

BOLETÍN No. 610 ->>

Emociones, valor agregado de productos y servicios del futuro.

El diseño de productos, o performativo, debe trascender a los sentidos y percepciones, más allá de la tecnología, ergonomía, usabilidad y la forma, con el objetivo de ofrecer productos-servicios que no se desechen rápidamente, lo cual abona al desarrollo sustentable, una concientización sobre los recursos; comentó José Antonio González Olivares de la Universidad de Chiba, Japón, en el congreso +Diseño de la Universidad Autónoma de Aguascalientes.

Durante este foro interuniversitario de diseño industrial, Antonio González impartió el taller Design of Happiness, en el que abordó la tendencia del diseño de productos, gráfico o performativo para la generación de emociones en espacios públicos. Esto, explicó, ofrece un servicio con un sentido más social y plantea la generación de objetos que al producir experiencias en los usuarios se evita su deshecho, lo cual minimiza los impactos de deterioro ambiental a causa de la subutilización de materiales.

Añadió que por lo general, los talleres dirigidos a estudiantes suelen partir de patrones rígidos, en los que sólo se plantea el diseño y su presentación, sin considerar mayores repercusiones benéficas para una mayor cantidad de población. “Se trata de enfocar al usuario, no sólo el producto final, sino una interfaz para el objeto mismo y el servicio que le otorgará un valor agregado”.

Al respecto externó que los futuros profesionistas del diseño industrial en México deben considerar tres factores principales: ergonomía, usabilidad y crear emociones alrededor del producto. De tal forma que no pueda ser tirado fácilmente, prevalezca a largo plazo, un verdadero diseño sustentable.

Cabe mencionar que José Antonio González es Maestro en Diseño de Productos por la Facultad de Ingeniería de Chiba, Japón, y presentó la tesis “Diseño interior de tren para la red del metro de la Ciudad de México”, además que actualmente es estudiante de doctorado, en el que está desarrollando el proyecto titulado “Estudio en tiempo real del tráfico de aplicaciones móviles”.

