

1. Tema

Diseño de producto que favorezca la autonomía de personas que enfrentan una limitación durante la realización de actividades cotidianas, derivada de una condición de salud.

2. Antecedentes

Las condiciones de salud, lesiones, procesos de recuperación y cambios en las capacidades funcionales pueden generar dificultades para realizar actividades que forman parte de la vida cotidiana.

Acciones aparentemente sencillas como vestirse, alimentarse, asearse, manipular objetos o desplazarse pueden convertirse en actividades que requieren mayor esfuerzo, asistencia de otra persona o adaptaciones específicas.

3. Reto del diseño

Desde el Diseño Industrial existe la oportunidad de intervenir en estas situaciones mediante productos que consideren las capacidades, necesidades, contexto y experiencia de las personas, buscando facilitar la interacción con los objetos y favorecer una mayor independencia.

En esta repentina, deberán identificar una actividad cotidiana que represente una barrera para una persona debido a una condición de salud, analizar las características de dicha situación y desarrollar una propuesta de producto que contribuya a realizarla con mayor facilidad, seguridad, comodidad o autonomía.

El objetivo no es diseñar para una enfermedad. Es diseñar para una persona que enfrenta una barrera.

4. Universo de diseño

Movilidad y alcance

- Sentarse y levantarse.
- Trasladarse dentro de la vivienda
- Alcanzar objetos.
- Manipular objetos
- Transportar objetos.

Capacidades:

- Coordinación.
- Precisión.
- Flexibilidad.
- Capacidad visual.
- Capacidad auditiva.
- Recuperación de una lesión.
- Cambios asociados al envejecimiento.

5. Usuario

Deberá conocer:

- Usuario:
 - Quién es el usuario.
 - Qué condición o situación enfrenta.
 - Características.
 - Capacidades y Limitaciones.
 - Contexto.
- Actividad:
 - Secuencia de acciones.
 - Objetos involucrados.
 - Posturas y Movimientos.
 - Barrera y Puntos de dificultad.
 - Qué necesita para realizarla con mayor autonomía.

**No se aceptará como usuario únicamente “personas con discapacidad” o “adultos mayores”.
El usuario deberá estar contextualizado en una situación concreta**

6. Condicionantes (Qué SÍ y qué NO)

El producto deberá:

- Tener un usuario claramente definido y considerar sus capacidades.
- Responder a una situación de salud concreta.
- Facilitar una actividad cotidiana específica y la autonomía del usuario.
- Presentar una solución de diseño industrial viable.

No se permite:

- Diseñar únicamente por estética o apariencia del objeto
- Copiar o modificar dispositivos existentes.
- Presentar un producto que requiera conocimientos médicos para su utilización.
- Realizar afirmaciones de tratamiento o curación.

7. Entregables

Lámina # 1 Usuario (25%):

- Condición o situación.
- Actividad cotidiana y su contexto.
- Secuencia de actividad como se realiza actualmente y donde se vea la barrera identificada.
- Hallazgos y oportunidad de diseño.

Lamina # 2 Exploración conceptual de 3 propuestas (25%)

- Bocetos a mano (digital o físico)
- Barrera que atiende.
- Características principales de uso y función

Lamina # 3 Propuesta final (50%)

- Nombre del producto.
- Descripción general del usuario y el problema o necesidad que apoya.
- Diseño en vistas principales o perspectiva con dimensiones.
- Funcionamiento (si tuviera mecanismos) y Uso del Objeto.
- Características principales: materiales, tecnología, etc.
- Diferenciadores o propuesta de valor.

8. Criterios de Evaluación

Tema (Lámina 1)	- Comprensión de la relación entre salud, autonomía y actividad cotidiana. - Capacidad para detectar qué limita realmente la actividad y cuál es el objetivo de la actividad	25%
Creatividad (Lámina 2)	- Originalidad y pertinencia de la solución.	25%
Funcionalidad (Lámina 3)	- Capacidad del producto para facilitar la actividad.	25%
Ergonomía (Lámina 3)	- Adecuación del producto a las capacidades del usuario.	25%

9. Entrega de Repentina

Se entregará el sábado 26 de Septiembre a las 23:59hrs (11:59pm)

Se entrega por TEAMS en la actividad que tu profesor asignó para ello

Se envía copia al correo repentina4567@gmail.com para que tengan respaldo de tu entrega con el siguiente Asunto (Subject):

“Unidad de Aprendizaje” - “Grupo” - “Apellidos Nombre(s)” - “Matrícula” - “Profesor”

Ejemplo: Taller de Forma y Función - Grupo 23 – Alanís Juan – 000000 – Pérez López

“Menos barreras, más posibilidades.”