convierten un tarea ordinaria en todo un reto.

Sin embargo, hay un objeto que comprueba las consideraciones citadas en la 2da fase de bocetación y que abre un camino de inserción para un nuevo producto que cuente con el mismo nivel de complejidad.



Figura 12, Montero (2014).

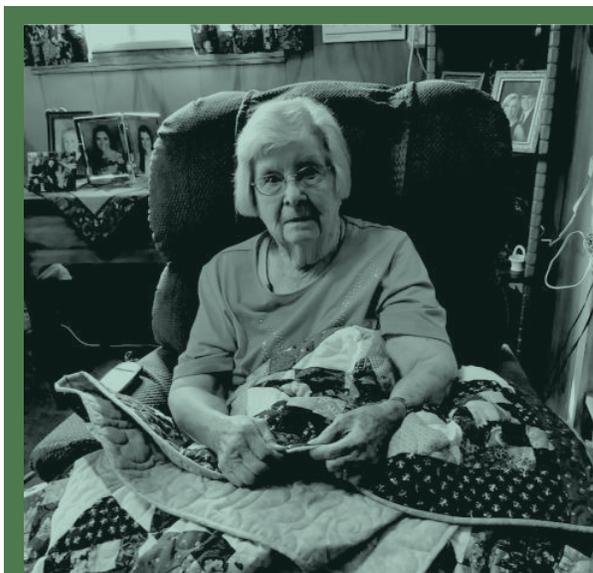


Figura 13, Neshoba(2020).

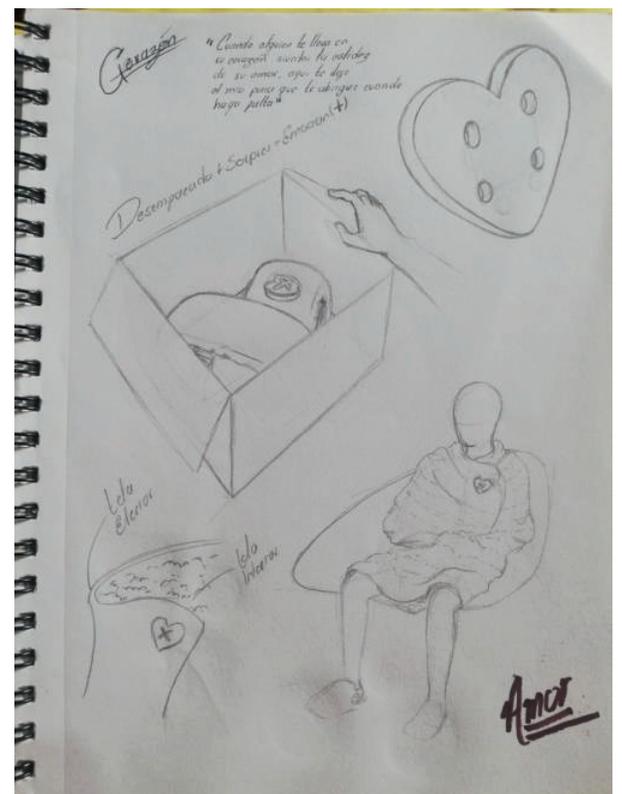
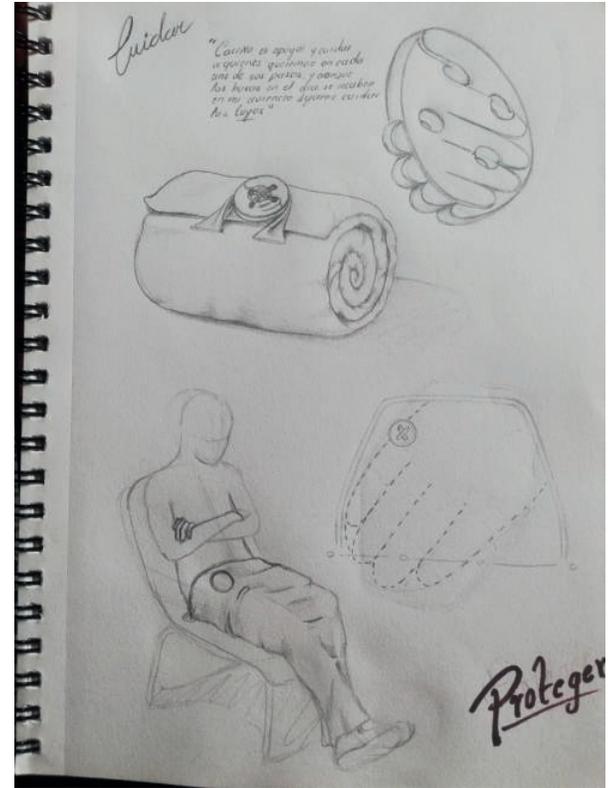
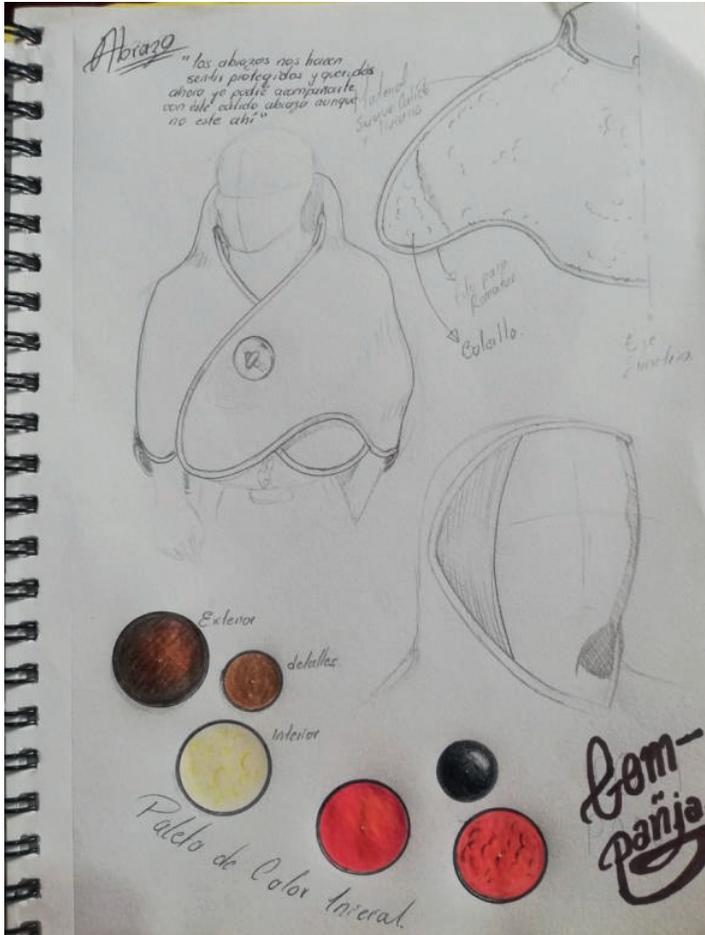
tradicional y sencilla “La Chalina”, como la conocemos en esta región, se asemeja a una pequeña manta, usualmente tejida a mano en lana, que ha hecho parte importante de las generaciones anteriores y con la que hemos tenido contacto gracias a nuestros abuelos y su costumbre de

“arroparse antes de salir, porque le puede dar el sereno” refiriendo el cambio de temperatura brusco que puede producir un resfriado o hasta una gripe, o al tradicional “Hay que abrigarse las piernas porque se entra el chiflón” modismo que refiere al momento cuando las pantorrillas se enfrían demasiado y produce un dolor singular en las piernas



Con la observación se concluyó que la “Chalina” es un producto que por practicidad y simpleza en su uso encaja con precisión en un diario vivir con limitaciones y en el que es mejor evitar preocupaciones innecesarias. Sin embargo, su uso y producción se está perdiendo a razón de que es un tipo de prenda que ya no encaja dentro de los estándares de vestimenta actual, olvidando que contiene varios aspectos valiosos que vale la pena rescatar. Esta prenda toma un papel importante por su cercanía con el usuario abriendo un canal de conexión que permite insertar un nuevo producto para ayudar a la regulación emocional del adulto mayor sin crear una nueva necesidad.

Exploración de bocetos 1



En este primer acercamiento formal a los productos finales, la exploración se hace con los límites más amplios para ver que tipología de producto sería la más compatible. Hasta este punto no se define con claridad que prendas actuarán como referente para inspirar los 3 productos, sin embargo, se concreta que una configuración formal implícita derivada del gesto "abrazar" funcionará en los 3 casos, la primera prenda en definirse es la capa por su parentesco con la "chalina" y por otro lado también se define las dimensiones del botón.

De lo antiguo a lo nuevo

relacionando los nuevos objetos

Rigiéndose en lo establecido anteriormente, la selección de las categorías de prendas que se usaran de referencia, se hizo teniendo en cuenta que su uso sea práctico y que la confección de la prenda escogida como referente sea sencilla, para evitar que durante el desarrollo de la configuración formal de las prendas que van a traducir el concepto de este proyecto en algo tangible, tiendan a la costumbre del diseñador industrial de complejizar las tareas cotidianas con productos “innovadores”.

así pues las prendas elegidas, solo como una referencia inicial, son:

Capa



Figura 15, Zara(2015).



Figura 16, Incerun(2020).



Figura 17, Incerun(2020).

La capa, el chaleco y bufanda que se de los que se m u e s t r a n i m a g e n e s , cumplen con todos los parámetros requeridos.

Son prendas que siguen gozando de un uso amplio y compartiendo un nivel de complejidad bajo en su uso y su proceso de confección, en este caso se ordenan

Chaleco



Figura 18, Tejiendo Peru (2018).

de mayor tamaño y área del cuerpo que alcanzan a cubrir a menor. la organización se realizó así, teniendo en cuenta que se quiere que las prendas no sean mutuamente excluyentes permitiendo al usuario usarlas en combinación si así lo desea.

Por otro lado, todo el grupo también cumple con el papel de abrigar, aspecto que se desea conservar en el nuevo producto pues; si el abrazo

entre dos personas genera esa sensación de calidez, la prenda que se diseñe deberá hacerlo igualmente para lograr comunicar la sensación de compañía de la persona que obsequia el producto.

Elegidos los productos de referencia, se modificará su morfología y/o estructura, así como el material con el que se ha fabricado y su disposición



Figura 19, Guevara(2018).

La calidez de la manufactura

El tejido a mano y su significado

Como se observo en la primera fase de bocetacion, la intención inicial era usar palabras de cariño de forma literal en el producto resultante, sin embargo, la palabra dentro del objeto final toma un carácter tácito, pues de las tantas maravillas que permite el diseño una de ellas es establecer un dialogo entre el usuario y el objeto sin necesidad de usar palabras escritas, en este caso se da mediante la selección de la palabra "abrazo" como concepto que definirá formalmente la familia de productos, y la palabra no solo estará presente en la forma de los objetos, si no también en la técnica que ayudara a disponer el material textil que se usara para su elaboración, pues durante la investigación se descubrió que etimológicamente la palabra texto viene del latín "textus" que significa tejido, así la relación entre la palabra escrita y el acto de tejer es clara pues cuando se escribe se debe relacionar correctamente un palabra con otra para que la oración tenga sentido y al tejer se hace lo mismo entrelazando los hilos para que adquieran una forma correcta, esto será lo que cree un discurso implícito en el que las palabras serán remplazadas por las hebras que darán forma a los artefactos de este proyecto, esto complementado por el hecho de que según la disposición en la que se encuentre un material la connotación con la que se percibe varía considerablemente, por eso hay técnicas específicas que disponen el material de tal manera que produce una sensación de calidez y confort en el usuario mucho antes de siquiera palparlo, incluso la técnica puede llegar a dotarlo de un caracter más "humano".



Figura 20, Paca la alpaca (2016).

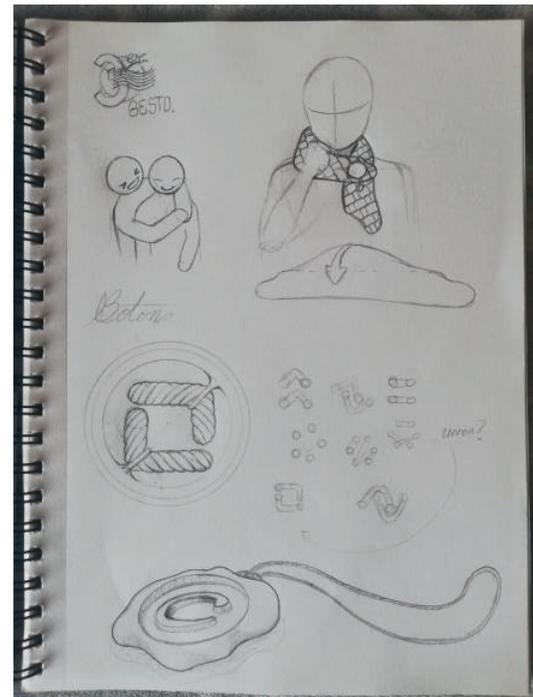
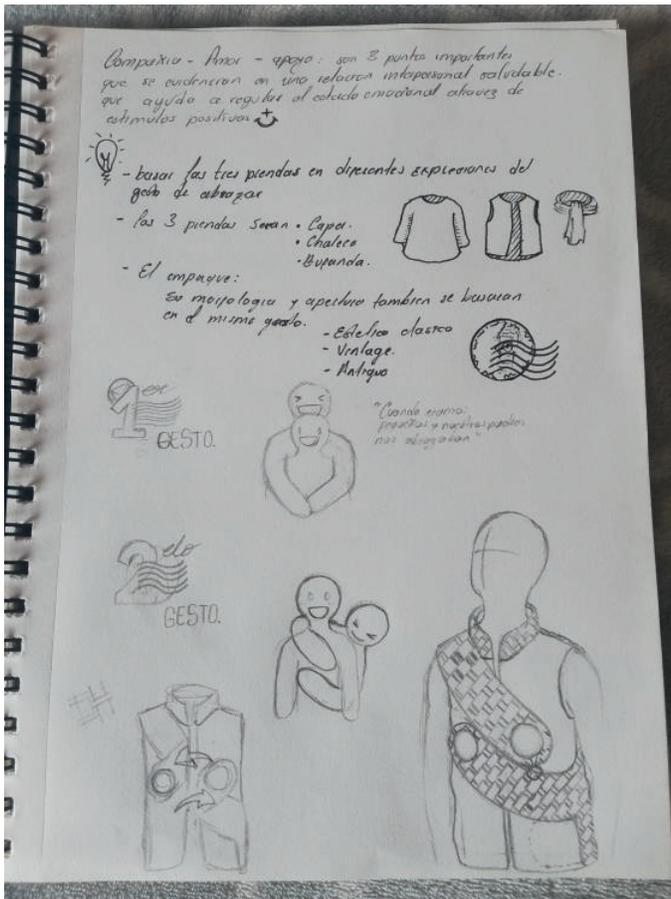
El tejido a mano tiene esta característica muy arraigada, porque después de siglos de historia compartida hace que desde el primer contacto con el cliente, la mente sugiera por deducción que existe un esfuerzo, dedicación, concentración e inversión de tiempo de otra persona y no de una máquina, logrando imprimir una calidez humana en el producto, no física si no emocional, un sello que aporta un valor agregado al producto, dependiendo de cuál sea la función final del mismo.

Por esta razón y otras implícitas en la historia del tejido se decide que esta técnica haga parte en la disposición del material que se escoja para beneficio de este proyecto, y siendo que el tejer es una técnica muy versátil y posee una gran cantidad de variantes en su proceso que generan resultados diferentes, dotara a el producto de un gran abanico de posibilidades pero inicialmente por motivos prácticos se considerará una cantidad limitada de opciones para facilitar la selección de los tejidos que se usarán en los primeros prototipos, dentro de esas opciones estarán contempladas: la puntada de arroz, la puntada simple, la puntada de cuadros y el tejido plano.

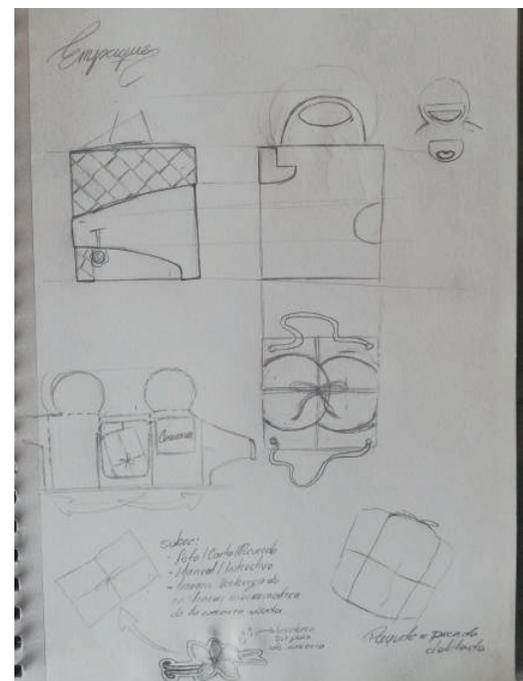


Figura 21, Feria de regiones y expresiones campesinas (2015).

Exploración de bocetos 2



En esta etapa, ya con los referentes establecidos se procede a explorar los dos elementos restantes que tomaría como referente el chaleco y la bufanda, se decide que se debe cuidar que el producto no se acerque demasiado a la prenda de referencia, paralelamente se realiza un acercamiento parcial al empaque que ayuda a establecer que su complejidad estructural debe ser baja, pero sin dejar de lado la idea de que la apertura sea el primer estímulo positivo para el usuario.



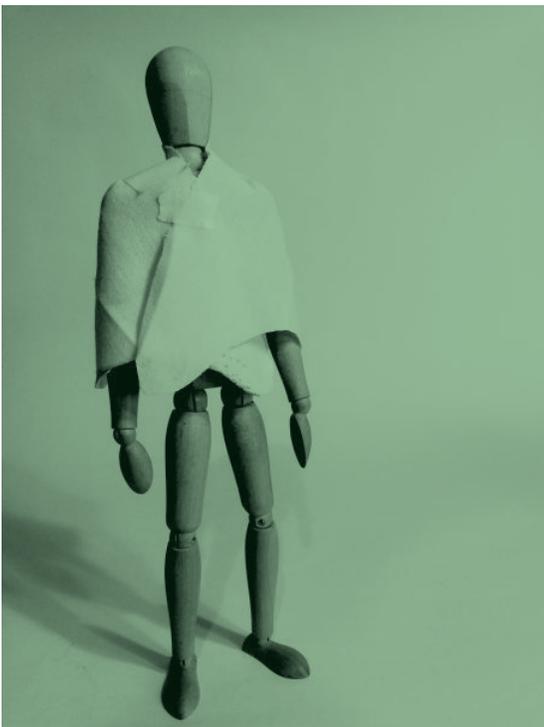
Exploracion de tejido y materiales

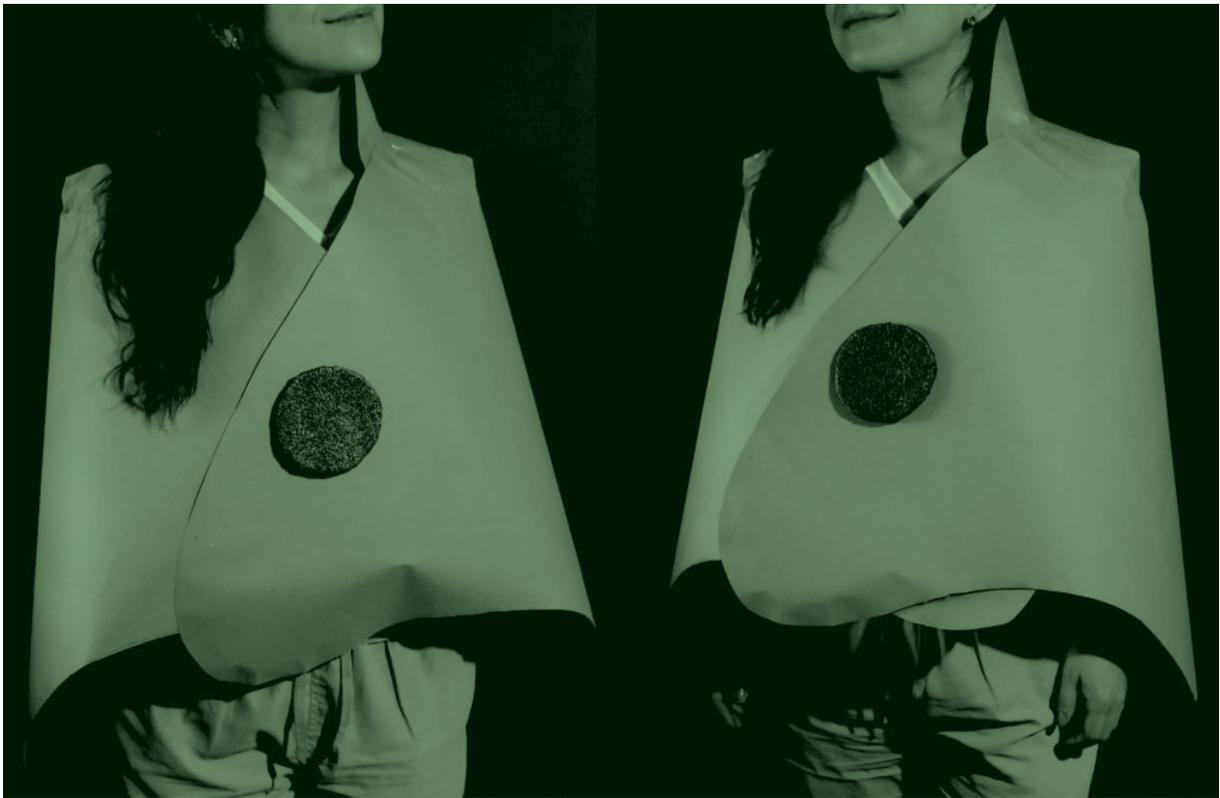






Maquetas y modelos







Se empezó elaborando varias maquetas en escala reducida para ver y entender más o menos que funcionamiento tendrán los prototipos, así como para ir entendiendo también su morfología y cerrando algunos detalles, posteriormente se desarrollan las maquetas a escala real, que se elaboraron en papel de azúcar, estas permitieron comprender dimensiones y generar el acercamiento a los moldes necesarios para construir las partes que den forma a las piezas finales.

En esta etapa si bien se percibe sus dimensiones generales y su comportamiento con el factor humano, por la naturaleza de los materiales usados no se puede comprender a plenitud el papel que juega la técnica del tejido a mano trabajado con hebras oversize obtenidas de la transformación del material textil, porque aunque ya se evidenció un acercamiento a los acabados en la prueba de tejidos anterior se concluye que es necesario la realización de los prototipos para entender con certeza el comportamiento, sensorial y funcional de los parámetros establecidos.

La materia prima

el material textil escogido sus características y ventajas

Después de haber finalizado la fase de exploración de los tipos de tejido y los materiales para su elaboración, se selecciona el textil denominado polartek como el candidato más idóneo para el desarrollo de los prototipos teniendo en cuenta características como; facilidad de manejo durante la disposición del material en hebras, sensación de volumen que produce una vez se encuentra tejido dando un aspecto confortable a los artefactos, la auto adherencia entre el mismo material aspecto que ayuda a que el tejido sea mucho más estable, se perciba más organizado y con acabados más prolijos.

Por el lado técnico el material es mucho más económico que otros con características más o menos similares y también ofrece más resistencia pues se evidencia menor desprendimiento del material que compone el textil lo que garantiza mayor durabilidad del producto acabado. en cuanto a su capacidad de abrigar el polartek también supera a los materiales ubicados al igual que el en la categoría de "textil térmico" así el producto final va a cumplir con eficacia la tarea de abrigar al usuario.



Prototipo 1



En este prototipo se alcanza la forma propuesta si mayores complicaciones y se extienden algunas dimensiones planteadas en los moldes iniciales para mayor comodidad. Como se estableció, en tamaño este es el producto más grande, se hizo uso de 50 mts. aprox. de la hebra elaborada con polartek para completar su confección, su área alcanza a cubrir brazos, espalda y pecho, sin embargo, los brazos quedan libres desde el antebrazo para no obstruir la actividad que se deban realizar con las manos, pero de ser requerido la prenda cuenta con dos bolsillos internos que permite resguardar los brazos simulando el gesto de abrazar al usarlos.



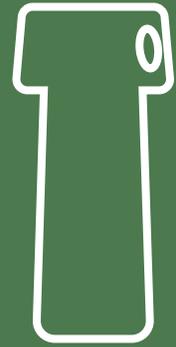
Prototipo 2



El segundo prototipo no requirió hacer modificaciones en los moldes iniciales pues las dimensiones se ajustaron tal como se había previsto, en este caso se hizo uso de aprox. 40 mts de las hebras hechas con el polartek en su estructura este cuenta con dos botones para asegurar un mejor ajuste de la forma. este si bien no cuenta con bolsillos internos cuenta con dos aberturas a los costados para tener acceso a los bolsillos de las prendas que el usuario traiga puestas debajo del chaleco cabe mencionar que este igual que la capa se elaboraron con tejido plano.



Prototipo 3



El tercer y último prototipo inicial corresponde a la bufanda que posee una forma similar a una "T" cuando está extendida esto con el objetivo también de evocar el abrazo cuando rodea el cuello del usuario, esta prenda se diferencia de las dos anteriores por estar elaborada con tejido de puntada simple, lo que exigió a diferencia de los otros miembros de la familia de productos el uso de una sola hebra continua de aprox. 36 metros de la hebra elaborada manualmente, posee un solo compartimiento para guardar y abrigar las manos juntas e igual que la capa solo tiene un botón.



La primera impresión

creación de una experiencia desde el packaging

Como se evidencia en el desarrollo del documento los lazos afectivos son una pieza importante en la regulación emocional, estos solo se consolidan como tal cuando la persona establece una relación con un tercero y esta se ve reforzada por uno o más recuerdos positivos, estos recuerdos crean un constructo alrededor de objetos, momentos y lugares enlazándolos y haciéndolos un parte activa del lazo afectivo, de ahí que existan lugares cargados de emociones y objetos emocionalmente invaluable.

Siendo que fuera de los aspectos estéticos y funcionales del producto son los recuerdos los que le dan un valor personal, el packaging es el momento perfecto para crear un vínculo entre el usuario y el objeto que recibe, aunque si bien ya se había considerado que la sorpresa que se genera al abrir un obsequio de una persona que se estima sería el primer estímulo positivo que recibiría el usuario al tener contacto con el producto, durante la fase de ideación y el emparejamiento de la información de cómo se relaciona el lazo afectivo, los sentidos y los recuerdos, se logró identificar la importancia del olfato en la creación de recuerdos, y es que claramente el cerebro genera recuerdos haciendo uso de todos los sentidos, pero se ha demostrado que es a través del olfato que se crean los recuerdos más vividos y emocionalmente más contundentes, esto llevo a consolidar dos requisitos imprescindibles en el desarrollo del packaging:

1- Dentro del empaque general se encontrara la prenda que vendrá impregnada de una esencia escogida por el cliente, esta puede conectarse con algún recuerdo del usuario destino o bien mediante el estímulo positivo de la sorpresa obsequiada por la persona que se estima en combinación con el aroma registrar un nuevo recuerdo en la mente del usuario que cree un vínculo con el producto consciente o inconsciente, así cada vez que la persona use la prenda el cerebro automáticamente hará una remembranza de ese primer momento.

2- junto con la prenda vendrá un sobre que contendrá una carta, foto, o recuerdo dedicado expresamente del cliente al usuario, una pieza informativa sobre el aroma y su significado y finalmente una pieza comunicativa que asentara la idea del abrazo, el cariño y su relación con la forma de uso.



Lo que se aprende no se olvida

Conclusiones

- El adulto mayor así como su calidad de vida son actualmente infravalorados y en el contexto nacional la perspectiva desde la que se contempla a esta población es muy negativa, situación que contribuye a agravar la macro problemática de la depresión.
- La depresión es una patología evidenciable y latente en el adulto mayor que a pesar de existir estudios que demuestran que su prevalencia aumenta con la edad es una enfermedad mal diagnosticada y gravemente desatendida aunque perjudica en gran medida la calidad de vida del adulto mayor.
- El proyecto posibilitará en las personas de la tercera edad el fortalecimiento de los lazos sociales, con miras a mejorar la regulación de sus emociones, a través del cumplimiento de los requerimientos estético formales, funcionales y simbólicos que optimicen la relación objeto - usuario.
- Se espera tener un impacto no solo en los adultos mayores, sino también en personas de diferentes edades que deseen establecer o reconfortar su afinidad y comunicación con su círculo social, propiciando momentos y experiencias para afianzar vínculos familiares y de amistad.
- El producir emociones positivas contribuye a mejorar la salud física, a la recuperación de enfermedades y reducir el riesgo a padecer alguna patología; además de mejorar las habilidades comunicativas, generando interacción con personas cercanas al usuario, motivando la expresión de emociones y sentimientos favoreciendo la reciprocidad.
- Un gran porcentaje de los proyectos que nacen desde la disciplina del diseño hacia la población perteneciente a la etapa de la vejez se hacen

enfocados en solucionar problemáticas relacionadas con las limitaciones físicas que se adquieren con la edad.

Los recuerdos constituyen y fortalecen los lazos afectivos, por esto es importante permitir que los recuerdos se creen a partir de estímulos positivos esto no solo ayudara al adulto mayor a corto si no también a largo plazo.

- Si bien el producto resultante del proyecto como lo menciona en el título está orientado a la regulación emocional, no reemplaza en ningún momento una atención médica efectiva, así como su tratamiento con los medicamentos respectivos, su valor terapéutico solo se podría comprobar con un estudio más largo que permita registrar una base de datos más amplia para obtener conclusiones verificables pues los temas de salud son muy delicados y requieren procesos meticulosos.

- Un buen proyecto de diseño no requiere obligatoriamente la aplicación de tecnologías extremadamente avanzadas, pero si de un buen estudio de contexto que permita reconocer los puntos rescatables de la cultura que se pretende abordar para transformarlos en un factor diferenciador que ayude a resaltar el producto

- El tejido es una técnica ancestral que se mantuvo vigente durante muchos años en nuestra región y pese a que actualmente su uso no es tan común, lograr una buena resignificación de esta técnica puede ayudar a entender que aparte de ser una técnica de elaboración también es un lenguaje visual del que se puede hacer uso dotándolo de un mensaje claro.

¿En quiénes nos basamos?

Referencias

- Torres A. (2017). Las 3 fases de la vejez, y sus cambios físicos y psicológicos; La tercera edad no es una categoría homogénea, sino que en ella hay varias etapas a tener en cuenta.
- Agencia de Noticias UN. (2017). "Pixel board" es un juego para ejercitar la creatividad, memoria y motricidad fina. [Fotografía]. Recuperado de: <https://agenciadenoticias.unal.edu.co/detalle/article/juegos-mejorarian-bienestar-de-adultos-mayores-en-palmira.html>.
- Alvarado, A, & Salazar, A. (2014). Análisis del concepto de envejecimiento. *Gerokomos*, 25 (2), 57-62.
- Canales, E. (2010). Cómo convertirte en el detective de tus propias emociones. Tlalpan, México: Ángeles Editores, S. A.
- Canales, E. (2010). Alegría, Amor, Miedo. [Diagramas]. Recuperado de: *Cómo convertirte en el detective de tus propias emociones*. Tlalpan, México: Ángeles Editores, S. A.
- Cundet, C. (2015). Paro, le robot qui soigne nos aînés. [Fotografía]. Recuperado de: <https://www.generations-plus.ch/?q=magazine/droit-argent/ems/paro-le-robot-qui-soigne-nos-a%C3%AEn%C3%A9s>.
- DANE. (2018). Resultados Censo Nacional de Población y vivienda 2018. Recuperado de <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/demografia-y-p>

oblacion/censo-nacional-de-poblacion-y-vivenda-2018.

- Familiados. (2018). Juegos divertidos para personas mayores. [Fotografía]. Recuperado de: <https://familiados.com/blog/12-juegos-divertidos-para-personas-mayores/>.
- García, M. (2017). Las emociones y el bienestar en las personas mayores. (Tesis de pregrado). Universitat Jaume I, Castelló de la Plana, España.
- Grupo ADD. (2019). El robot buddy. [Fotografía]. Recuperado de: <https://grupoadd.es/el-robot-buddy>.
- Hermosín, A. (2019). Robots al cuidado de adultos mayores: la experiencia japonesa. Clarín, buena vida.
- Jürschik, P, Botigué, T, Nuin, C, & Lavedán, A. (2013). Estado de ánimo caracterizado por soledad y tristeza: factores relacionados en personas mayores. Gerokomos, 24(1), 14-17.
- La marelle. (2019). Educar con límites : Conociendo y reconociendo emociones. [Ilustración]. Recuperado de: <http://lamarelle-barcelona.blogspot.com/2019/02/educar-con-limites-conociendo-y.html>.
- Lafregeyre, M. (2014). Voluntarias y voluntarios de la Fundación Amigos de los Mayores acompañan a personas que viven solas. [Fotografía]. Recuperado de: <https://blogs.20minutos.es/mas-de-la-mitad/tag/fundacion-amigos-de-los-mayores/>.
- Journal of Dementia Care. (2013). La profesora Wendy Moyle con los residentes de Wesley Mission, Brisbane, sosteniendo los robots acompañantes Paro. [Fotografía]. Recuperado de: <https://aschoonerofscience.com/recent-research/cuddly-robot-seals-assist-in-dementia-care/?fbclid=IwAR3IzDc1I3GZwmWSSTdntYPnq7nliI6uHHK6N58e0cy0Gn-a-yhjZSlitpA>.

- Llenas, A. (2015). El monstruo de colores. Andalucía, España: Flamboyant.
- LEGRIDD. (2018). La importancia del diseño para las personas mayores. Recuperado de https://www.legridd.com/disenio-emocional-para-personas-mayores/?fbclid=IwAR2hDa6y_y5YffNEyw86jbMcfzYIUMcC0sPTQakgJB-4LvMLTZEx4XCdtg
- Maya, Annika & Miguel. (2017). Gerontodiseño. Nueve estrategias de diseño sostenible para adultos mayores. Revista interiorgráfico de la división de arquitectura arte y diseño de la universidad de Guanajuato. XVII Edición.
- Merino, S. (2017). La carpeta de las emociones: Proyecto didáctico para segundo ciclo de Educación Infantil. Trabajo de grado, Cataluña, España, Universidad Internacional de la Rioja
- Merino, S. (2017). Ruleta de las emociones. [Diagrama]. Recuperado de: La carpeta de las emociones: Proyecto didáctico para segundo ciclo de Educación Infantil. Trabajo de grado, Cataluña, España, Universidad Internacional de la Rioja
- Ministerio de Salud y Protección Social de Colombia. (2018). Sala situacional de la Población Adulta Mayor. Recuperado de <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/DE/PS/sala-situacion-envejecimiento-2018.pdf>.
- Nuñez, C., & Romero, R. (2013) Emocionario. Recuperado de https://palabrasaladas.com/di_lo_que_sientes/di_lo_que_sientes.html
- Organización Mundial de la Salud. (2017). Informe mundial sobre el envejecimiento y la salud. Recuperado de https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/186466/9789240694873_spa.pdf?sequence=1.
- Salvador. (2014). Palabras Aladas: Emocionario. [Ilustración]. Recuperado de: <https://socratesescueladecoaching.es/palabras-aladas-emocionario/>.

Montero, M. (2014) Severiano Paz, «el abuelo de La Laguna», en su casa del

barrio de El Coromoto con su inseparable manta esperancera. Recuperado de:

<https://www.abc.es/local-canarias/20141224/abci-abuelos-centenarios-severiano-201412231758.html?ref=https:%2F%2Fwww.google.com%2F>

Neshoba, D. (2020) Burnadyne J. Smith was born and lived most of her life in the Sardis community, third child of Frank and Inez Jackson. Recuperado de: <https://neshobademocrat.com/stories/smith-celebrates-96th-birthday,43433>

- Osses, A. (2017) De su visita a Pasto Gastrodiversa el gran Alejandro Osses, fotógrafo profesional nos envía esta imagen del mercado el Potrerillo. Recuperado de : <https://www.picuki.com/media/1649327062227540176>

Zara. (2015) Una prenda elegante y original, muy recomendable para el otoño, muy bien forrada, bolsillos amplios y botonadura lateral que delimita las mangas. Recuperado de: <https://alexanderlin.wordpress.com/2015/09/08/zara-man-fallwinter-collection/>

- Incerun. (2020) Abrigos de moda para hombre, ropa de calle firme, mezcla de imitación, abrigo de lana. Recuperado de: <https://es.aliexpress.com/i/4000357020185.html>

- Incerun. (2020) Capa con capucha Vintage para hombre, Ponchos sólidos, botón suelto, de lana, informal, para invierno. Recuperado de: <https://es.aliexpress.com/i/4000548258495.html>

- Tejiendo Peru. (2018) Con solo un rectángulo haremos este precioso chaleco con capucha en punto "elástico" que imita el tejido en tricot. Recuperado de: <https://www.tejiendoperu.com/crochet/chaleco-con-capucha-imitaci%C3%B3n-tricot/>

- Guevara, G. (2018) Bufanda tejida en color vino. Recuperado de: <https://br.pinterest.com/pin/564849978253106210/>

▪ Paca la Alpaca. (2016) Cómo Tejer Punto Inglés Clásico a Dos Agujas. Recuperado de [:https://www.pacalaalpaca.com/como-tejer-punto-ingles-dos-agujas/?v=4cb53191f260](https://www.pacalaalpaca.com/como-tejer-punto-ingles-dos-agujas/?v=4cb53191f260)

▪ Feria de regiones y expresiones campesinas (2015) Tejido en guanga: En el primer taller de tejido, Jairo Pilpud, Indígena Pasto. Recuperado de: <https://muequeta.weebly.com/feria-de-regiones/tejido-en-guanga>