



Figura 1. Exposición de VIII trimestre de Diseño Industrial  
Fotografía: Andrea Rivas

# ADECUACIÓN AL CAMBIO TECNOLÓGICO

**Andrea Rivas Carmona**  
Licenciatura en Diseño Industrial

*En este lugar perdemos demasiado tiempo mirando hacia atrás.  
Camina hacia el futuro, abriendo nuevas puertas y probando  
cosas nuevas, sé curioso... porque nuestra curiosidad siempre  
nos conduce por nuevos caminos.*

Walt Disney

**S**oy alumna de diseño industrial de VIII trimestre y, curiosamente, este trimestre la UEA se llamaba Diseño industrial y adecuación al cambio tecnológico. En éste tuve la fortuna de tener como coordinador al profesor Roberto García Sandoval.

En su plan de trabajo para esta UEA, estaba como objetivo el diseño prospectivo, que es diseñar para el futuro. Como ejercicio inicial, nos hizo analizarnos hacia 50 años, pensando evidentemente en que seríamos adultos mayores, preguntándonos y teniendo como núcleo principal: ¿qué problemas enfrentaríamos como adultos mayores?

La constante pregunta a lo largo del trimestre nos lleva a lo siguiente: ¿por qué seguimos cayendo en el cliché de diseñar

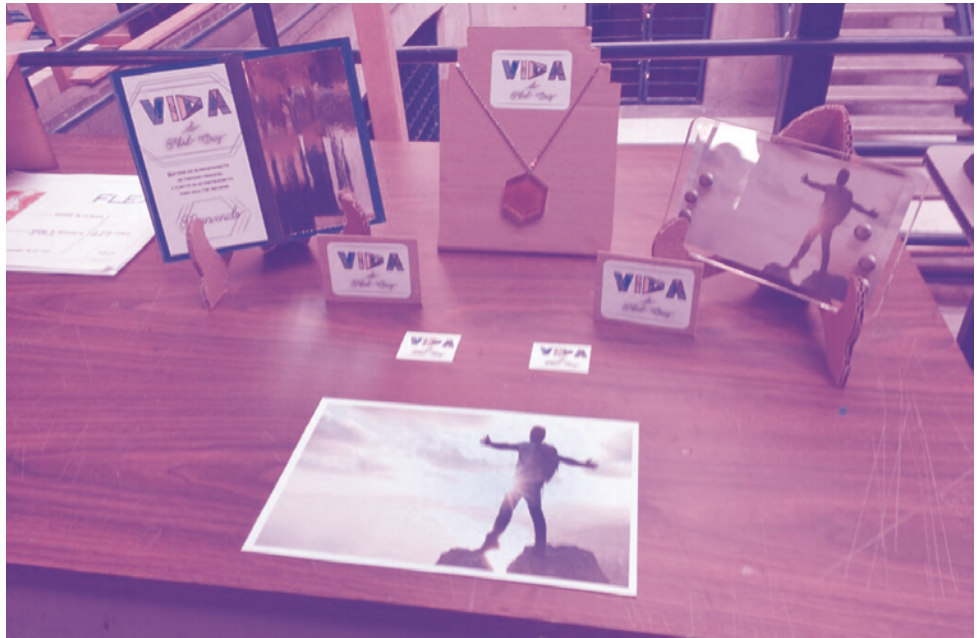


Figura 2. Prototipo Vida  
Fotografía: Abril Cruz

más muebles?, cuando estamos en pleno auge de las nuevas tecnologías y ese cambio en el que surgen nuevas problemáticas, en donde encajan perfectamente estas nuevas tecnologías. La generación Z, como nos llaman, estamos viendo nacer esta nueva era y desde mi punto de vista, no podemos pasarlo desapercibido. Aquí nace otra pregunta: de aquí a 50 años, ¿se seguirán usando los mismos objetos y tecnologías?

Este ejercicio despertó la creatividad y la curiosidad de todo el grupo: tocamos temas como la movilidad, la diabetes, el alzhéimer, el túnel del carpo y la dosificación de medicamentos. Siempre mirando en prospectiva, de manera que primero tuvimos que hacer un estudio en el que cada uno observamos nuestra rutina y la relacionamos con el cómo evolucionaría o cambiaría a futuro. Por ejemplo, observamos las enfermedades en nuestro árbol genealógico, las actividades que tenemos

a diario (tocar la guitarra, correr, andar en patineta), las probables enfermedades que pudieran haber en futuro y, poco a poco, las fuimos transformando y materializando en diseño.

El profesor, experto en MKT, nos ayudó a darle sentido y forma a nuestras ideas, desde la marca y el eslogan hasta la investigación en nuevas tecnologías.

En este ejercicio surgieron varias ideas interesantes:

- Flex (Andrea Rivas) ayudaría a adultos mayores con escasa movilidad, con un aditamento elaborado con textiles piezo-crómicos que imita un exoesqueleto, que tiene como características principales la memoria de forma, que guarda energía y sacarla a través del mismo movimiento; es renovable pues esta hecho de nitrocelulosa (papel).
- DBTAT (Karen Miranda) propuso un objeto de tipo médico que ayuda a la colocación de un tatuaje de tinta especial, que per-

mite un control de los niveles de glucosa en un paciente con diabetes, ya que esta tinta cambia de color. El objeto trabaja imitando las funciones de una impresora 3D y la de una tatuadora. Como complemento, se diseñó una pulsera con luz ultravioleta la cual ayuda a la lectura del tatuaje.

- Vida (Abril Cruz) realizó un depósito de memorias para personas con alzhéimer materializado en un libro, que sería a su vez un reflector, en donde el usuario podría depositar cada una de las memorias que desee, desde fotografías y texto hasta video. A su vez, ésta se convierte en una familia de objetos donde podrá existir un videojuego y un dije que harían la misma función, pero dependería del usuario comprador.

- Alive (Romina Aguilar) adecuó un equipo para personas que tienen dificultad para caminar: consta de un diseño de un sistema completo que incluye chamarra, pantalón y tenis; tienen como característica principal que están elaborados con nanotubos de carbono. Los tenis levitan a través del magnetismo, ayudando así al usuario a que la movilidad sea más ligera.

- Hydro Station (Diana Ramírez) proyectó un sistema de hidroponía magnética, que está diseñado para usarse en cualquier espacio del hogar; sirve para cultivar vegetales y para moverlos fácilmente, además, con el plus del magnetismo hace que el cultivo sea más sencillo para el usuario.

- Hunter (Alondra Gabino) diseñó un juguete inteligente para perros, que permite al usuario jugar con su mascota sin la necesidad de levantarse de su asiento. Rastrea y reconoce los gestos dinámicos expresados por los movimientos finos de las manos, para que este artefacto, que usa la tecnología desarrollada por Google (ondas electromagnéticas), se impulse y entretenga de manera fácil a la mascota.



Figura 3. Prototipo Flex  
Fotografía: Andrea Rivas

Todos los resultados de este trimestre fueron mostrados en la exposición de trabajos trimestrales de Diseño Industrial, en la que se vio la importancia de tener en cuenta los problemas sociales que nos rodean y nos concierne, no solo como diseñadores sino también como sociedad. No debemos dejar de lado que somos estudiantes de la UAM, quienes estamos en constante preocupación de este tipo de problemáticas. Además continuar conociendo las nuevas tecnologías que día a día van naciendo, creciendo y evolucionando.

