

# Casos Diseño Positivo

- 1 Kookid - Delf - Diseño para la felicidad
- 2 Oasis - FAU - Diseño para la felicidad
- 3 Macanudo - FAU - Diseño con emociones negativas
- 4 The street debater - Delf - Dilemas

# Kookid:

## Happiness when shared, is doubled

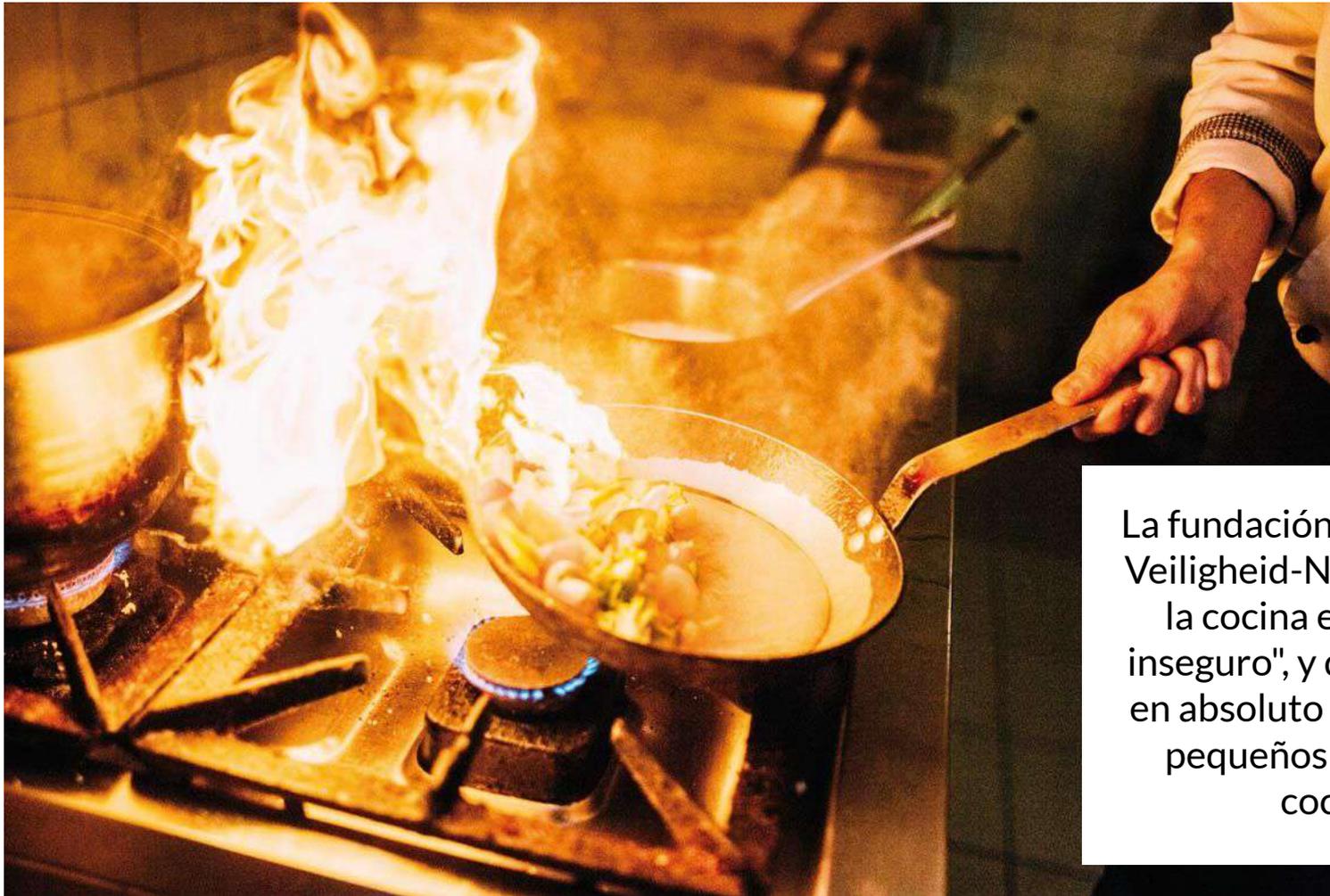
Kookid: Cuando la felicidad se comparte, es doble.

---

Lotte Jacobse



¿Niños/as y cocina?



La fundación de seguridad Veiligheid-NL declara que la cocina es un "lugar inseguro", y desaconsejan en absoluto que los niños pequeños entren a la cocina.



Lotte Jacobse

¿Qué tal diseñar para la felicidad  
de las personas que son muy  
diferentes de cada uno?

---

# Objetivo

Diseñar un producto que contribuya a la felicidad tanto de los niños pequeños como de sus padres.

# ¿Qué experiencias diarias contribuyen a esa felicidad?



- Entrevista a familias jóvenes.
- La cena para los padres, es un tiempo familiar valioso.
- Es todo un desafío realizar múltiples tareas.
- Mientras tratan de cocinar la comida, El/la niño/a se sube a los objetos más inseguros y explora la cocina sin ninguna idea de peligro.
- Batalla.

# ¿Y los/as niños/as?



Los/as niños/as tienen cualidades fundamentales inspiradoras.

- curiosidad
- creatividad
- amor por la vida
- amabilidad.

Impulsados por un **deseo de autonomía** y **competencia**, los niños pequeños están muy ansiosos por **hacer todo por sí mismos**.

¿Cómo puedo usar esas  
calidades fundamentales?

# Kookid



Kookid consta de una serie de 11 elementos que conectan creativamente las actividades de cocinar, comer y jugar.

# ¿Cómo contribuye?



## Jugando

Animando a los niños pequeños a explorar las texturas de varios ingredientes de una manera lúdica estableciendo así una **conexión positiva** entre la alimentación y los ingredientes saludables.



## Cocinando

Kookid ofrece varias formas de cortar verduras (blandas). Empujandolas a través de las rejillas de corte o cortarlas o triturarlos con sus trituradoras. Esto permite que un niño pequeño **contribuya** verdaderamente a preparar la comida **sin ningún peligro**.



## Comiendo

Usar Kookid ayuda al niño a **comprender la transición** de cocinar a comer. El uso diario fomenta la **aceptación** de nuevos ingredientes. Dando como resultado un **ambiente más agradable** durante la cena.

Kookid brinda a los niños la oportunidad de desarrollar una **actitud positiva** hacia los ingredientes variados a una edad temprana.



# Golpeando y saludando

- Los elementos utilizan los movimientos que los niños pequeños hacen naturalmente, como **golpear** y **agitar**, lo que significa que pueden contribuir con orgullo a preparar la comida, ayudando a su vez a la motricidad.
- Anima a los padres a tener paciencia y disfrutar de estos momentos compartidos.
- La **inclusión** segura del niño le da a los padres suficiente espacio para cocinar una comida mientras disfrutan de la presencia del niño en la cocina.





“Creo que es un privilegio de un diseñador poder influir en la forma en que las personas interactúan entre sí y con el mundo que nos rodea. Esto crea la obligación de utilizar este privilegio de manera ética “.

Lotte Jacobse



Caso 2: Proyecto de título Fau  
**Autor: Tamara Vega**

OASIS. Sistema biofílico para  
aportar a la restauración mental  
en el contexto urbano

# ¿Qué es BIOFILIA?

Sentimiento **innato** de los seres humanos de **asociarse con la naturaleza**, sistemas naturales y otros seres vivos.

Edward O. Wilson, en su libro llamado Biophilia (1984)

# ¿Qué es BIOFILIA?

Sentimiento **innato** de los seres humanos de **asociarse con la naturaleza**, sistemas naturales y otros seres vivos.

Edward O. Wilson, en su libro llamado Biophilia (1984)

Razones **evolutivas de la humanidad**, las que nos han llevado a obtener **beneficios** poco conocidos de la **conexión humano-naturaleza**, con capacidad de **influir** de forma positiva en la salud física y psicológica, en la vitalidad y el bienestar humano

(Hough, 2013).



Establecer tres categorías de distintos enfoques de diseño que se **relacionan** con el diseño biofílico



**Cuidado y preocupación por el bienestar y surgimiento humano.**

Aprendizaje, imitación y uso de la naturaleza como referente.

Respeto, cuidado y preservación de la naturaleza.

## Desarrollo de criterios biológicos para el diseño

El objetivo principal del diseño biofílico es **contribuir a que las personas estén en contacto con la naturaleza dentro del entorno construido** (Kellert, Heerwagen, & Mador, 2008).

Esto se puede lograr a través de elementos que la evoquen, como:

Patrones

Formas

Sensaciones

Incorporando organismos vivos



# Eudaimónica

(Desmet y Nijhuis, 2013)

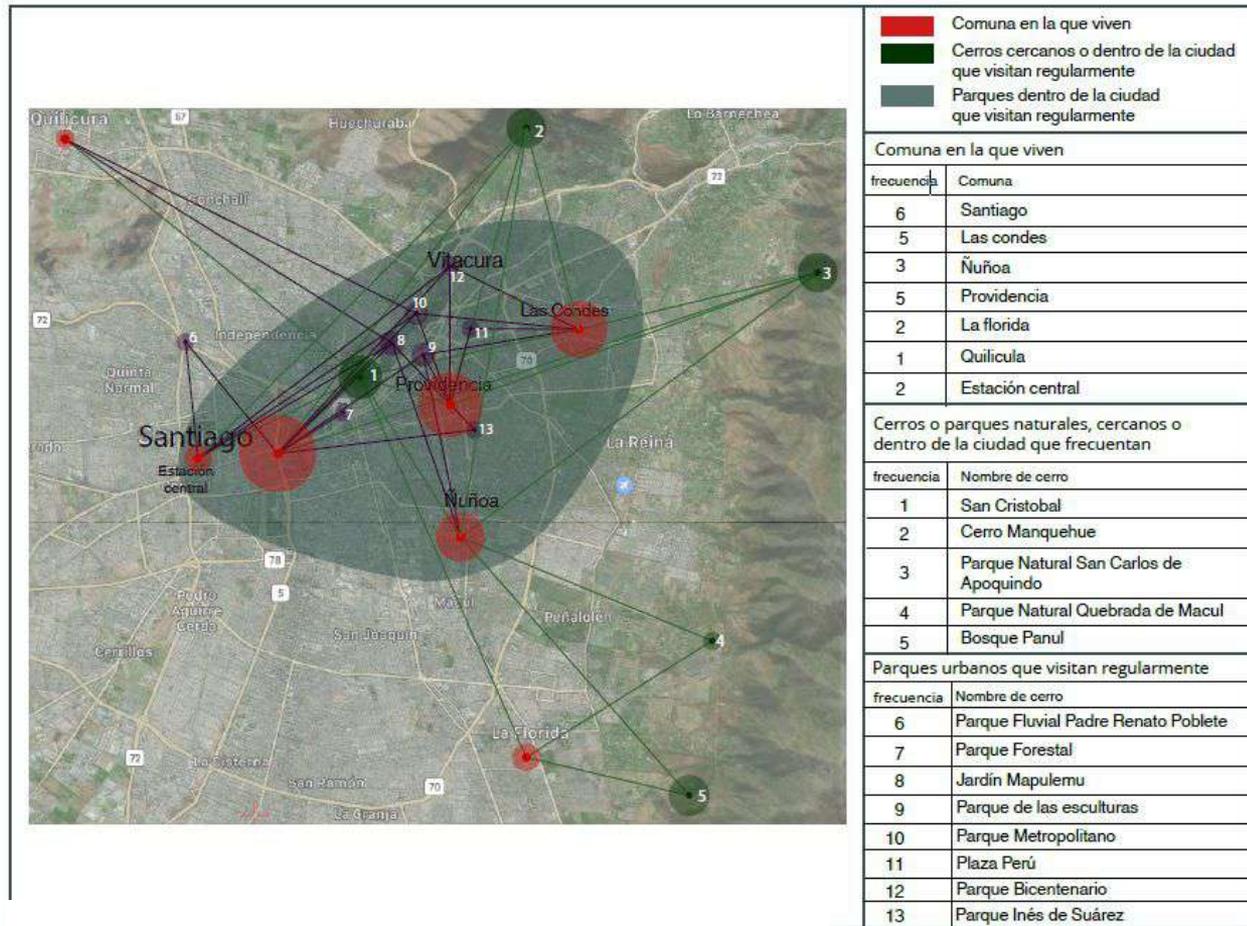
buscando generar un aporte al  
bienestar subjetivo  
del usuario, pero más profundo y  
duradero, es  
decir; a largo plazo

# Oportunidad

Utilizar criterios biofílicos para el desarrollo de producto que contribuyan a la reducción de estrés y fatiga mental, en personas que tengan rutinas cambiantes en relación con su permanencia en el hogar



Mapeo del usuario, que personas son las que constantemente les agrada el contacto con la naturaleza



Genera un perfil de usuario que le otorga antecedentes generales

## PERFIL DE USUARIO

♀ = 66%

♂ = 33%



Frecuencia



Educación	Técnica/universitaria
Trabaja	Si
Situación económica	Favorable
Hijos	No
vive en	Departamento
vive con	Solo o con pareja

cantidad de encuestas respondidas : 24

## Hábitos

100% tiene preferencias por la naturaleza.

100% Posee plantas dentro del hogar

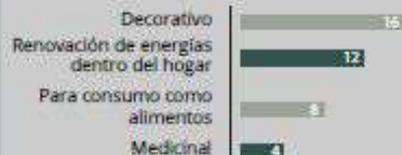


Tiempo que le dedica a las plantas:

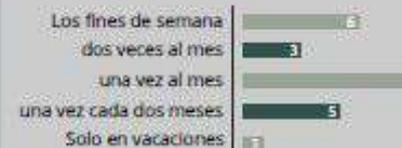


- Todos los días, 10 minutos.
- cada dos días, 25 minutos.
- una vez por semana, 30 minutos.

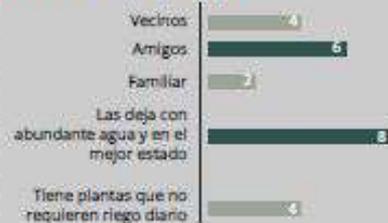
Las plantas tienen el proposito de ser:



Viaja fuera del lugar en donde vive:



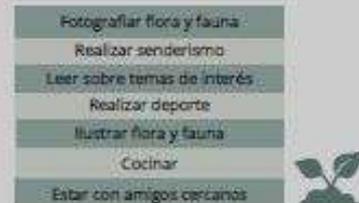
Cuando no esta, deja las plantas a:



Las plantas que tiene se encuentran en:



Entre sus pasatiempos se encuentra:



Para luego tener un arquetipo específico de su usuario y poder realizar pruebas de su proyecto



### Constanza Acevedo

Edad 28  
Género Femenino  
Comuna Ñuñoa  
Ocupación Diseñadora Gráfica  
Estado civil Soltera

Vive con su pareja

#### RASGOS DE LA PERSONALIDAD



## Sobre ella

Es una amante de la naturaleza, sin embargo, no siempre pueden acceder a ella. Por lo que cada vez que tiene algo de tiempo sale de la ciudad en búsqueda de ella. Cuida su alimentación, recicla e intentan reducir sus desechos. Es consciente de la importancia del cuidado del medio ambiente, pero no siempre lo pone en práctica. Asiste cada cierto tiempo a talleres de actividades que implican contacto con la naturaleza (estos se realizan en parques o cerros) a ellos va sin compañía. Suele pasar por periodos de estrés a causa de su trabajo.

#### Un día de la semana



#### Un día del fin de semana



#### Comportamientos y valores

Cree que las medicinas alternativas son un real aporte en tratamientos de patologías, es una persona muy sensible que le gusta exteriorizar sus sentimientos con sus cercanos. Le gusta pasar tiempo con amigos y siempre los recibe para verlos. Cada vez que puede, viaja con su pareja a destinos fuera de Santiago y cuando no puede, asiste a talleres de reconocimiento de árboles, cuidado de plantas o técnicas para reducir desechos.

#### Frustraciones

Ella no está conforme con la vida en las grandes ciudades.  
A veces se estresa mucho y no puede controlarlo.  
Tener poco contacto con la naturaleza

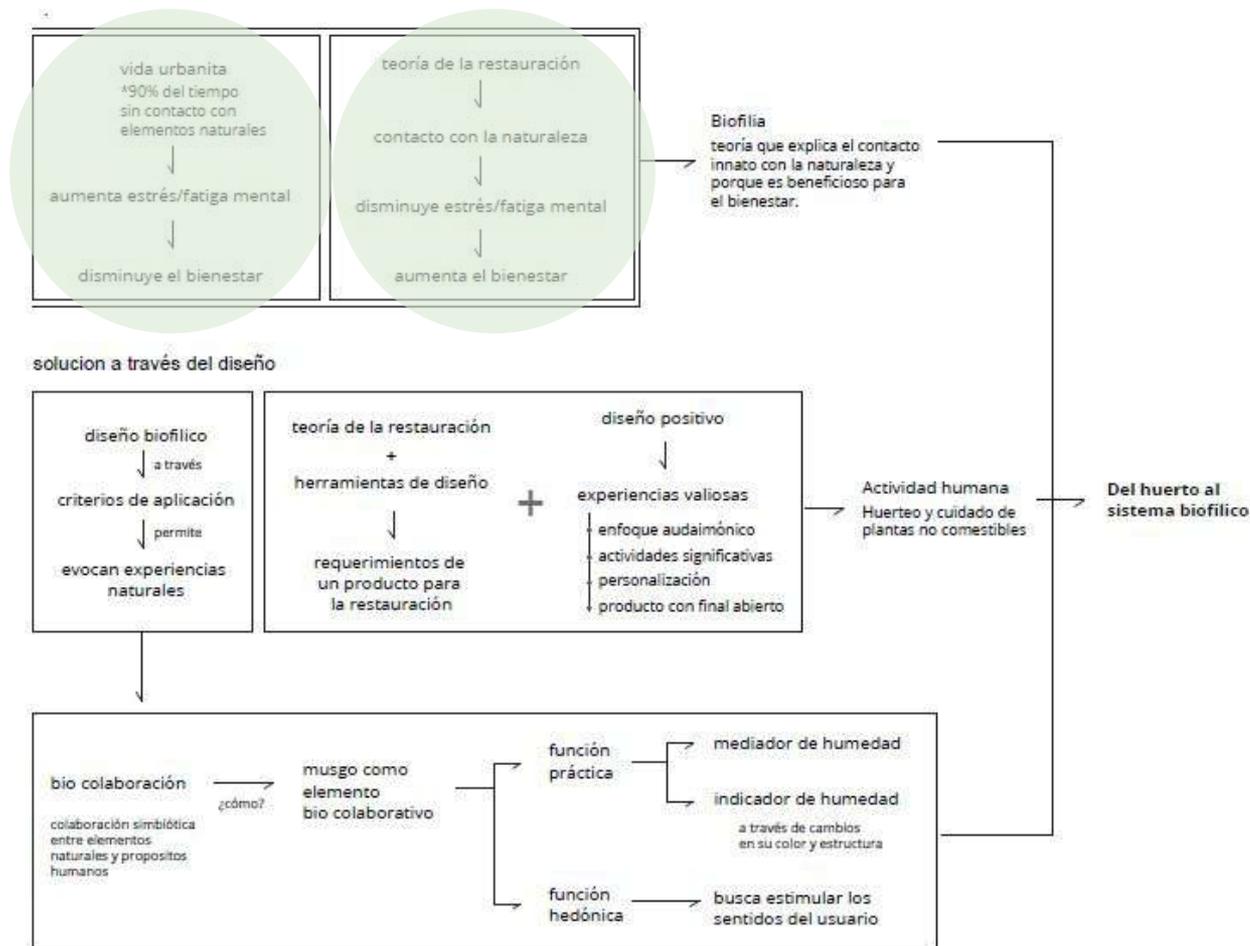
#### RECOMPENSAS

Es muy bien calificada en su trabajo  
Puede viajar cada cierto tiempo  
Crecimiento personal

#### ESFUERZOS

Tiene periodos de mucho estrés  
Debe esforzarse mucho en el trabajo  
Intentar superar periodos de estrés

Este esquema muestra  
cuales son los antecedente  
relevantes para la solución  
que ella quiere otorgar



Realiza una  
experimentación del  
diseño biofílico y de  
elementos  
biocolaborativos





## OASIS

Promover la **vivencia de experiencias biofílicas valiosas** a través de la práctica de cuidado de plantas dentro del entorno construido, para **aportar a la reducción de estrés y fatiga mental** de personas afines a esta perspectiva de diseño y que tengan rutinas cambiantes en relación con su permanencia en el hogar.

Doce actividades y estrategias cognitivas identificadas y validadas empíricamente, que tienen la **capacidad de aumentar el bienestar percibido de forma duradera**

Expresar gratitud	Cultivar el optimismo	Evitar darle demasiadas vueltas a las cosas y la comparación social
Practicar actos de bondad	Alentar las relaciones sociales	Disfrutar las alegrías de la vida
Comprometerse con los objetivos personales	Practicar alguna religión o la espiritualidad	Cuidar del bienestar del organismo
Aprender a perdonar	Incrementar el flujo de experiencias	Desarrollar estrategias para hacer frente al estrés

Fuente: Jimenez, Pohlmeier, & Desmet, 2015.



**Actividad del Huerteo, propicia la mayoría de estas experiencias**

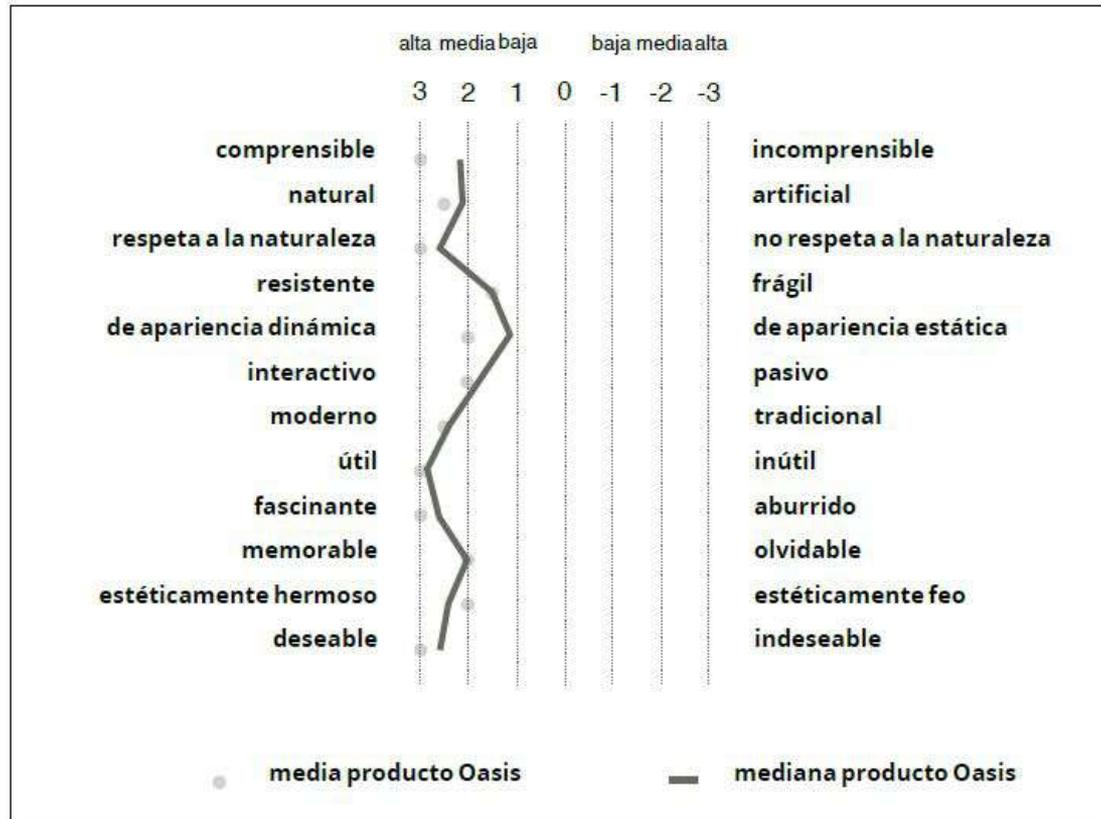


Musgo como bio colaborador  
atributo biofilico como atributo práctico

sistema de autorriego  
germinador



## La Valoración semántica de atributos





## Emotiv Epoc

Evaluación de efectos sobre el cerebro **si sucede o no** la promoción de la reducción de estrés y fatiga mental a través de los estímulos ofrecidos por el contenedor.

Ambiente de trabajo

Después del trabajo, ver tele

Después del trabajo, utilizando un prototipo enfocado del producto

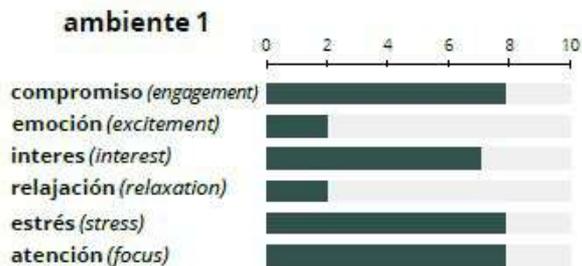


figura 86: Resultados de la percepción del sujeto de prueba para el ambiente 1  
fuente: Elaboración propia

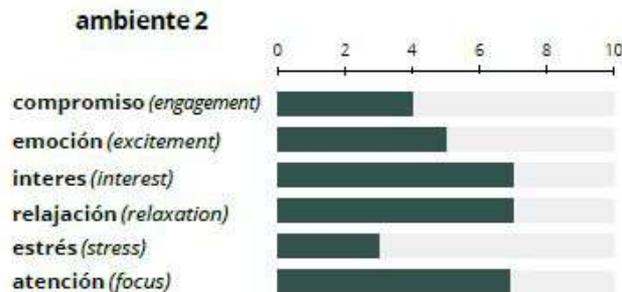


figura 89: Resultados de la percepción del sujeto de prueba para el ambiente 2  
fuente: Elaboración propia

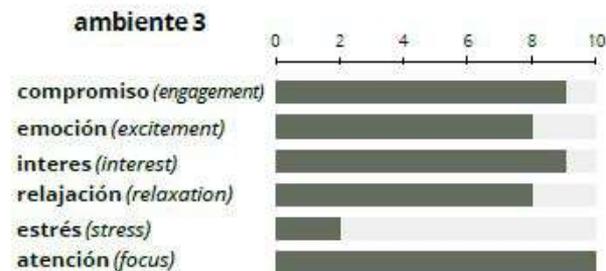


figura 94: Resultados de la percepción del sujeto de prueba para el ambiente 3  
fuente: Elaboración propia

## Emociones que la experiencia con el objeto propiciaría

Fascinación  
Sorpresa  
Agradable  
Orgullo  
Satisfacción  
Alivio  
Relajación  
Ensueño







link memoria:

<https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/177834?show=full>

Caso 3: Proyecto de título Fau  
**Autor: Valentina Gamboa**

Macanudo: Sistema de relato  
para recuerdos memorables





# ENVEJECIMIENTO

Oportunidades para generar una propuesta en la calidad de vida de este grupo etario.







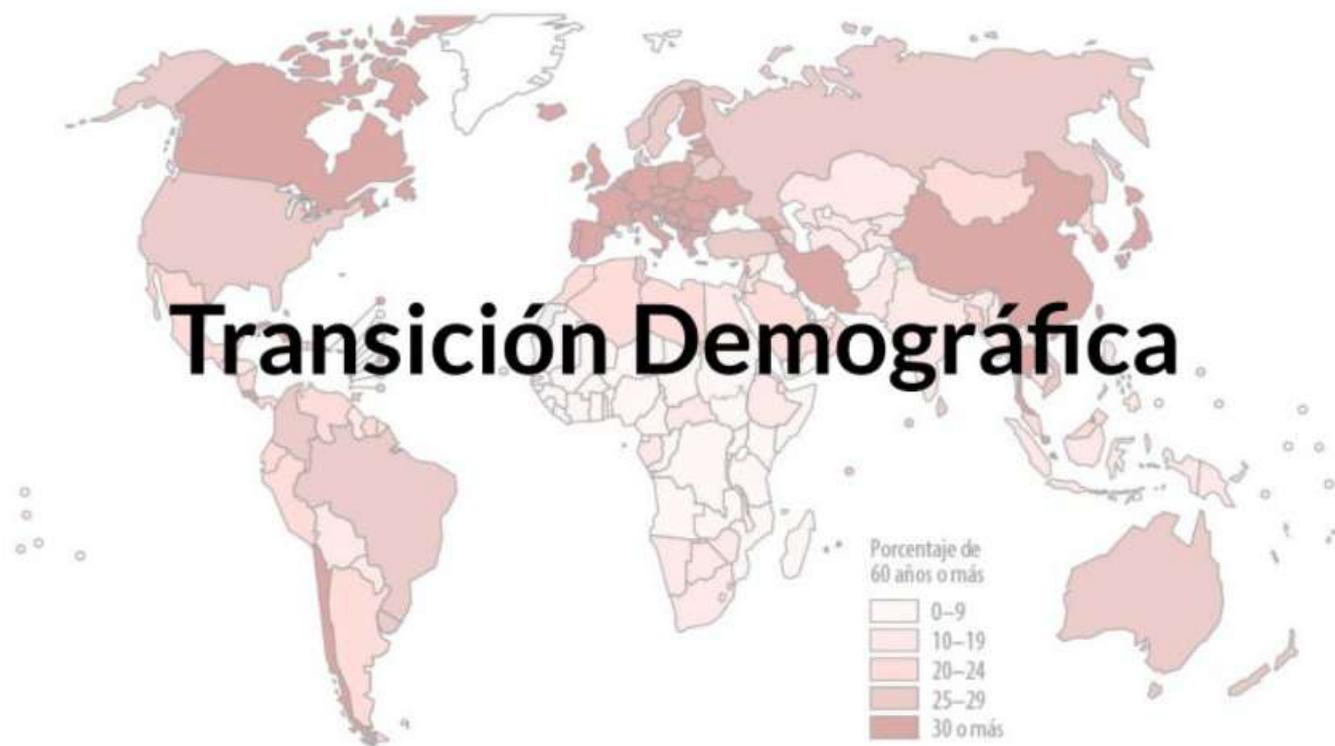


ES PERSONA MAYOR

NO ABUELITO



Proporción de personas de 60 años o más, por país, en 2050





Es un producto enfocado en las **personas mayores**

su propósito es ser un insumo para la **estimulación de funciones** cognitivas de personas mayores en **entornos grupales**



Contexto:  
programa más Adulto mayor Autovalente, CESFAM

# COMUNIDADES

Personas mayores

Diversas

Heterogénias



Proyecto desarrollado mediante  
co-diseño



Observaciones iniciales del desarrollo de talleres

**Material que utilizan tiende a ser de niños**

**Materiales de fácil acceso**

**Conversación entre los participantes**

Interés de las personas por hablar sobre sus experiencias

Oportunidad de Diseño

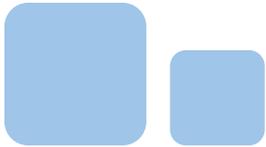
**Recuerdos**

Pero... ¿Como  
**utilizamos** el recuerdo  
para poder **estimular**  
funciones cognitivas?

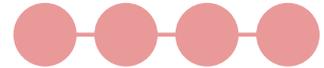


# Macanudo

Diseño de producto  
set de objetos



Diseño de experiencia



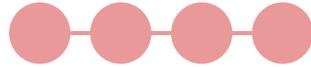


Set  
Tablero textil  
Cubos con tópicos  
Manual



¿ Cómo se utilizan  
estos cubos ?

Componentes/ Etapas de la  
experiencia





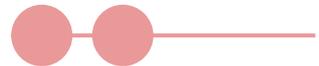
Reminiscencia  
estrategia terapéutica para  
traer al presente memorias  
pasadas





## Organizar el recuerdo

**¡aquí están los cubos !  
el tablero textil funciona como  
una guía de los significados de  
los símbolos**



# 10

Tópicos / categorías

# 4 a 6

símbolos

símbolos **sintetizan** las características de cómo **contamos historia** o lo necesario para que otro pueda **reconstruir** contigo el recuerdo



Persona  
Relacionada

Etapa

Época

Contexto Físico

Ocupación

Contexto





Percepción



Emociones



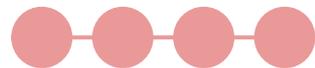
## Relato

muestran sus símbolos y  
cuentan su historia



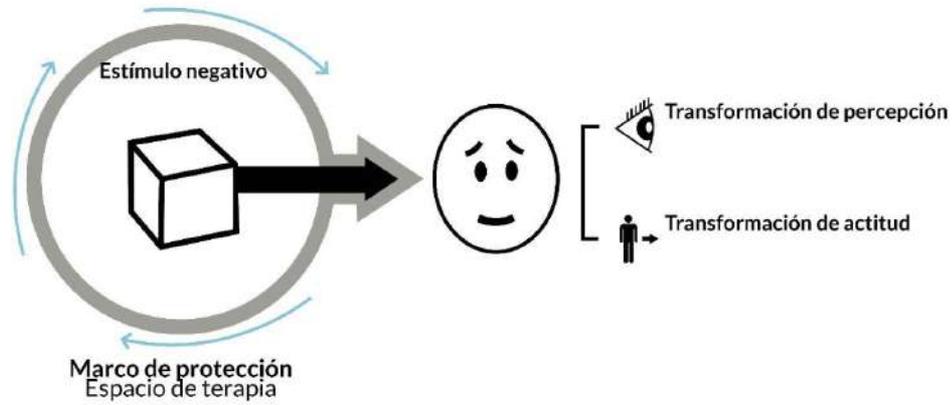


Cierre  
comprender y síntesis de la  
experiencia vivida



¿Como el diseño positivo aportó en el desarrollo de este proyecto?

Emoción a suscitar  
Nostalgia



# NOSTALGIA

A dark wooden box is filled with a messy pile of old, faded photographs and documents. The images are scattered and overlapping, some showing people and others showing landscapes. The lighting is dim, creating a somber and nostalgic atmosphere. The box is set against a dark background with some green foliage visible at the top.

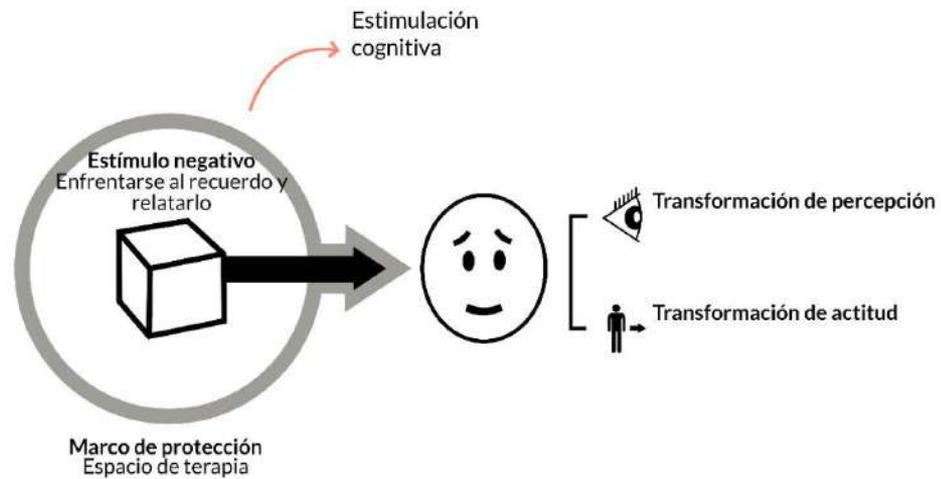
Deseo fuerte y doloroso de alguien o algo que está fuera de alcance

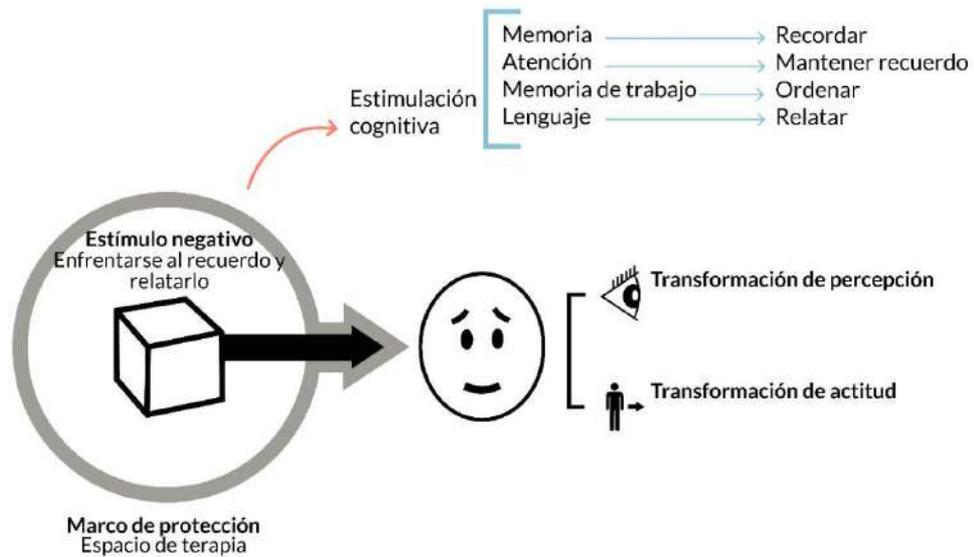
# NOSTALGIA

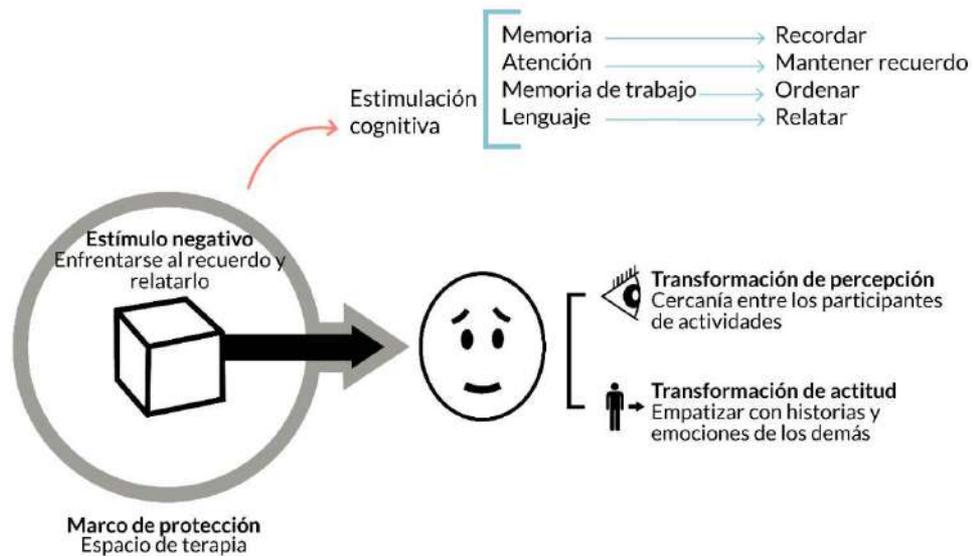


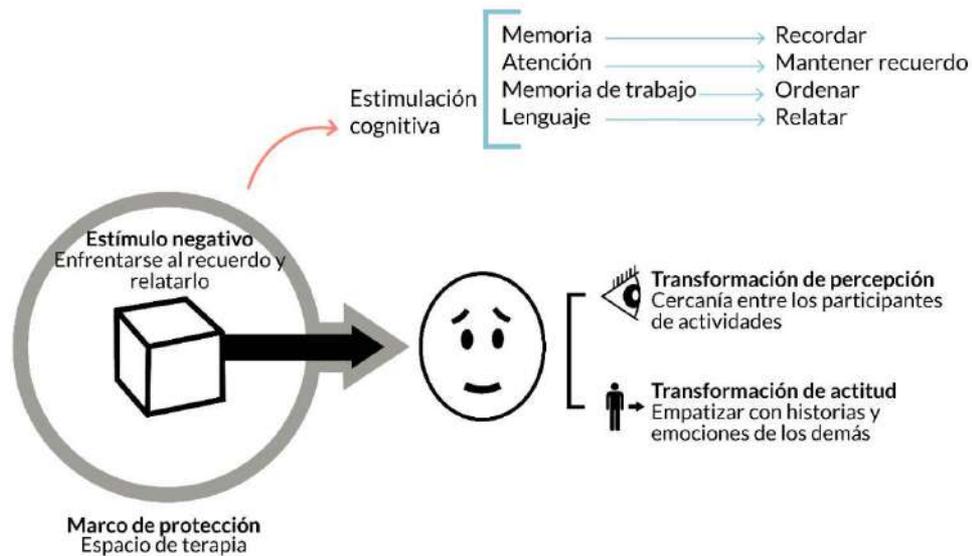
Deseo fuerte y doloroso de alguien o algo que está fuera de alcance

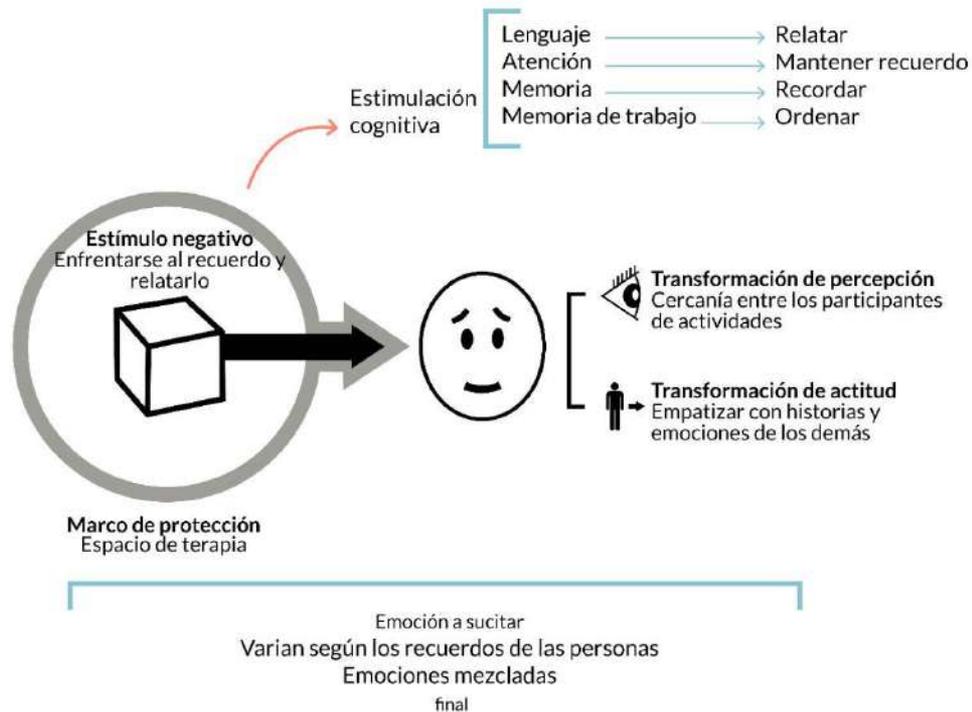
El recuerdo de un suceso recordado, no necesariamente es uno que causa pena o tristeza, sino algo sucedido en el pasado y lo traemos al presente para aprender de él y compartirlo con la comunidad.













Link: <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/176893>



# The Street Debater: From beggar to street artist

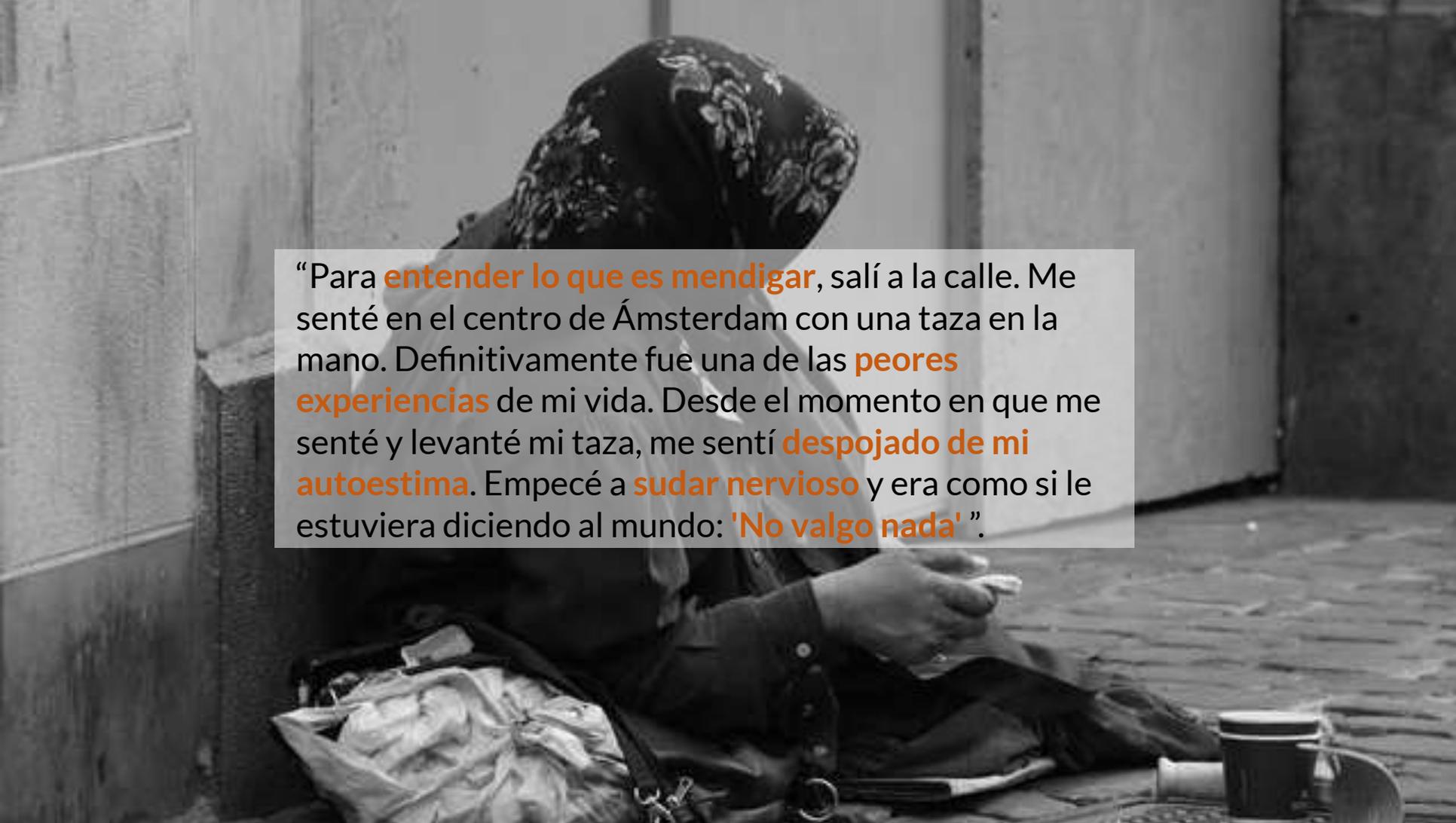
El debate callejero: De mendigo a artista de calle

**Tomo Kihara**

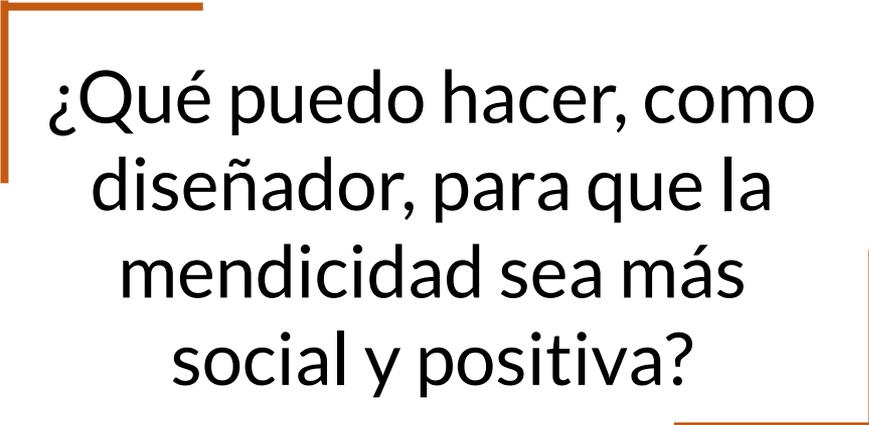


**Tomo Kihara**





“Para **entender lo que es mendigar**, salí a la calle. Me senté en el centro de Ámsterdam con una taza en la mano. Definitivamente fue una de las **peores experiencias** de mi vida. Desde el momento en que me senté y levanté mi taza, me sentí **despojado de mi autoestima**. Empecé a **sudar nervioso** y era como si le estuviera diciendo al mundo: **'No valgo nada'** ”.

A decorative orange L-shaped frame surrounds the text. The top-left corner is a horizontal line extending to the right, then a vertical line extending downwards. The bottom-right corner is a horizontal line extending to the left, then a vertical line extending upwards.

¿Qué puedo hacer, como  
diseñador, para que la  
mendicidad sea más  
social y positiva?

# Investigación



- Viaje de descubrimiento de un año.



- Habló con 26 mendigos en Londres, París, Estocolmo y Ámsterdam.



- Pasó tiempo con ellos, los acompañó mientras mendigaban y llegaban a conocerlos.



- Observó a los transeúntes y les habló para comprender sus reacciones y sentimientos.

Las emociones resultaron ser en su mayoría negativas.



- Los transeúntes se sintieron **confrontados** por la situación, se sintieron **derrotados** al ignorar al mendigo y luego sintieron **vergüenza** al caminar sin responder.



- La mendicidad es a expensas de su **autoconfianza** y **sentido de dignidad**. Se sienten **humillados** por las incómodas reacciones.
- Deben mendigar para poder sobrevivir.

# EMOCIONES NEGATIVAS

DILEMA

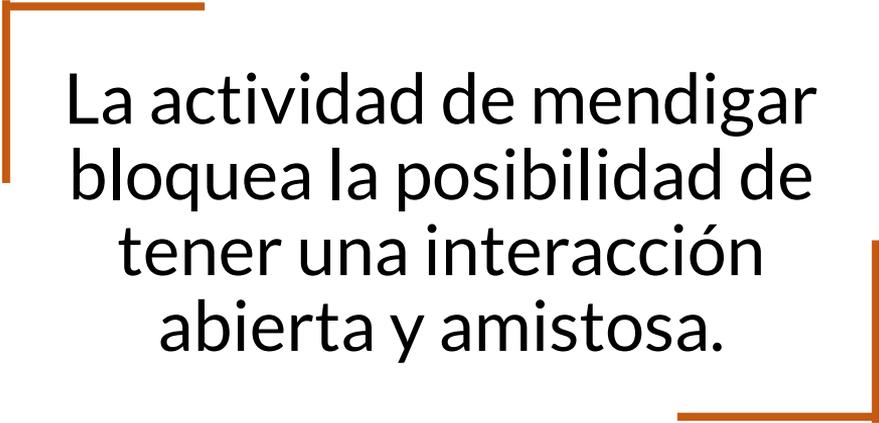
# DILEMAS



- Ignorar al mendigo y sentirse avergonzados por caminar sin responder o sentirse confrontados por la situación de interactuar con un mendigo.



- Practicar la mendicidad para sobrevivir a expensas de la autoconfianza y dignidad o no mendigar, no tener para sobrevivir y evitar humillaciones.



La actividad de mendigar  
bloquea la posibilidad de  
tener una interacción  
abierta y amistosa.

# Street Debater



ONWARD

MAY 1954

Chalks

Glue



¿Próximo presidente estadounidense?



# Street Debater



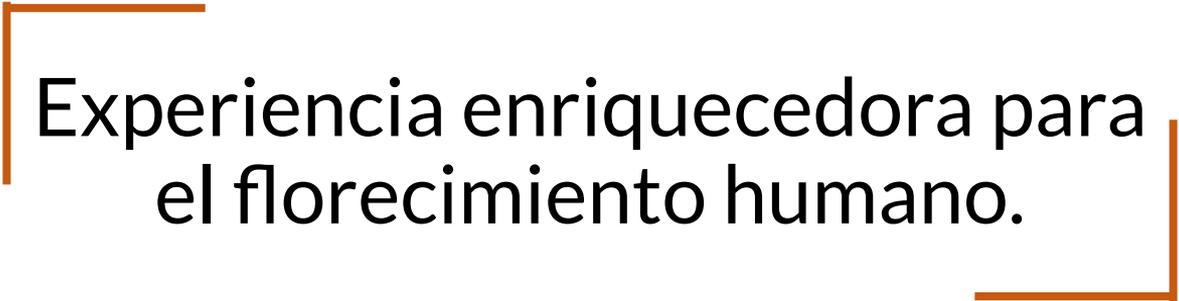
- En promedio, 12,5 personas por hora se detuvieron para conversar.
- Las conversaciones fueron diversas, desde un amistoso debate político hasta historias personales, algunas personas pusieron dinero en la balanza.
- Al final del día, los cuatro participantes habían ganado un promedio de £ 13,50 por hora, más de lo que ganaba con la mendicidad.
- Uno de los participantes comentó **que se había sentido más como un artista callejero que como un vagabundo ese día.**

A photograph of a person sitting on a bench, possibly a homeless individual, with a cardboard sign in front of them. The sign reads 'EX SOLDIER ON THE ROAD I WAS PTE KEANON I HAVE PTSD CAN YOU HELP THANKS'. To the left, there is a sign that says 'APPROVE BREXIT?' with a UK flag. The person is wearing a dark jacket and has a cartoon-like face drawn on their head. The background shows a wall with a decorative pattern.

Tomo ahora promueve el Street Debater como un medio para llevar a cabo un **diálogo abierto**. Cualquiera puede hacerlo, desde estudiantes hasta políticos, para que sea **menos estigmatizante** para las personas sin hogar. Nos anima a salir de nuestra burbuja social online y a **relacionarnos con personas con opiniones diferentes**.

A person wearing a dark hoodie and a green jacket is sitting on a concrete bench. They are holding a large, rectangular sign made of cardboard or wood. The sign has handwritten text in black marker. The text on the sign reads: "EX SOLDIER ON THE ROAD I WAS PTE VERNON I HAVE PTSD CAN YOU HELP PLEASE". Below this, there is a small section with the word "ADDRESS" and some illegible handwriting. To the left of the person, there is a small table with a sign that says "YES" and another sign that says "NO". In the foreground, there is a sign that says "APPROVE BREXIT?". The background shows a wall with a grid pattern of small holes.

Tomo ahora promueve el Street Debater como un medio para llevar a cabo un **diálogo abierto**. Cualquiera puede hacerlo, desde estudiantes hasta políticos, para que sea **menos estigmatizante** para las personas sin hogar. Nos anima a salir de nuestra burbuja social online y a **relacionarnos con personas con opiniones diferentes**.



Experiencia enriquecedora para  
el florecimiento humano.



<https://www.streetdebater.com/>