

Objeto rompecabezas para fomentar la productividad

Tutor: Alberto Javier Cuadrado Hernández Autor: Eduardo Herraiz Cerpa

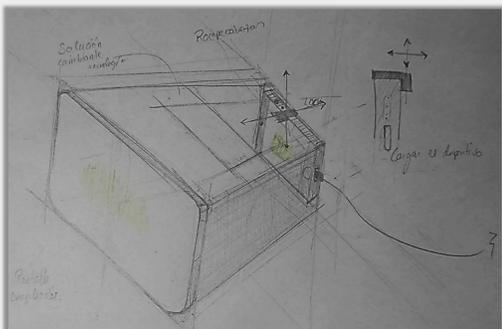
Introducción

La procrastinación y el mal uso de los dispositivos móviles suponen un grave problema hoy día.

Este objeto integra características para combatir ambas problemáticas.

Proceso de diseño

Tras una revisión bibliográfica, se realiza un proceso de diseño para llegar al objeto final.



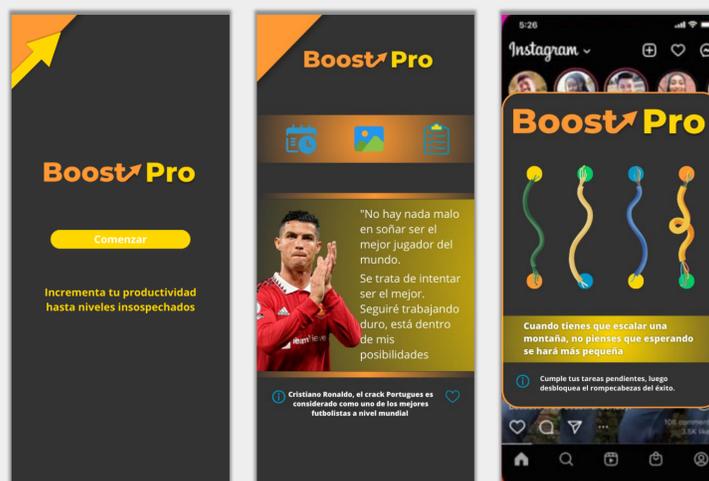
Resultado

La investigación determina que el mejor método para combatir la procrastinación es la auto regulación emocional y una buena gestión del tiempo.

Resultando en la fabricación de un objeto que amplía el contenido del teléfono móvil.



Este objeto va acompañado de una app que muestra los elementos necesarios para la auto regulación emocional en función los gustos del usuario, ayuda en la gestión del tiempo e interrumpe la utilización compulsiva del dispositivo mediante rompecabezas digitales



Conclusiones

El objeto y la app reúnen varias características para combatir la procrastinación y, por tanto, aumentar la productividad, pero el elemento fundamental es la predisposición del usuario para cambiar sus hábitos.

Futuras iteraciones de diseño son necesarias para mejorar el producto.

El valor diferencial de la app radica en la interrupción, que imposibilita al usuario seguir utilizando el dispositivo móvil hasta resolver el rompecabezas.



Materialidad

El material principal del objeto es madera de Haya. El contenido de la pantalla se aumenta con una lámina de PVC.

Fabricación

Las diferentes piezas se obtienen mediante corte laser y se ensamblan con cola blanca. La madera se dobla con la técnica de las ranuras.

Más información

Boost Pro