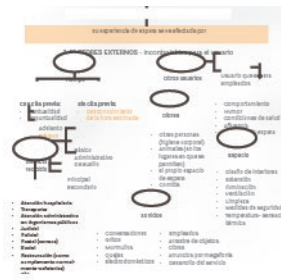
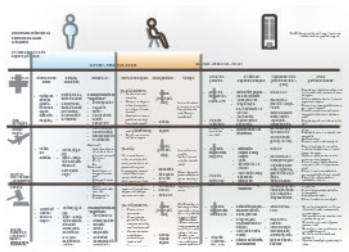
María Luisa Faleh Domínguez
Tutor académico: Enrique Solana Suárez
Tutor externo: Clemens Stübner

Ingeniería en Diseño Industrial y
Desarrollo de Productos.
Convocatoria Extraordinaria, julio 2024

1. Descubrir

- ¿Cuáles son los objetivos?
- ¿Cómo es la experiencia de usuario actual?
- ¿Relación usuario-lugar?
- ¿Enfoque antropológico del problema?
- ¿Estado de la cuestión?





PRIVADO **VS** PÚBLICO

2. Definir

- ¿Cuáles son los **requisitos de diseño?**
- ¿Cómo se diseñan los productos para la colectividad?
- ¿Qué elementos del diseño atraen al usuario?
- ¿Qué se ha aprendido de las propuestas descartadas?

BIOMÍMESIS

COMPACTACIÓN

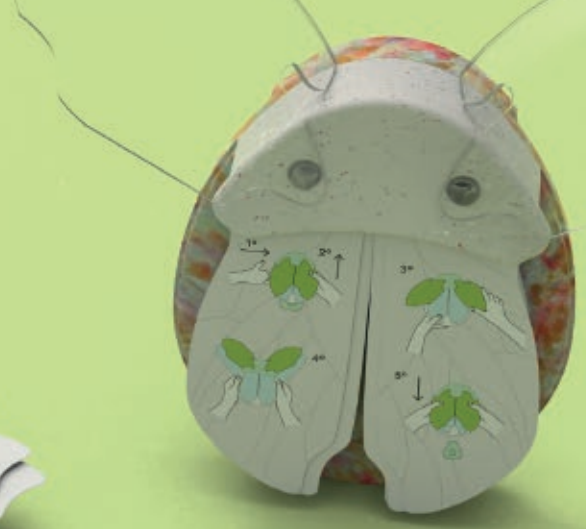
GAMIFICACIÓN

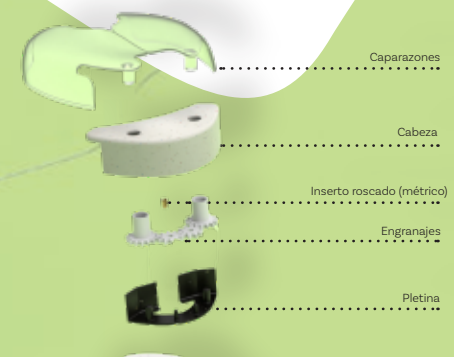
3. Desarrollar

- ¿Cómo trasladar la idea a la realidad?
- ¿Cómo se transformará la experiencia de usuario?
- ¿Cuáles son los procesos de fabricación contemplados?
- ¿En qué costes se ha traducido el TFG?
- ¿Qué tolerancias y ajustes y documentación técnica se contempla?

beetle

cuando *esperar*
se convierte en una motivación





3 SALUD Y BIENESTAR

9 INDUSTRIA, INNOVACIÓN E INFRAESTRUCTURA

Mejorando la experiencia de espera en los servicios públicos

- desesperación
- sensación de estar perdiendo el tiempo
- ambientes y diseño de interiores depresivo
- adicción al móvil

- gamificación
- desconexión digital
- participación en el entorno
- reflexión
- positividad
- apreciación de la espera

Vs.

Beetle es un escarabajo que cuelga de las paredes de los espacios de espera. En su interior, se esconden sus alas de papel, en cada una de las cuales **se plantean acertijos, reflexiones, y chistes.** Es un objeto que atrae por su forma orgánica, que **embellece el espacio de espera con su presencia**, dotándolo de positividad y convirtiéndolo en **espacio de desconexión de la digitalización.**