



# Remembranzas

**Memoria para optar al título de Diseñadora con mención Industrial y Servicios**

Fernanda Paz Carrasco Pizarro

Rubén Jacob Dazarola



## Agradecimientos

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas que me apoyaron constantemente a lo largo del desarrollo del proyecto. Sobre todo, a mi familia que estuvo acompañándome emocionalmente en el transcurso de todo mi proceso universitario, Mamá, Papá, Panchi, Yamil, Perri y mi Nachi, los amo.

Dedicarle todo mi trabajo a mi abuelo, quien falleció en septiembre del 2021, dejando un vacío profundo en mi corazón, pero una motivación para darle un giro a mi proyecto. Extraño ir a comer con él y sus largas historias que quizás con este proyecto pude haber guardado, un besito al cielo. Agradecer a todos los profesionales que entrevisté y que me ayudaron en tecnicismos que no manejaba, Jesu, Max, Vale y Conseki. También, a los participantes del proceso de co-creación donde pudimos compartir anécdotas, tomar té y llorar mucho, Carmén, Gerty, Marcela, Teresa y Marcelo.

Por último, a mi profesor guía Rubén, quien me acompañó desde que comencé a estudiar hasta ahora, gracias por verme crecer y ayudarme a profesionalmente.

## Resumen

A lo largo de la vida, es natural experimentar pérdidas significativas. Con el paso del tiempo, es normal y, de manera involuntaria, olvidar a aquellas personas que ya no están presentes. El presente proyecto tiene como objetivo concretar y organizar los recuerdos y la identidad de las personas, de manera que puedan dejar un legado a sus seres queridos antes de fallecer. A través de esta experiencia, se busca dar un nuevo valor al impacto negativo que provoca la pérdida de un ser querido, fomentando la importancia de recordar de forma positiva. Al mismo tiempo, esta experiencia autorreflexiva pretende contribuir a lo que se conoce como duelo anticipado, que se experimenta durante el proceso de envejecimiento. Mediante el desarrollo de una conciencia de la proximidad de la propia muerte, se busca incentivar la creación de un legado que trascienda y perdure en el tiempo.

### Palabras clave

Duelo anticipado, pérdidas significativas, legado para seres queridos, Diseño Positivo.

“

*Sólo muere quien cae  
en el olvido”*

Carmen Laforet



|   |       |  |         |  |         |                                    |         |
|---|-------|--|---------|--|---------|------------------------------------|---------|
| <b>01. Presentación del proyecto</b>              |       | <b>04. Recopilación información</b>            |         | <b>08. Propuesta final</b>             |         | <b>11. Conclusiones</b>            |         |
| 1.1 Introducción.....                             | 14-15 | 4.1 Estudio 1: Medios para el recuerdo.....    | 48-51   | 8.1 Remembranzas.....                  | 110-117 | 11. Conclusiones del proyecto..... | 170-171 |
| 1.2 Objetivo general.....                         | 16    | 4.2 Estudio 2: El deseo de recordar.....       | 52-54   | 8.2 Instrucciones de uso.....          | 118-119 | <b>12. Proyecciones y mejoras</b>  |         |
| 1.3 Objetivos específicos.....                    | 17    | 4.3 Estudio 3: Entrevista a profesionales..... | 55      | 8.3 Representación visual.....         | 120-121 | 12.1 Proyecciones.....             | 174     |
| 1.4 Usuarios.....                                 | 18    | 4.4 Estudio 4: Co-creación.....                | 56-61   | 8.4 Representación sensorial.....      | 122-123 | 12.2 Mejoras.....                  | 175     |
| 1.5 Problemática.....                             | 19-23 | <b>05. Proceso de diseño</b>                   |         | 8.4.1 Olfato.....                      | 124-125 | <b>13. Referencias</b>             |         |
| 1.6 Oportunidades de diseño.....                  | 24    | 5.1 Estado del arte.....                       | 64-73   | 8.4.2 Oído.....                        | 126-127 | 13. Citas biográficas.....         | 178-181 |
| 1.7 Motivaciones.....                             | 25    | 5.1.1 Biográficos.....                         | 65      | 8.4.3 Multisensorial.....              | 128-129 | <b>14. Anexos</b>                  |         |
| <b>02. Marco teórico</b>                          |       | 5.1.2 Tecnológicos.....                        | 65-66   | 8.5 Representación instrospectiva..... | 130-131 | 14. Anexos.....                    | 184-189 |
| 2.1 El duelo como proceso.....                    | 28    | 5.1.3 Recuerdos.....                           | 66-68   | 8.5.1 Identidad.....                   | 132     |                                    |         |
| 2.1.1 Vínculos continuos.....                     | 28    | 5.1.4 Cine.....                                | 68-69   | 8.5.2 Personalidad.....                | 133     |                                    |         |
| 2.2 Duelo anticipado.....                         | 29-31 | 5.1.5 Matriz resumen.....                      | 70-73   | 8.5.3 Gustos.....                      | 134     |                                    |         |
| 2.2.1 Conciencia de la propia muerte.....         | 30    | 5.2 Usuarios.....                              | 74-79   | 8.5.4 Historia.....                    | 135     |                                    |         |
| 2.2.2 Programar la propia muerte.....             | 30-31 | 5.2.1 Usuario Creador.....                     | 76-77   | 8.5.5 Reflexiones.....                 | 136     |                                    |         |
| 2.2.3 Psicoterapia de la dignidad.....            | 31    | 5.2.2 Usuario Receptor.....                    | 78-79   | 8.5.6 Dedicatorias.....                | 137     |                                    |         |
| 2.3 Remembranzas.....                             | 32    | 5.3 Requerimientos y atributos.....            | 80      |  |         |                                    |         |
| 2.3.1 Miedo al olvido.....                        | 32    | 5.4 Ideación.....                              | 81-85   | <b>09. Fabricación</b>                 |         |                                    |         |
| 2.4 Respuestas a la muerte.....                   | 33-34 | <b>06. Propuesta de diseño</b>                 |         | 9.1 Etapas fabricación.....            | 140-141 |                                    |         |
| 2.4.1 La muerte vista desde otra cultura.....     | 33-34 | 6.1 Objetivos del producto.....                | 88      | 9.2 Contenedores.....                  | 142-151 |                                    |         |
| 2.4.2 El luto y sus rituales de duelo.....        | 34    | 6.2 Conceptualización.....                     | 89      | 9.3 Soportes.....                      | 152-153 |                                    |         |
| 2.5 Diseño positivo.....                          | 34-36 | 6.3 Morfología.....                            | 90-91   | 9.4 Libro.....                         | 154     |                                    |         |
| 2.5.1 Diseño positivo en el proceso de duelo..... | 35-36 | 6.4 Decisiones de diseño.....                  | 92-97   | <b>10. Validación</b>                  |         |                                    |         |
| 2.6 Materialización vínculos continuos.....       | 37-41 | <b>07. Prototipado</b>                         |         | 10.1 Pauta evaluación.....             | 158     |                                    |         |
| 2.6.1 Diseño para el recuerdo y la nostalgia..... | 37-38 | 7.1 Síntesis proceso.....                      | 100     | 10.1.1 Objetivos de evaluación.....    | 158     |                                    |         |
| 2.6.2 Memoria de una persona en un objeto.....    | 39    | 7.2 Exploración morfológica.....               | 101     | 10.1.2 Pauta reclutamiento.....        | 158     |                                    |         |
| 2.6.3 Posesiones y conexiones.....                | 39-41 | 7.3 Material de prueba.....                    | 102     | 10.1.3 Muestra.....                    | 158     |                                    |         |
| 2.6.4 Memoriales como teoría de dos cuerpos.....  | 41    | 7.4 Exploración digital.....                   | 103     | 10.2 Etapas de evaluación.....         | 159     |                                    |         |
| <b>03. Metodología</b>                            |       | 7.5 Validación experiencia.....                | 104-107 | 10.3 Observación.....                  | 160-161 |                                    |         |
| 3.1 Doble diamante.....                           | 44    |  |         | 10.4 Escala.....                       | 162-163 |                                    |         |
| 3.2 Matriz resumen.....                           | 45    |  |         | 10.5 Entrevistas evaluación.....       | 164-165 |                                    |         |

|   |         |
|---|---------|
| <b>Figura 1:</b> Representación caja .....                  | 1       |
| <b>Figura 2:</b> Representación enfrentar una pérdida ..... | 15      |
| <b>Figura 3:</b> Usuario Creador y Receptor .....           | 18      |
| <b>Figura 4:</b> Diseño centrado en Dilemas .....           | 19      |
| <b>Figura 5:</b> Ejemplo de Dilemas .....                   | 19      |
| <b>Figura 6:</b> Mapa Dilemas, Usuario Creador .....        | 21      |
| <b>Figura 7:</b> Mapa Dilemas, Usuario Receptor .....       | 22      |
| <b>Figura 8:</b> Esquema oportunidad .....                  | 24      |
| <b>Figura 9:</b> Vínculos continuos .....                   | 28      |
| <b>Figura 10:</b> Miedo al olvido .....                     | 32      |
| <b>Figura 11:</b> Diseño positivo .....                     | 35      |
| <b>Figura 12:</b> Recuerdos significativos .....            | 37      |
| <b>Figura 13:</b> Tipos de conexiones .....                 | 41      |
| <b>Figura 14:</b> Metodología doble diamante .....          | 44      |
| <b>Figura 15:</b> Metodología aplicada al proyecto .....    | 44      |
| <b>Figura 16:</b> Gráfico de barras .....                   | 48      |
| <b>Figura 17:</b> Medios auditivos .....                    | 49      |
| <b>Figura 18:</b> Medios aromáticos .....                   | 49      |
| <b>Figura 19:</b> Medios tecnológicos .....                 | 49      |
| <b>Figura 20:</b> Medios físicos .....                      | 50      |
| <b>Figura 21:</b> Medios terrenales .....                   | 50      |
| <b>Figura 22:</b> Medios con significado .....              | 50      |
| <b>Figura 23:</b> Medios fabricados .....                   | 51      |
| <b>Figura 24:</b> Medios inmateriales .....                 | 51      |
| <b>Figura 25:</b> Medios fotográficos .....                 | 51      |
| <b>Figura 26:</b> Estudio 2 .....                           | 52      |
| <b>Figura 27:</b> Citas Usuario Creador .....               | 53      |
| <b>Figura 28:</b> Citas Usuario Receptor .....              | 54      |
| <b>Figura 29:</b> Etapas taller co-creación .....           | 57      |
| <b>Figura 30:</b> Imágenes taller co-creación .....         | 60-61   |
| <b>Figura 31:</b> Clasificación estado del arte .....       | 64      |
| <b>Figura 32:</b> Imagen Abuela háblame .....               | 65      |
| <b>Figura 33:</b> Imagen 3000 questions about me .....      | 65      |
| <b>Figura 34:</b> Imagen Refind .....                       | 65      |
| <b>Figura 35:</b> Imagen Deep Nostalgia .....               | 66      |
| <b>Figura 36:</b> Imagen Memory Bear .....                  | 66      |
| <b>Figura 37:</b> Imagen Replika .....                      | 66      |
| <b>Figura 38:</b> Imagen Left behind .....                  | 66      |
| <b>Figura 39:</b> Imagen Memory Box .....                   | 67      |
| <b>Figura 40:</b> Imagen Cápsula del tiempo .....           | 68      |
| <b>Figura 41:</b> Imagen Still Alice .....                  | 68      |
| <b>Figura 42:</b> Imagen Disney Coco .....                  | 69      |
| <b>Figura 43:</b> Imagen My life .....                      | 69      |
| <b>Figura 44:</b> Esquema usuarios proyecto .....           | 74      |
| <b>Figura 45:</b> Esquema Usuario Creador .....             | 76      |
| <b>Figura 46:</b> Mapa empatía Usuario Creador .....        | 77      |
| <b>Figura 47:</b> Esquema Usuario Receptor .....            | 78      |
| <b>Figura 48:</b> Mapa empatía Usuario Receptor .....       | 79      |
| <b>Figura 49:</b> Lluvia de ideas .....                     | 81      |
| <b>Figura 50:</b> Scketching primeras ideas .....           | 82      |
| <b>Figura 51:</b> Scketching primeras ideas .....           | 83      |
| <b>Figura 52:</b> Scketching primeras ideas .....           | 84      |
| <b>Figura 53:</b> Scketching primeras ideas .....           | 85      |
| <b>Figura 54:</b> Conceptualización pan muerto .....        | 89      |
| <b>Figura 55:</b> Moodboard morfología .....                | 90-91   |
| <b>Figura 56:</b> Scketching el círculo .....               | 92      |
| <b>Figura 57:</b> Scketching profundidad .....              | 93      |
| <b>Figura 58:</b> Scketching inclinación .....              | 94      |
| <b>Figura 59:</b> Scketching materialidad .....             | 95      |
| <b>Figura 60:</b> Scketching propuesta final .....          | 96-97   |
| <b>Figura 61:</b> Etapas prototipado .....                  | 100     |
| <b>Figura 62:</b> Imagen exploración espuma .....           | 101     |
| <b>Figura 63:</b> Imagen exploración materialidad .....     | 102     |
| <b>Figura 64:</b> Imagen modelo digital .....               | 103     |
| <b>Figura 65:</b> Imagen maqueta experiencia .....          | 105     |
| <b>Figura 66:</b> Imagen validación experiencia .....       | 106-107 |
| <b>Figura 67:</b> Imagen producto final .....               | 110-111 |
| <b>Figura 68:</b> Imagen producto final .....               | 112-113 |
| <b>Figura 69:</b> Imagen producto final .....               | 115     |
| <b>Figura 70:</b> sugerencias de uso .....                  | 118-119 |

|   |         |
|---|---------|
| <b>Figura 71:</b> Representación visual .....                 | 120     |
| <b>Figura 72:</b> Imágenes representación visual .....        | 121     |
| <b>Figura 73:</b> Representación sensorial .....              | 122     |
| <b>Figura 74:</b> Imágenes representación sensorial .....     | 123     |
| <b>Figura 75:</b> Sketching representación sensorial .....    | 124     |
| <b>Figura 76:</b> Imágenes representación sensorial .....     | 125     |
| <b>Figura 77:</b> Sketching representación sensorial .....    | 126     |
| <b>Figura 78:</b> Imágenes representación sensorial .....     | 127     |
| <b>Figura 79:</b> Sketching representación sensorial .....    | 128     |
| <b>Figura 80:</b> Imágenes representación sensorial .....     | 129     |
| <b>Figura 81:</b> Esquema representación introspectiva .....  | 130     |
| <b>Figura 82:</b> Imágenes representación introspectiva ..... | 131     |
| <b>Figura 83:</b> Esquema fabricación producto .....          | 140-141 |
| <b>Figura 84:</b> Imagen fallos impresión .....               | 142     |
| <b>Figura 85:</b> Imagen prototipo impreso .....              | 143     |
| <b>Figura 86:</b> Imagen estrías impresión .....              | 144     |
| <b>Figura 87:</b> Imagen perfeccionamiento impresión .....    | 145     |
| <b>Figura 88:</b> Imagen masilla mágica .....                 | 146     |
| <b>Figura 89:</b> Imagen cama molde .....                     | 147     |
| <b>Figura 90:</b> Imagen moldes de yeso .....                 | 148     |
| <b>Figura 91:</b> Imagen vaciado pasta colada .....           | 149     |
| <b>Figura 92:</b> Imagen bizcocho .....                       | 150     |
| <b>Figura 93:</b> Imagen acabados colores .....               | 151     |
| <b>Figura 94:</b> Imágenes cuadro madera .....                | 152     |
| <b>Figura 95:</b> Imágenes posillo olores .....               | 153     |
| <b>Figura 96:</b> Imágenes componentes libro .....            | 154     |
| <b>Figura 97:</b> Etapas de evolución .....                   | 159     |
| <b>Figura 98:</b> Pautas de observación .....                 | 161     |
| <b>Figura 99:</b> Pautas PANAS .....                          | 162     |
| <b>Figura 100:</b> Resultado análisis .....                   | 163     |
| <b>Figura 101:</b> Pauta entrevistas .....                    | 164     |
| <b>Figura 102:</b> Imágenes validación .....                  | 166-167 |

|  |     |
|--|-----|
| <b>Tabla 1:</b> Matriz metodológica .....            | 45  |
| <b>Tabla 2:</b> Matriz referentes biográficos .....  | 70  |
| <b>Tabla 3:</b> Matriz referentes tecnológicos ..... | 71  |
| <b>Tabla 4:</b> Matriz referentes del recuerdo ..... | 72  |
| <b>Tabla 5:</b> Matriz referentes del cine .....     | 73  |
| <b>Tabla 6:</b> Requerimientos y atributos .....     | 80  |
| <b>Tabla 7:</b> Journeymap Usuario Creador .....     | 116 |
| <b>Tabla 8:</b> Journeymap Usuario Receptor .....    | 117 |

**01.** **Presentación  
del proyecto**

**02.** **Marco  
teórico**

**03.** **Metodología**

**04.** **Recopilación  
información**

**05.** **Proceso de  
diseño**

**06.** **Propuesta de  
diseño**

**07.** **Pretotipado**

**08.** **Propuesta final**

**09.** **Fabricación**

**10.** **Validación**

**11.** **Conclusiones**

**12.** **Proyecciones y  
mejoras**

**13.** **Referencias**

**14.** **Anexos**

# 01

---

**Presentación del proyecto**

- 1.1 Introducción**
- 1.2 Objetivo general**
- 1.3 Objetivos específicos**
- 1.4 Usuarios**
- 1.5 Problemática**
- 1.6 Oportunidades**
- 1.7 Motivaciones**

## 1.1 Introducción

En la actualidad, en la cultura occidental, se observa una notable reticencia a abordar abiertamente el tema de la muerte. Este fenómeno se atribuye principalmente a la dificultad emocional que implica enfrentarla, lo cual ha llevado a que la muerte sea comúnmente considerada como un tema “tabú” (Hanington, 2004).

La planificación de la propia muerte es un tema doloroso que tiende a ser evitado en gran medida. Esta realidad se presenta con mayor frecuencia durante el proceso de envejecimiento ya que se viven experiencias como la muerte de familiares y amigos lo que a menudo desencadena un proceso de duelo anticipado.

No hablar del tema conlleva consecuencias negativas, por lo tanto, resulta fundamental transformar esta actitud y fomentar conversaciones abiertas acerca del legado, las preferencias y los deseos relacionados con el final de la vida.

Romper el tabú en torno a la muerte es de suma importancia para promover una cultura en la que se pueda recordar y hablar abiertamente de aquellos que ya no están con nosotros, preservando así su legado y reconociendo el valor de la memoria.

El conocimiento de nuestro pasado representa sentido de pertenencia con los vínculos de la memoria familiar. Si bien, las persona suelen recordar con diversos estímulos de memoria a medida que pasa el tiempo el legado es afectado por el olvido (Worden, 2013).

En la actualidad, podemos observar propuestas que indirectamente buscan preservar el legado y el conocimiento de la identidad de las personas. Un ejemplo reciente de aquello es la red social Facebook, que proporciona un espacio donde se puede encontrar un “perfil personal” que permite presentar y compartir información sobre uno mismo.

Esto brinda la oportunidad de construir una especie de archivo virtual que refleja aspectos importantes de la vida de una persona, permitiendo a otros conocer su historia y preservar su memoria incluso luego de su fallecimiento (Rueda & Gilardo, 2016).

Por otra parte, un referente significativo sobre la conservación del legado es el propuesto por la organización benéfica británica MacMillan Cancer Support que brinda apoyo e información a personas afectadas por el cáncer. Dentro de una de sus propuestas relacionadas con el duelo anticipado y el legado se encuentran las “Memory Box “.

Cajas de recuerdos que deja el paciente terminal a sus familiares. “Crear una caja de recuerdos puede ser una experiencia emotiva. Quizás te haga sentir triste o abrumado a veces, pero también puedes encontrar satisfacción al pensar sobre tus propios recuerdos” (Macmillan, 2018).

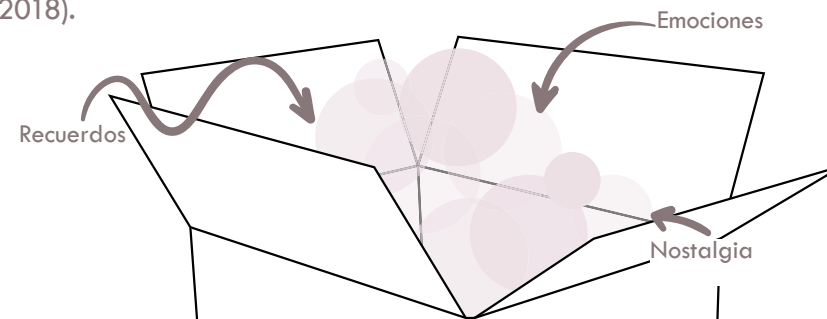


Figura 1. Representación caja de recuerdos. Elaboración propia.

La industria ha priorizado abordar el duelo de manera acelerada, fomentando un rápido regreso a la “vida cotidiana”. Esta mentalidad ha llevado a una escasez de productos relacionados con el duelo en el mercado, por lo que se puede considerar como una oportunidad en el campo del diseño.

Al considerar la muerte y el proceso de duelo desde una perspectiva emocionalmente negativa, surge la oportunidad de aplicar el enfoque del Diseño Positivo. A través de esta disciplina, es posible diseñar artefactos y ceremonias que puedan generar un significativo alivio psicológico durante el duelo, tanto para la

persona como para su familia. Estos artefactos, que perduran en el tiempo, pueden definir la memoria del difunto y rendirle tributo de manera tangible y duradera (Hanington, 2004).

Además, es posible combinar estas ideas con la disciplina del Diseño para el Recuerdo, la cual ha desarrollado productos para estimular la memoria en la vida cotidiana y potenciar la reconstrucción de recuerdos que a menudo se desvanecen (Zijeleva, 2018).

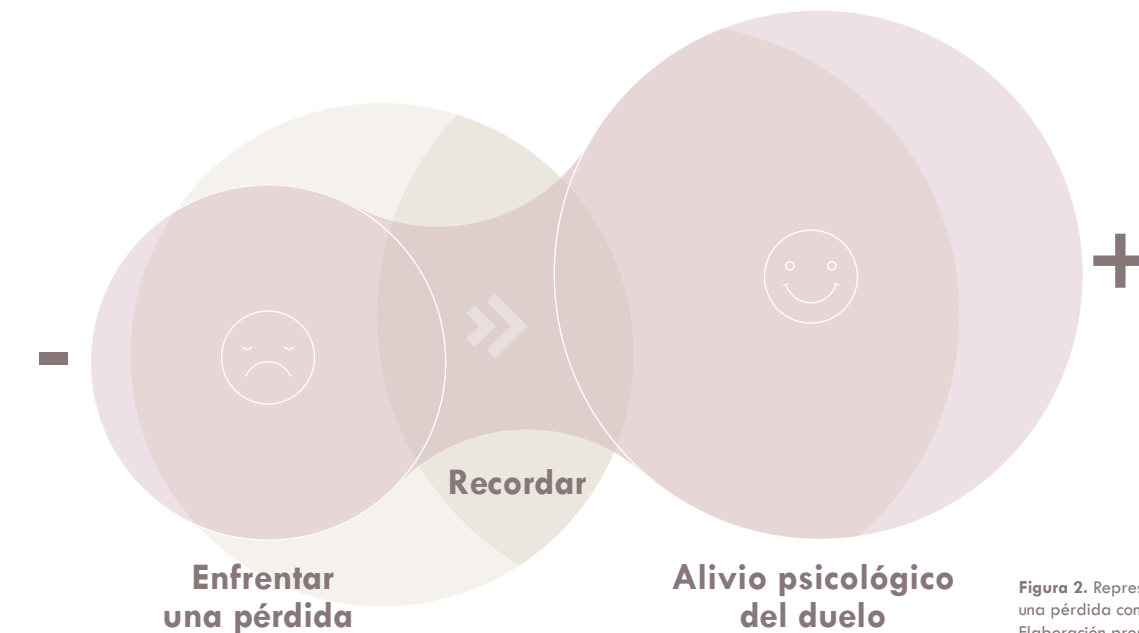


Figura 2. Representación enfrentar una pérdida con el Diseño positivo. Elaboración propia.



## 1.2 Objetivo general

Contribuir positivamente en el acto cultural de recordar a aquellos que hemos perdido a través del desarrollo de una experiencia autobiográfica. Esta experiencia se basa en el conocimiento de la persona fallecida, aprovechando elementos positivos creados por ésta en vida. A modo de dejar una huella tangible y plasmar su identidad, permitiendo estimular vínculos continuos y preservar sus memorias de manera significativa, conservando sus memorias.

## 1.3 Objetivos específicos

1

● **Componer** un espacio físico con el fin de conmemorar a la persona fallecida en el hogar, mediante un detonador nostálgico que represente la identidad de esta persona.

2

● **Perdurar** la huella cultural, para preservar el conocimiento sobre el legado. Mediante una experiencia que almacene esta información durante el tiempo.

3

● **Revalorizar** el efecto negativo de la pérdida, para minimizar el dolor en el proceso de duelo. Mediante una experiencia positiva que permita establecer vínculos continuos con la persona fallecida.

4

● **Incentivar** una actividad autobiográfica en personas conscientes de su paso generacional para minimizar los efectos negativos que produce el duelo anticipado. Mediante una experiencia guiada que represente su identidad.

## 1.4 Usuarios

Para una comprensión más profunda del alcance del proyecto, resulta fundamental analizar los dos tipos de usuarios a los que se dirige. Estos usuarios desempeñan un papel clave en el enfoque y la implementación de la experiencia que se está desarrollando.



Figura 3. Usuario Creador y Receptor. Modificado, retribuido por www.freepik.cl

## 1.5 Problemática

El proyecto aborda dos perfiles de usuarios con diferentes enfoques en su contexto. Para identificar las problemáticas que enfrentan ambos usuarios, se utilizó la metodología de Diseño Centrado en Dilemas propuesta por Ozkaramanli en 2017. La metodología tiene como objetivo abordar conflictos de la vida cotidiana y encontrar soluciones que involucren tomar decisiones entre alternativas aparentemente excluyentes, buscando satisfacer las necesidades de ambos perfiles de usuarios al mismo tiempo.

Los dilemas están asociados a inquietudes personales y se enfocan en 3 aspectos relevantes: alternativas de elección, conflictos de interés y emociones.

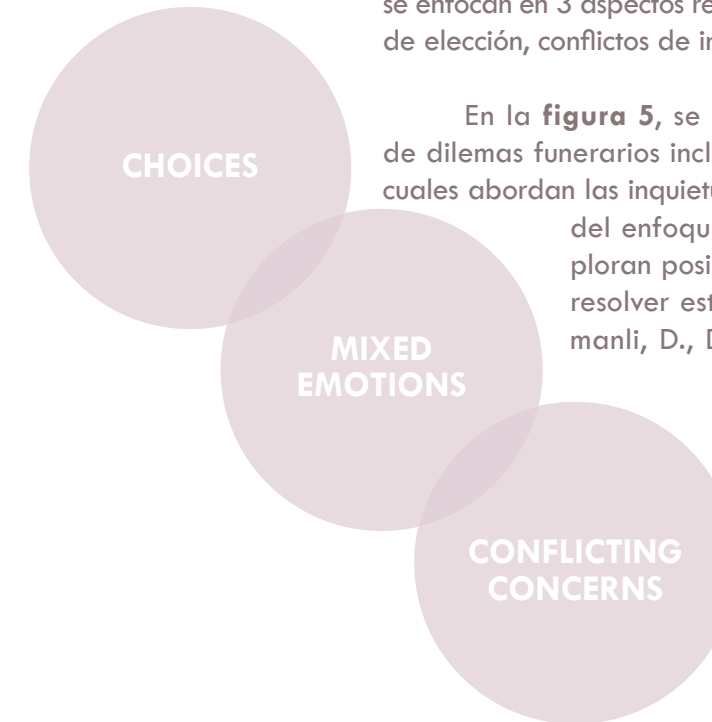


Figura 4. Diseño centrado en Dilemas. Modificación esquema de Ozkaramanli, 2017.

En la **figura 5**, se presentan ejemplos de dilemas funerarios incluidos en el libro, los cuales abordan las inquietudes **A** y **B**. A través del enfoque del diseño, se exploran posibles soluciones para resolver estos dilemas (Ozkaramanli, D., Desmet, P. M. A., & Özcan, E. 2017).

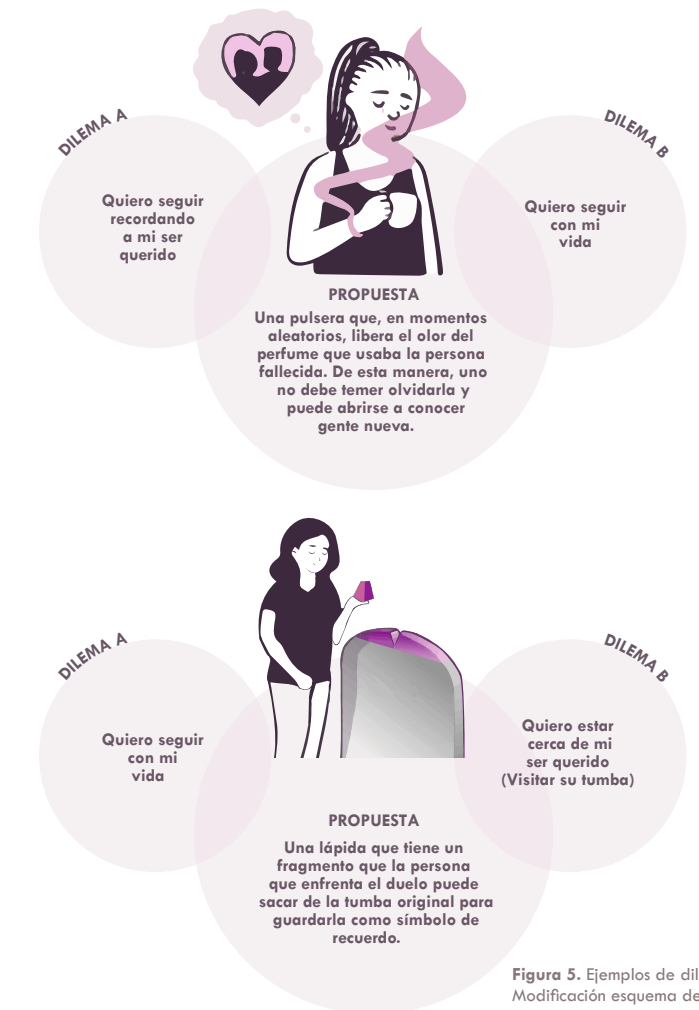


Figura 5. Ejemplos de dilemas. Modificación esquema de Ozkaramanli, 2017.

## Dilema Usuario Creador

### Inquietud A

*¿Por qué escoger A es importante para esta persona?*

Se identifica la inquietud por el deseo de querer dejar un legado, planteándolo como “Yo quiero que me recuerden y que sepan el cariño que les tenía”.

La **emoción positiva**, que es la ganancia que experimenta la persona debido al logro del objetivo A, en este caso es el consuelo, que según la definición de la Real academia española se refiere “Descanso y alivio de la pena, molestia o fatiga que aflige y oprime el ánimo”, ya que el usuario cruza por la propia conciencia de su próxima muerte, por ende, vive un duelo anticipado.

Al “querer dejar un legado” alivia esta propia pena de dejar a sus seres queridos al momento de su partida (Real Academia Española, 2014).

*¿Cuál emoción negativa (pérdida) que podrían experimentar las personas debido al no cumplimiento del objetivo A?*

Inconformidad, ya que no se cumpliría su deseo previo a fallecer.

### Inquietud B

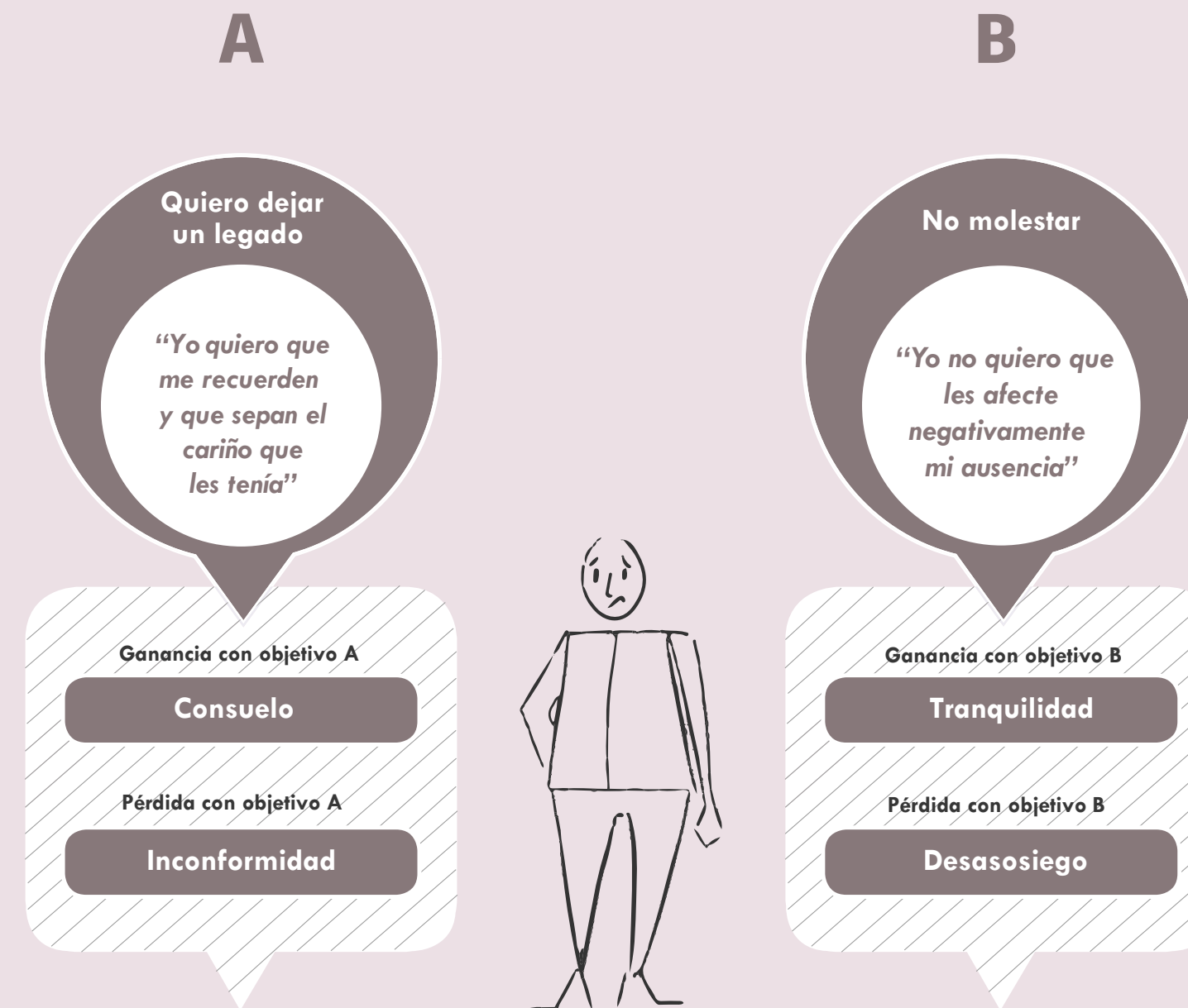
*¿Por qué escoger B es importante para esta persona?*

Se identifica la inquietud por el deseo de no querer molestar a nadie, planteándolo como “Yo no quiero que les afecte negativamente mi ausencia”.

La **emoción positiva** que es la ganancia que experimenta la persona debido al logro del objetivo B, en este caso es la tranquilidad, que según la definición de la Real academia española se refiere una persona tranquila/o “Dicho de una persona: Que se toma las cosas con tiempo, sin nerviosismo ni agobios, y que no se preocupa por quedar bien o mal ante la opinión de los demás” como por ejemplo “tengo la conciencia tranquila”, ya que su inquietud es no molestar negativamente con su ausencia a sus seres queridos (Real Academia Española, 2021).

*¿Cuál emoción negativa (pérdida) que podrían experimentar las personas debido al no cumplimiento del objetivo B?*

Desasosiego, “Falta de sosiego”, donde sosiego es definido por la Real Academia Española por “Quietud, tranquilidad, serenidad” (Real Academia Española, 2022) (Real Academia Española, 2021).



## Dilema usuario receptor

### Inquietud A

**¿Por qué escoger A es importante para esta persona?**

Se identifica la inquietud por el deseo de recordar, planteándolo como “Yo quiero recordar a los que ya no están”.

La **emoción positiva**, que es la ganancia que experimenta la persona debido al logro del objetivo A, en este caso es el consuelo, que según la definición de la Real academia española se refiere “Descanso y alivio de la pena, molestia o fatiga que aflige y oprime el ánimo”, ya que el usuario estaría sufriendo un duelo por la pérdida de su abuelo/a (Real Academia Española, 2014).

**¿Cuál emoción negativa (pérdida) que podrían experimentar las personas debido al no cumplimiento del objetivo A?**

Añoranza, “recordar con pena la ausencia, privación o pérdida de alguien o algo muy querido”, ya que, si no se cumple el objetivo de recordar, sentirá mayor lejanía con la pérdida de su ser querido (Real Academia Española, 2021).

### Inquietud B

**¿Por qué escoger B es importante para esta persona?**

Se identifica la inquietud por el seguir adelante, planteándolo como “Quiero seguir con mi vida”.

La **emoción positiva**, que es la ganancia que experimenta la persona debido al logro del objetivo B, en este caso es la superación, ya que llegar a un buen equilibrio con la pérdida y “seguir adelante”, denota una superación personal (Worden, 2013).

**¿Cuál emoción negativa (pérdida) que podrían experimentar las personas debido al no cumplimiento del objetivo B?**

Tristeza, ya que no avanzar en el proceso de duelo y no continuarlo de manera sana concluye en un estancamiento emocional.

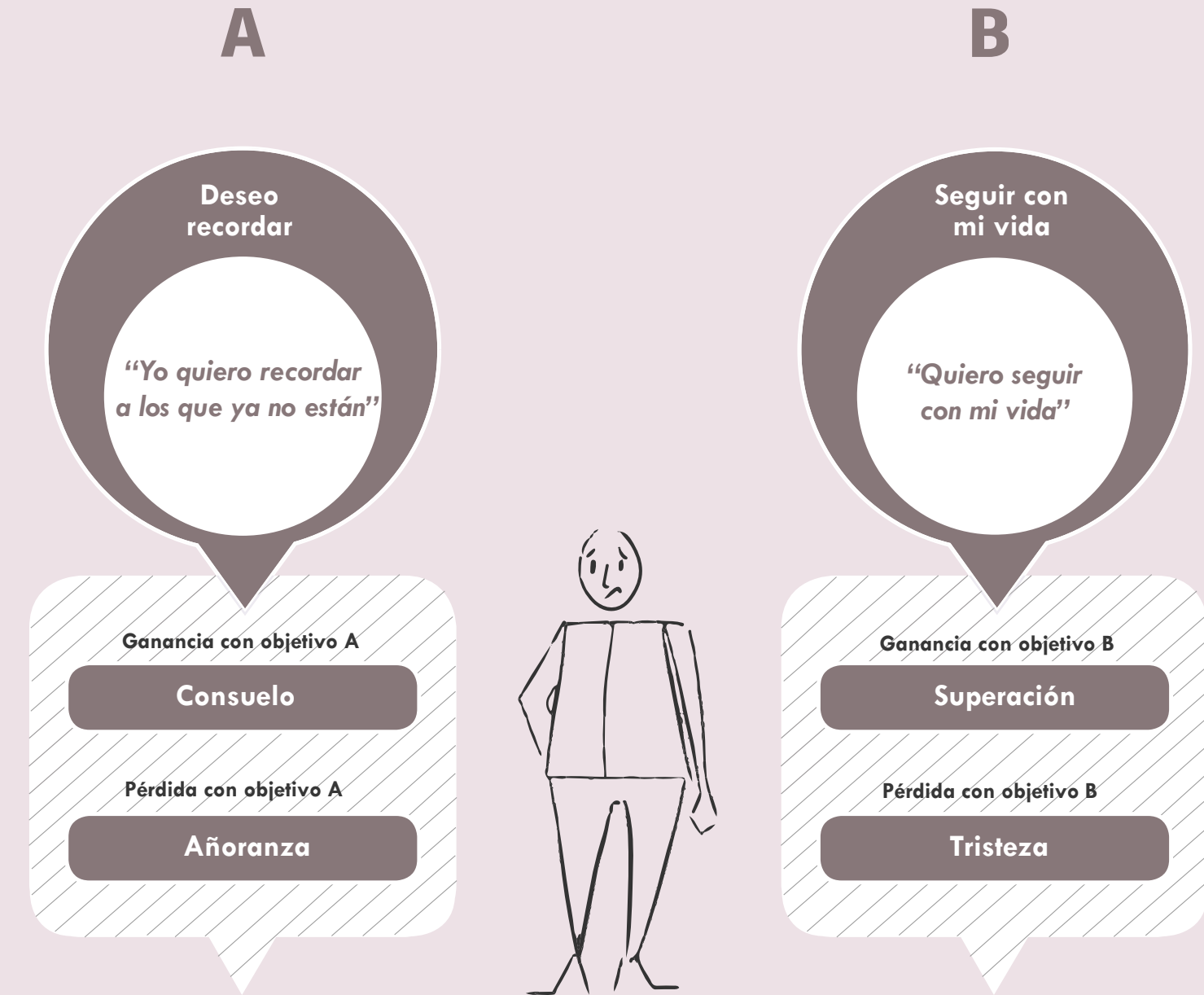


Figura 7. Mapa Diseño basado en dilemas, Usuario Receptor. Modificado, Ozkaramanli, 2017.

## 1.6 Oportunidades de diseño

### Usuario Receptor

El Usuario Receptor, que experimenta la pérdida, encontrará un espacio significativo donde honrar la memoria durante momentos difíciles dentro de su proceso de duelo (Worden, 2013).

Mantener un vínculo continuo con la persona fallecida a través de recuerdos tiene un impacto positivo en la vinculación social, preserva la historia familiar y promueve un estado de ánimo que mejora el bienestar del usuario (Zijelema, 2018).

Con el tiempo, las personas tienden a perder el acceso a los recuerdos episódicos y, al no contar con la presencia de la persona fallecida, pueden perder la noción de su esencia (Zijelema, 2018). Por lo tanto, contar con un mecanismo que perpetúe su identidad y mantenga vivos los recuerdos es esencial para preservar la memoria y rendirle homenaje (Hanington, 2004).

### Usuario Creador

La conciencia de nuestra propia muerte y el proceso de envejecimiento pueden generar angustia y miedo a ser olvidados (Toscano, s.f). La realización de actividades autobiográficas proporciona la oportunidad de percibir y comprender nuestra existencia personal, fomentando la autoconciencia y la autorreflexión sobre nuestras vivencias (Vanne, 2018).

Al materializar estos elementos biográficos en un producto, se brinda la tranquilidad de que nuestros recuerdos e identidad perdurarán con el tiempo, lo que contribuye a disminuir el

temor a ser olvidados. Este respaldo tangible proporciona una sensación de seguridad y paz en relación con nuestra memoria y legado (Hanington, 2004).



Figura 8. Esquema oportunidad. Elaboración propia.

## 1.7 Motivaciones

La vida me ha arrebatado a mis cuatro abuelos a una edad temprana. La última pérdida fue especialmente emotiva y difícil, ya que mi abuelo fue una presencia constante durante toda mi infancia. Él era mi confidente, alguien que me brindaba amor, apoyo y un sinfín de historias para compartir. Su partida dejó un vacío profundo en mi corazón.

Extrañar a mi abuelo es una experiencia difícil y llena de tristeza debido a la estrecha relación que teníamos. Sin embargo, a lo largo de mi proceso de duelo, este dolor me ha motivado a canalizar mis emociones y diseñar una experiencia positiva para recordarlo.

Las historias y anécdotas que compartíamos todas las tardes, acompañadas de una taza de té, han empezado a desvanecerse en mi memoria. Siento firmemente que esta valiosa herencia familiar no debe perderse y debe ser preservada de alguna manera.

Aunque ya no puedo disfrutar de la experiencia con su legado, me encantaría que en el futuro esta iniciativa pueda llegar a más personas que compartan el interés de preservar sus recuerdos de manera segura.

La idea es que esta experiencia sea significativa y que tenga un impacto amplio, llegando a aquellos que desean preservar sus propias memorias y mantener vivas las historias de sus seres queridos.

En la actualidad, tengo un altar en el que se encuentra una pieza de cerámica que representa a mi abuelo, junto con sus lentes ópticos. Mi abuelo padeció un cáncer fulminante, por

lo que todas las posesiones que conservo de él son objetos que heredé, con el único significado de que alguna vez fueron de él. Me hubiese encantado haber tenido la oportunidad de enfrentar su vejez, hablar abiertamente sobre estos temas y que él me hubiera dejado algún recuerdo con un significado más profundo.



# 02

---

**Marco teórico**

**2.1 Duelo**

**2.2 Duelo anticipado**

**2.3 Remembranzas**

**2.4 Respuestas a la muerte**

**2.5 Diseño positivo**

**2.6 Materialización vínculos continuos**

## 2.1 El duelo como proceso

Según Worden (2013), el duelo se define como el proceso de adaptación que experimenta una persona después de sufrir una pérdida. Schwartzberg y Halgin (1991) lo definen como un fenómeno que exhibe una amplia variabilidad interpersonal, con diferencias significativas en la intensidad de las reacciones emocionales, el grado de daño o perjuicio experimentado y el tiempo en el que una persona experimenta el dolor de la pérdida (Worden, 2013).

En otras palabras, el duelo es un proceso único y personal que cada individuo atraviesa de manera diferente. Las reacciones emocionales, el impacto sufrido y la duración del dolor pueden variar significativamente de una persona a otra. Los efectos que el duelo causa pueden prolongarse, variar en el tiempo e incidir en otro duelo posterior (Gamo, 2009).

En cierto sentido, el duelo es un proceso que nunca termina completamente. No obstante, se considera que se ha superado cuando el individuo es capaz de expresar sus sentimientos, recordar al ser querido fallecido sin experimentar un dolor intenso y recuperar el interés por la vida, adaptándose a ella.

La superación del duelo implica alcanzar un estado en el cual la persona logra integrar la pérdida en su vida de una manera saludable. Es un proceso gradual en el cual se va encontrando una nueva forma de vivir sin dejar de recordar al ser amado estableciendo vínculos continuos (Worden, 2013).

### 2.1.1 Vínculos continuos

Es fundamental mantener un equilibrio al establecer vínculos continuos con la persona fallecida. En lugar de desconectarse de los difuntos, las personas encuentran formas de mantenerse unidos.

Si el superviviente valoraba en vida al fallecido, no lo olvidará por completo en su duelo, ya que no se puede eliminar de su historia a aquellos que tuvo una relación cercana.

Esta relación no puede romperse, pero se puede encontrar un lugar en sus vidas y así llevar el duelo de forma adecuada para mantenerse en el mundo de manera viable. No se trata de perder los recuerdos, influencia, inspiración o valores dejados en vida, sino de mantener los vínculos continuos constantes (Worden, 2013).

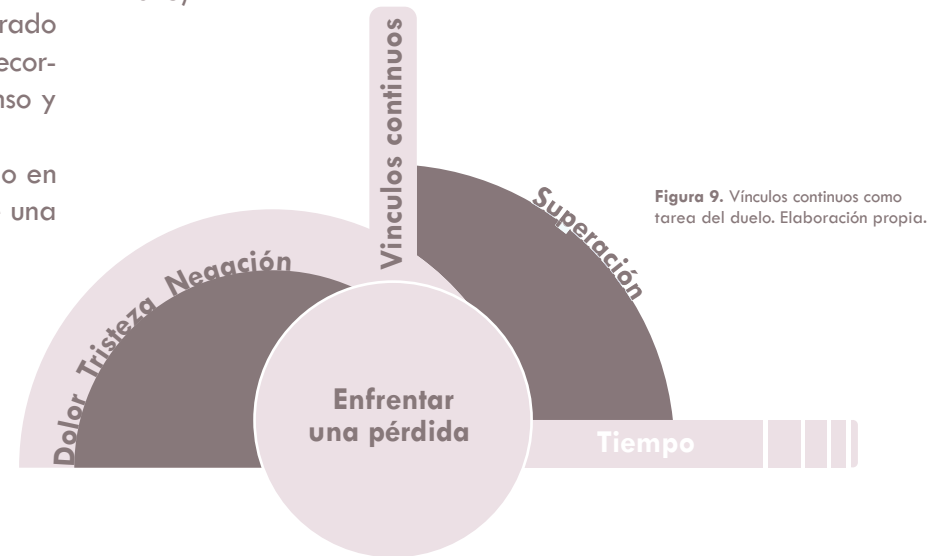


Figura 9. Vínculos continuos como tarea del duelo. Elaboración propia.

## 2.2 Duelo anticipado

El duelo anticipado es un proceso en el cual se experimenta un “desapego emocional antes del fallecimiento de un ser querido”. Esta experiencia humana implica sufrir antes de que ocurra el evento final, la muerte.

Cuando la pérdida es inevitable, este tiempo previo puede alterar el curso de los acontecimientos y se puede reconocer como valioso para abordar asuntos pendientes y resolverlos de manera satisfactoria.

Este proceso implica múltiples pérdidas, tanto psicológicas y emocionales como sociales y físicas. La cercanía a la muerte puede generar una variedad de estados emocionales debido al “deseo de aferrarse a la vida”. Aceptar esta realidad implica un proceso que muchos niegan y que no resulta fácil para ellos.

El proceso descrito por E. Kübler-Ross se resume en cinco etapas: negación, ira, negociación, depresión y finalmente, aceptación (Guinot, Cuesta, Farriol & Postigo, 2019).

Aquellas personas que están enfrentando la muerte también experimentan el duelo anticipado. Mientras que los supervivientes que viven esta experiencia anticipada solo pierden a un ser querido, la persona que está próxima o cercana a fallecer enfrenta la pérdida de muchos seres queridos al mismo tiempo, lo cual resulta abrumador (Desfilis & Torres, 1990).

Una estrategia para afrontar esta situación es considerar la experiencia de morir como un proceso. En dicho proceso, podemos tomar acción y elegir nuestra actitud frente a una adversidad que no podemos cambiar. El reconocimiento gradual de la realidad de la pérdida, la resolución de asuntos pendientes,

la adaptación de aspectos personales y la preparación para el desapego emocional son posibles al ser conscientes de la proximidad de la muerte (Guinot et al., 2019).



Figura 9. Actividades del duelo anticipado. Elaboración propia.

### 2.2.1 Conciencia de la propia muerte

El proceso de envejecimiento delimita la perspectiva evolutiva en relación con los fundamentos que determinan los cambios en el desarrollo del individuo a lo largo de su vida al envejecer (Desfilis & Torres, 1990). El envejecimiento es un proceso multidimensional, heterogéneo, intrínseco e irreversible, según lo establecido por el Ministerio de Salud y Protección Social (2022).

Este proceso está determinado por cambios tanto biológicos como psicológicos a medida que el individuo avanza en edad, llegando finalmente a la “última etapa de la vida”.

Con la presencia de cambios biológicos, los individuos comienzan a tomar conciencia y reflexionar sobre su propia mortalidad, lo que lleva a replantearse aspectos de su vida (Desfilis & Torres, 1990).

Dentro del proceso de envejecimiento, es común experimentar el duelo, ya que familiares o amigos de la misma generación comienzan a fallecer. Esto puede aumentar la conciencia de la propia muerte e incluso provocar ansiedad existencial.

A medida que presenciamos el deterioro físico y la pérdida de seres queridos en nuestro círculo cercano durante el proceso de envejecimiento, nos volvemos cada vez más conscientes de nuestra propia mortalidad. Este reconocimiento nos confronta con la realidad de que, en algún momento, también enfrentaremos nuestro propio final (Worden, 2013).

### 2.2.2 Programar la propia muerte

La toma de conciencia de que la propia vida se acerca a su final puede desencadenar emociones negativas en el individuo, como estrés, ansiedad, miedo o depresión.

Según diversos estudios, se sugiere que enfrentar la muerte de manera activa y anticipada puede ser una estrategia adaptativa para hacer frente a la vida y experimentar un proceso menos estresante.

La preparación para la propia muerte, que incluye dejar un testamento, preocuparse por la herencia, las ceremonias y el lugar de sepultura, es algo que muchas veces se piensa, pero no se lleva a cabo. A pesar de lo mencionado anteriormente, en la actualidad cada vez más personas están tomando medidas para prepararse. Según un estudio, aproximadamente un tercio de los funerales se pagan por adelantado en Estados Unidos (Chan et al., 2007). Esto indica un aumento en la conciencia y la planificación anticipada de los arreglos funerarios.

Aunque es cierto que en ocasiones las personas no ejecutan sus deseos en relación con su proceso de despedida, muchas de ellas se involucran en discusiones y toman decisiones sobre lo que consideran un “buen proceso de despedida” de acuerdo a sus preferencias y necesidades. Estas conversaciones les brindan la libertad de elegir aspectos como el lugar donde se llevará a cabo el funeral y las personas con las que desean estar presentes en ese momento.

A pesar de ello, es crucial considerar que la organización de estos eventos debe contemplar diversos contextos y comprender que los grupos mayores son más propensos a hablar de sus deseos. Algunas personas optan por no mencionar el tema debido a la lejanía que sienten, mientras que otras carecen de alguien dispuesto a escucharlos. Además, las desigualdades económicas limitan el acceso a estos servicios en grupos vulnerables.

Comunicar los deseos de forma clara y abierta permite a los seres queridos tomar decisiones informadas y les brinda la tranquilidad de cumplir correctamente con los últimos deseos del fallecido (British Social Attitudes, sf).

### 2.2.3 Psicoterapia de la dignidad: “Hacer algo por los demás antes de morir”

El tiempo previo al fallecimiento puede ser aprovechado de manera efectiva al incentivar el abordaje de asuntos pendientes que van más allá de la herencia. Fomentar la comunicación abierta entre la persona cercana a la muerte y su familia puede tener un impacto positivo en este proceso. Al facilitar la expresión de deseos, emociones y reflexiones, se promueve un ambiente propicio para el entendimiento mutuo y la resolución de conflictos, lo que contribuye a un proceso de despedida más armonioso y significativo.

Chochinov 2002, psicoterapeuta, desarrolló un modelo de terapia para pacientes con menos de seis meses de expectativa

de vida, que buscaban “aliviar el sufrimiento del proceso de morir promoviendo la esperanza, autoestima, sentido de la propia vida y de la muerte”.

El objetivo principal es que los pacientes en el final de su vida pudieran “hacer algo por los demás”. Este modelo consiste en desarrollar un documento/entrevista que tiene como función dejar un legado a sus seres queridos y que ayude a sentir que perdurara la esencia de lo que uno es.

Con la ayuda de profesionales, se puede incentivar al paciente a poder expresar “lo que ha significado la vida de esa persona y lo que les gustaría dejar a los que quedan”, y así conseguir una mayor aceptación y paz, con el mismo y con su círculo cercano. Alcanzar esta aceptación, facilita la despedida y fomenta momentos para el diálogo y los recuerdos (Guinot, Cuesta, Farriol & Postigo, 2019).

## 2.3 Remembranzas

Rememorar los tiempos pasados es una forma de abordar el duelo anticipado. Realizar una revisión de vida puede ser terapéutico y estimulante para las personas involucradas en este proceso. Al recordar y evocar momentos del pasado, se promueve el mantenimiento de la identidad y se contribuye al proceso de aceptación y adaptación ante la inminencia de la muerte (Wornden, 2013).

### 2.3.1 Miedo al olvido

Los seres humanos a menudo experimentan el temor de no dejar un legado perdurable. El miedo al olvido puede manifestarse de dos formas: la persona que se enfrenta a la muerte puede temer ser olvidada, mientras que los descendientes pueden preocuparse de que la memoria de sus antepasados se desvanezca con el tiempo. Estos temores reflejan la necesidad de trascender y dejar una huella significativa en la historia y en la memoria de las futuras generaciones.

En ambos casos, se recurre a diversos medios para materializar y mantener viva esa memoria, integrándola en el presente. En ocasiones, se utilizan objetos personales que son heredados con el fin de evocar recuerdos del difunto. Estos objetos íntimos poseen un significado especial y actúan como una conexión tangible con la persona fallecida, asegurando así su continuidad en la vida de quienes los conservan.

El miedo desempeña un papel fundamental en el acto humano de añorar y anhelar. Estas emociones inherentes a la

comunidad condicionan las remembranzas y los mecanismos de recuerdo. El miedo a la pérdida y al olvido impulsa a las personas a buscar formas de preservar y revivir los recuerdos de aquellos que ya no están presentes (Toscano, s.f).

Es cierto que el miedo al olvido puede estar relacionado con el miedo a la muerte. La idea de dejar de existir físicamente y perder la identidad personal puede generar ansiedad y temor en muchas personas. El pensamiento de que una vez que fallecemos, nuestras experiencias, recuerdos y contribuciones a este mundo pueden desaparecer o ser olvidados puede resultar inquietante para algunas personas (Becker, 1973).

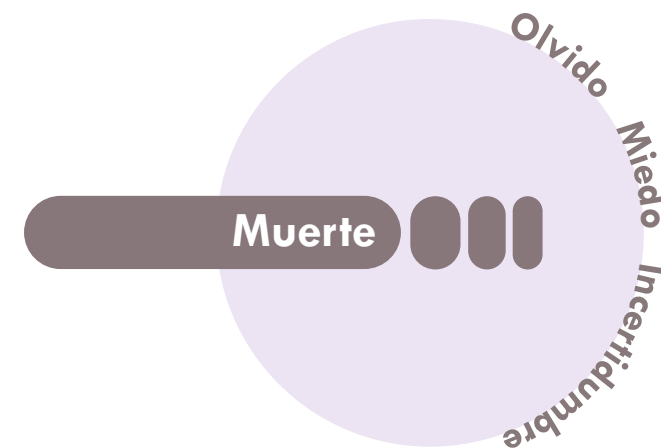


Figura 10. Miedo al olvido  
Elaboración propia.

## 2.4 Respuestas a la muerte

*“La muerte es considerada el destino inevitable de todos los seres”* (Caycedo, 2007). Desde una perspectiva biológica, se define como la cesación de las funciones vitales. En la actualidad, la muerte, el duelo y el dolor son percibidos como tema tabú, lo que nos lleva a ser educados para evitar estas emociones en lugar de establecer un acercamiento cercano y enseñarnos a ser conscientes de nuestra condición de “seres finitos” (Gómez-Gutiérrez, 2011).

### 2.4.1 La muerte vista desde otras culturas

Cada cultura aborda la muerte de forma única según la construcción personal de cada individuo, considerando historia, contexto social, religión, cosmovisión, etc.

Desde las civilizaciones más antiguas, las personas han buscado comprender los fenómenos incontrolables de la vida, construyendo creencias y mitos relacionados con la muerte (Gómez-Gutiérrez, 2011).

Existen culturas que experimentan miedo hacia la muerte, mostrando aversión y evitando discutir el tema, incluso evitando mencionar a los fallecidos. Este temor suele manifestarse con mayor frecuencia en países civilizados de occidente (Caycedo, 2007).

En las civilizaciones orientales, la vida y la muerte se perciben como parte de una misma identidad, mientras que en las civilizaciones occidentales existe una tendencia a negar o separar ambos conceptos. En las culturas precolombinas, la muerte

se considera como una transformación y no como el final absoluto de la existencia.

En la cultura maya el mundo de los muertos era guiado por el trayecto del sol en la noche, en donde según el tipo de muerte los fallecidos llegaban a diferentes caminos, las personas envolvían a sus muertos y llenaban su boca con alimentos para que en su otra vida tuvieran comida. En la cultura azteca la manera de encargarse del cuerpo dependía del estrato social de la persona, siendo enterradas con sus joyas y vestimentas.

En las culturas cristianas occidentales, la muerte es vista como un destino desafortunado definido por el comportamiento del fallecido en vida. Un gran ejemplo de una distinta manera de entender la muerte es la ideología existente en México, que a pesar de tener influencia de la cultura occidental rescata ideologías de los pueblos mesoamericanos que habitaron en sus territorios (Gómez-Gutiérrez, 2011).

Actualmente en México la muerte es vista como una fiesta nacional denominada como el “Día de los muertos” o “Fieles difuntos” (Caycedo, 2007).

El 1 y 2 de noviembre, los mexicanos decoran sus casas con ofrendas para sus difuntos, en donde se disponen alimentos que disfrutaban en vida, flores cempasúchil y fotografías de sus difuntos. Paralelamente visitan los cementerios y panteones para adornarlos. Lo más destacable del día de los muertos de la cultura mexicana es la forma en que lo celebran, como una fiesta en donde los familiares recuerdan a sus seres queridos con una connotación alegre y nostálgica.

La manera de ver la muerte y los rituales funerarios difieren en cada contexto sociocultural. En la actualidad la muerte está caracterizada por la incertidumbre, sin embargo, los rituales pueden ser vistos como una manera de ayudar a los sobrevivientes a despedirse y como compañía en su proceso de duelo. “La celebración de los rituales funerarios permite estrechar vínculos de fraternidad y de apoyo para superar el dolor por la pérdida del ser querido” (Gómez-Gutiérrez, 2011).

#### 2.4.2 El luto y sus rituales post duelo

El luto y el duelo son las manifestaciones más concretas como respuesta a la muerte, permitiendo la expresión de los sentimientos de tristeza. Cada cultura o religión cuenta con rituales y prácticas específicas que se llevan a cabo después del fallecimiento, como parte de su tradición cultural y forma de honrar a los difuntos.

En muchos países occidentales el luto se guarda como señal de respeto y homenaje, en donde se incluyen actos como el entierro o utilizar ropa específica de luto. Estos actos ceremoniales luego de la muerte suelen ir acompañados de funerales o algún tipo de objeto conmemorativo (Hanington, 2004).

La presencia de objetos utilizados en los rituales de luto también tiene como objetivo celebrar la vida y conmemorar a los fallecidos. Existe una creciente demanda de personalización y participación en estos rituales, lo que ha llevado al surgimiento de nuevas tradiciones conmemorativas.

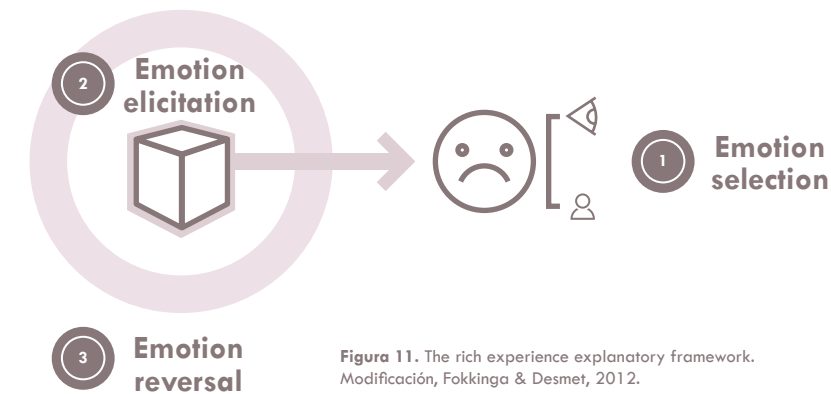
Estas prácticas buscan honrar la memoria de los seres queridos de manera única y significativa, proporcionando un sentido de conexión y continuación del legado de quienes han partido. En la actualidad, se han desarrollado joyas diseñadas específicamente para el luto, permitiendo que las cenizas de la cremación se conviertan en colgantes u otros artículos de joyería (Hanington, 2006).

## 2.5 Diseño positivo

La palabra “placer” se define como una experiencia positiva que se contrapone al dolor. Puede buscarse con el propósito de experimentar sensaciones gratificantes, así como también para aliviar condiciones físicas o psicológicas adversas. El placer es una experiencia subjetiva que puede ser buscada y experimentada de diversas formas, dependiendo de las preferencias y necesidades individuales (Hanington, 2004).

El diseño de productos o artefactos no es neutral ya que a todos nos causan emociones, seamos conscientes o no, todo artefacto tiene un efecto emocional.

El Diseño Positivo denota crear un producto, servicio o experiencia que cause una respuesta emocional placentera a través del diseño directa o indirectamente (Desmet, 2013). Sugiriendo incluir circunstancias y contexto del usuario para llevarlos a un proceso significativo (Hanington, 2004).



#### 2.5.1 ¿Cómo puede ayudar el Diseño Positivo en el proceso del duelo?

Actualmente las prácticas occidentales referidas a la muerte tienen pocos artefactos o rituales para suavizar el proceso continuo del duelo. La industria se ha enfocado en minimizar las prácticas y tradiciones del pasado apelando a un duelo acelerado para un pronto retorno a las actividades de la vida cotidiana.

Despersonalizando las ceremonias y artefactos conmemorativos que suelen contribuir a “una sensación de lugar tangible para homenajear a los fallecidos”.

Los artefactos desempeñan un papel fundamental en el ritual del duelo, ya que contribuyen a aliviar la carga psicológica asociada a este proceso. Un ejemplo destacado de estos artefactos es el ataúd, que simboliza el lugar de descanso final del difunto. Si bien el ataúd puede considerarse como un medio práctico para el traslado de restos humanos, su significado trasciende lo puramente funcional. En el ámbito espiritual, el ataúd adquiere un simbolismo profundo, representando la sacralidad del cuerpo y evocando conceptos como la resurrección o la preservación eterna. Desde esta perspectiva, el ataúd se convierte en un elemento que honra la esencia espiritual del difunto y refleja creencias sobre la continuidad de la vida más allá de la muerte.

Además, el ataúd desempeña un papel crucial en el proceso de duelo al brindar un espacio tangible y ritualizado para despedirse del ser querido fallecido. Constituye el escenario del “último adiós”, donde los familiares y amigos pueden expresar sus emociones, compartir recuerdos y rendir homenaje al difunto.

Aunque la muerte suele ser vista como negativa y alejado al placer, al examinar con atención las ceremonias, rituales y artefactos asociados, es posible percibirlos como un “servicio positivo” e incluso placentero.

Diseñar estas ceremonias o artefactos es fundamental para definir la memoria del difunto, tener estas formas tangibles



y duraderas permite una visibilidad continua de este y proporciona una estimulación de referencias sensoriales.

La selección del material, tamaño, texto, etc., brinda la oportunidad de honrar al difunto y enriquecer los recuerdos al incorporarlos en un registro de vida. Aunque estos atributos físicos del diseño pueden parecer superficiales, no dejan de tener una profunda conexión emocional con un significado personal.

Estos artefactos conmemorativos facilitan una experiencia positiva, definiendo la creación de tributo y memorias como una participación que genera sentimientos placenteros desde la liberación de una emoción negativa.

El diseño de artefactos positivos o placenteros facilitaría en primer lugar la creación activa para transformar estas emociones negativas. En segunda instancia estos pueden aliviar la carga

del dolor que tienen los sobrevivientes a través de la experiencia catártica.

A pesar de que las prácticas o artefactos ligados al duelo y a la muerte sean escasos, culturalmente existen gestos ligados a esto tales como: Memoriales, flores en la tumba incluso la conmemoración de los aniversarios, desempeñar un papel activo en la selección de estos rituales, artefactos o ceremonias genera una conexión personal y especial con el difunto, lo que desencadena un acto terapéutico y placentero para el tratamiento del duelo de los afligidos.

En resumen, el diseño de productos positivos busca aprovechar oportunidades para fomentar un significado emocional profundo, tanto en la generación de experiencias positivas como en la liberación de estados negativos (Hanington, 2004).

“**La creación activa de emociones positivas y la liberación de emociones negativas pueden considerarse placenteras**”  
(Fernández, 2009)

## 2.6 Materialización vínculos continuos

La existencia de artefactos que logran evocar el pasado en nuestro presente, tienen la función de idealizar e idolatrar el tiempo y las personas, haciendo algo material perdurable en el tiempo (Hernández, 2012).

Esta evocación del pasado a través de los objetos es una forma de captar los recuerdos que generamos a lo largo de nuestras vidas, causando que estos nos hagan recordar hitos y contextos logrados (Norman, 2004). Lo anterior permite señalar que mantener recuerdos es una acción importante para tener en cuenta quienes éramos y quienes somos (Mugge, 2006).

### 2.6.1 Diseño para el recuerdo y la nostalgia

Se define como recuerdo a las “representaciones mentales de experiencias pasadas resultantes de recordar” (Lammersma & Wortelboer, 2017).

La actividad de recordar se realiza de manera cognitiva, trayendo elementos del pasado mediante un proceso de reconstrucción. Estos recuerdos pueden ser ocasionados por fuentes internas que están en nuestros pensamientos y fuentes externas que están en el cuerpo físico y el entorno.

Los recuerdos pueden ser episódicos como resúmenes de experiencias personales o memorias autobiográficas en donde los recuerdos pueden retenerse por más tiempo (Van den Hoven, 2014).

La memoria autobiográfica puede también definirse como “un sistema de memoria que facilita la construcción de recuerdos

autobiográficos y consiste en estructuras de conocimiento autobiográfico de nuestra vida, memoria episódica y un yo funcional”.

Al mencionar los recuerdos autobiográficos es importante definirlos como “recuerdos significativos a largo plazo, de eventos que ocurrieron en la vida de una persona y se relacionan con ellos mismos” (Zijelema, 2018).

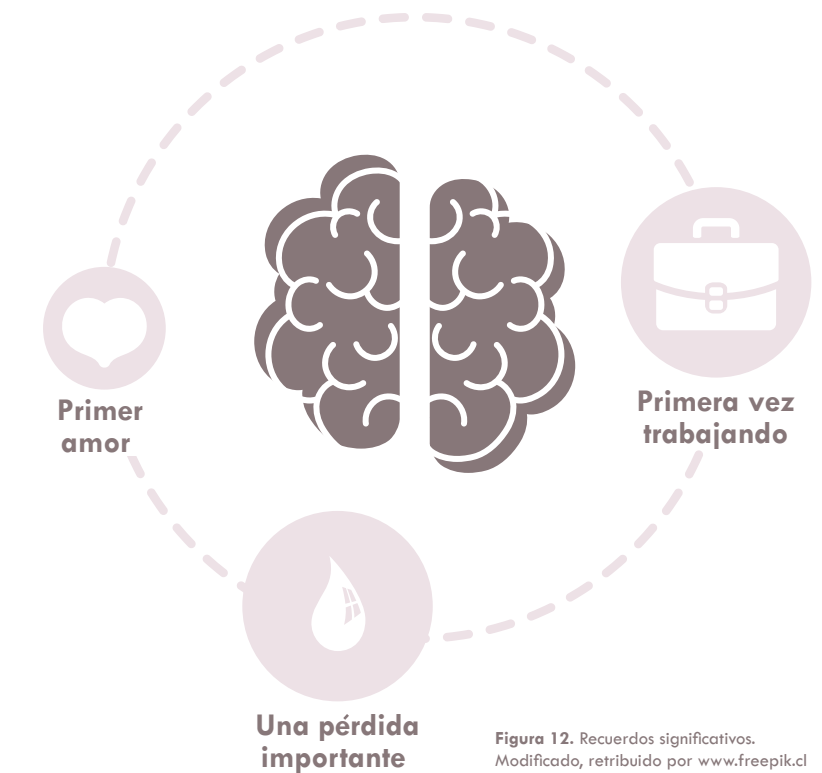


Figura 12. Recuerdos significativos. Modificado, retribuido por www.freepik.cl

Como fue mencionado anteriormente, la evocación del pasado a través de los objetos, se considera una forma de captar nuestros recuerdos.

Artículos como, joyas, ropa, fotografías pueden traer al pasado como recuerdos vividos y facilita señales de memoria acompañadas de respuestas emocionales (Francien, 2018). El querer consumir productos que causen nostalgia esta influenciado por el anhelo y actitudes del pasado (Lammersma & Wortelboer, 2017).

En nuestro día a día encontramos objetos que evocan recuerdos del pasado, como muebles, libros, cuadros, etc. Este proceso que un objeto causa al evocar recuerdos es lo llamado “recuerdos autobiográficos con claves”.

Estos recuerdos son importantes en la vida del ser humano, en donde cumplen un papel con la vinculación social, modelan la identidad y facilitan el recuerdo. Por otra parte, estos objetos que evocan recuerdos en nuestro hogar se relacionan positivamente con un mejor estado de ánimo, relacionando los recuerdos con una mejora del bienestar (Zijelema, 2018).

Las posesiones personales cumplen funciones autobiográficas, ya que pueden proporcionar narrativas sociales y compartir experiencias. Actualmente en el comercio se diseñan objetos como manera de facilitar la información personal de la vida cotidiana, como los souvenirs que cumplen la función de recordar experiencias pasadas, como un marco de fotos digital, que las muestra como diapositivas.

Las personas luego de un corto período de tiempo pierden el acceso de los recuerdos episódicos, pero estos se pueden mantener si permanecen en la memoria autobiográfica.

Si agregamos a nuestro sistema de memoria pistas internas, estas podrían activar el conocimiento y los recuerdos en este sentido. Las posesiones personales actúan como estas “pistas” y funcionan como una “ayuda de memoria”.

Cuando los objetos evocan recuerdos muchas veces van acompañados de nuestros sentidos, por ejemplo, una fotografía va acompañada de características visuales, una canción de características auditivas, un perfume de características olfativas. Algunos estudios determinaron que las señales multimodales (Olfato, vista y audio) contribuyen más a la recuperación de recuerdos (Zijelema, 2018).

Facilitar la evocación de recuerdos puede desencadenarse con señales de memoria, que pueden ser desde pensamientos, estados de ánimo hasta fotos, videos, olores, sonidos, etc. (Van den Hoven, 2014).

Como fue mencionado anteriormente la fotografía se acompaña de características visuales para evocar recuerdos, sin embargo, a pesar de tener características conmemorativas esta puede ir más en profundidad y definir la existencia de una relación entre las fotografías y el estado de ánimo de las personas, planteando a la fotografía como algo melancólico que estimula la memoria, los recuerdos, experiencias, eventos ligados a pensamientos y emociones actuales (Rueda & Giraldo, 2016).

### 2.6.2 ¿Es posible preservar la memoria de una persona en un objeto?

El papel del vínculo emocional es imperante en la pertenencia entre persona-objeto (Demir, 2007). Tanto así que este vínculo permite destacar recuerdos y asignar significados los objetos (Van Gorp, 2012).

Estos significados hacia los objetos “definen quienes somos y quienes deseamos ser”, de tal manera que les otorgamos características humanas tales como el carácter, intenciones y personalidades. Lo anterior permite otorgar una versión de mirarlos como criaturas vivientes siendo percibidos como propietarios de alma y carácter (Jacob & Martínez, 2013).

Al percibir los objetos como propietarios de alma y carácter surge la personalización de los productos (Demir, 2007). Se asocian características humanas para describirlos y diferenciarlos del resto (Mugge & Schoormans, 2009).

Los objetos pueden reflejar a un individuo en un contexto: La personalidad en un humano se manifiesta a largo plazo y está compuesta por rasgos emocionales.

Cuando estos rasgos emocionales se vuelven parte de nuestra disposición los expresamos durante el tiempo. Por lo que asociar un producto con una persona es algo sumamente vinculante ya que los productos generalmente no cambian con el tiempo estando encadenados con las emociones que fueron diseñadas para ser expresadas durante su vida útil (Van Gorp, 2012).

### 2.6.3 Posesiones y conexiones

Los recuerdos y las posesiones personales pueden conectarse entre sí, muchas veces las personas desarrollan apego por estas y sienten la necesidad de encarnar en algo significativo como los recuerdos.

Los objetos pueden incluir hechos de la vida, contextualizar cuando se convirtió en una posesión. Por ejemplo, un objeto regalado por una abuela, recordar la sonrisa cuando lo entregó. Si definimos posesión podría verse como “la identificación personal con el objeto como una extensión de uno mismo”.

Los objetos se convierten en posesiones debido a las memorias ligadas a este, una memoria autobiográfica puede definirse como los recuerdos que tuvo en vida una persona.

Entre estas posesiones y recuerdos existen cuatro tipos de conexiones y los objetos pueden pasar por estos diferentes contextos. Estas conexiones “representan un vínculo continuo entre la cognición de una persona y una representación en el mundo físico”.

Un ejemplo para entender los tipos de conexiones es: imaginar la visitar de tus abuelos y jugar a las cartas en la mesa. En donde te sentabas, la silla, era un regalo de tu abuelo (conexión tipo 1). Sentarse en la silla y recordar tiempo del pasado y buscar estos recuerdos (conexión tipo 2). Ir olvidando los recuerdos unidos a la silla puede suceder de forma gradual ya que la silla se usa de forma cotidiana y ya reunió nuevos recuerdos (conexión tipo

3). Si la silla ya no esta los recuerdos aun puedes permanecer, pero la silla que es la señal ya no está presente.

Estas cuatro conexiones propuestas por Van den Hoven, Orth & Zijlema (2021) pueden distinguirse entre el estado de conexión y la perspectiva de estar activo como lo es la conexión 1 y 2, en el caso de la conexión 3 y 4 esta conexión puede perderse. A continuación de definirá cada tipo de conexión:

**Conexión tipo 1 (C1)**, posiciones que adquieren recuerdos: “a través de la adquisición, el uso, la propiedad o el acceso, las posesiones forman conexiones con las experiencias en la vida de una persona que pueden formar parte de su memoria autobiográfica”. Estos recuerdos pueden ser episódicos como un resumen de un periodo como “En mi adolescencia” o “en invierno”.

**Conexión tipo 2 (C2)**, memorias expresadas a través de una posesión: Establece una relación entre las posesiones y los recuerdos en donde esta conexión contribuye a un apego con los objetos.

**Conexión tipo 3 (C3)**, las posesiones pierden los recuerdos: En este tipo de conexión es posible perder los lazos con los recuerdos, e ir disminuyendo el apego con la posesión. Esta pérdida de recuerdos puede verse como una desconexión en donde hay inaccesibilidad a la memoria lo que provoca el

olvido. Las posesiones se utilizan activamente para prevenir el olvido.

Este tipo de conexión para el proyecto es de suma importancia ya que a medida que el sujeto envejece se suelen crear actos de posteridad en donde transmiten los recuerdos a miembros más jóvenes de la familia. Estas posesiones son reliquias que sirven como medio para transmitir recuerdos autobiográficos, lo que fortalece el apego y la capacidad de conexión, por lo que perder los recuerdos afecta en el legado que queremos transmitir.

**Conexión tipo 4 (C4)**, los recuerdos pierden posesiones: En contextos como catástrofes naturales o robos, las personas al perder sus posesiones pasan por un proceso de duelo similar a perder un ser querido, a pesar de perder estas valiosas posesiones las personas siguen teniendo los recuerdos de estas posesiones, que efectivamente pueden ir perdiéndose con el tiempo (Van den Hoven, Orth & Zijlema, 2021).

Las personas suelen ser la suma de sus posesiones, en donde a lo largo de nuestra vida van adquiriendo distintos significados en el desarrollo humano, primero al nacer el bebé se distingue a sí mismo, luego en su segunda etapa es capaz de identificar a los demás, en tercer lugar, las posesiones suelen ayudar en la identidad en adolescentes y adultos. Por último, relacionado con el tema principal del proyecto las posesiones ayudan a los adultos mayores a darles un sentido de continuidad y prepararlos para la muerte (Belk, 1988).

## 2.6.4 Memoriales: Teoría de dos cuerpos

Tener de forma física en el hogar un objeto asociado a una pérdida contribuye a formar un espacio propio y personalizable que permite mantener la memoria y tejido social durante el duelo (Hanington, 2004).

Mantener memoriales y valorar los medios análogos facilita el acto de recordar (Van den Hoven, Orth & Zijlema, 2021) y también servir como un acto terapéutico.

Los lugares físicos pueden sugerirse como una teoría de dos cuerpos, como un intento de preservar este cuerpo social que se ha perdido.

Estos bienes conmemorativos, poseen como objetivo proporcionar un registro permanente del difunto como tributo o memoria (Hanington, 2004).

Actualmente existen alternativas tecnológicas como memoriales virtuales, en donde los usuarios pueden crear y personalizar memoriales con imagen y texto, como es en la página [www.cemetery.org](http://www.cemetery.org).

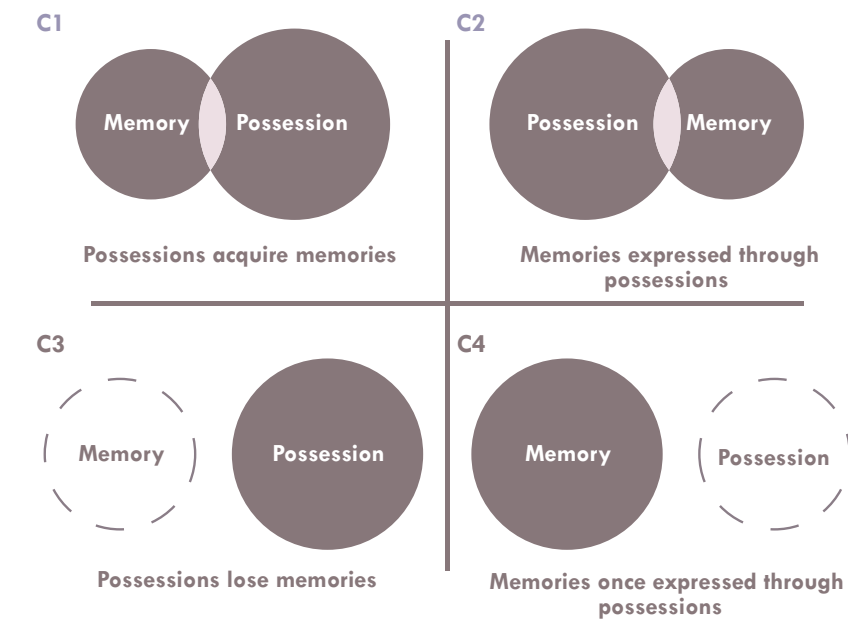


Figura 13. Tipos de conexión entre posesiones y recuerdos. Modificación, Van den Hoven, Orth & Zijlema, 2021.

# 03

---

**Metodología**

**3.1 Doble diamante**

**3.2 Matriz resumen**

### 3.1 Metodología: Doble Diamante

Según el Design Council (s.f.), el proyecto siguió la metodología basada en el doble diamante la cual consiste en un proceso estructurado que se divide en 4 fases, "Discover", "Define", "Develop" y "Deliver".

Si bien, la metodología tiene una relación lineal con los pasos a seguir, en el presente proyecto hubo diversas iteraciones donde en ocasiones de debió volver al inicio. Sin embargo, para seguir la cronología del proceso de diseño el proyecto se divide en las 4 fases propuestas:

**Discover: Investigación**

Se centra en comprender el problema a través de la recopilación de información, análisis, definir objetivos del proyecto, y revisión de literatura. Se realizaron entrevistas, encuestas y talleres de co-creación de cómo las personas recuerdan.

**Define: Ideación**

Establecer posibles soluciones con determinadas herramientas como "Brainstorming" para generar enfoques creativos y posibles soluciones.

También se utilizó la metodología de Diseño centrado en dilemas propuesta por Ozkaramanli (2017) para plantear el problema.

**Develop: Perfeccionar**

Desarrollar la idea, establecer los requerimientos de diseño, testear con usuarios y conceptualizar.

Se efectúan prototipos de diversa índole para conceptualizar la propuesta. Comienza con prototipos analíticos o frágiles (acercamiento conceptual del producto), físicos (aproximación tangible), funcionales (verificar su comportamiento), virtuales (software), en donde se explorarán los requerimientos y atributos más cercanos del producto (Osorio, 2018).

**Deliver: Solución final**

Se deslumbra la solución final de acuerdo con los objetivos planteados al inicio del proyecto, en esta etapa también se valida la propuesta con el usuario para llevar un seguimiento de los posibles cambios a realizar y proponer futuras mejoras en el diseño (Design Council, s.f.).

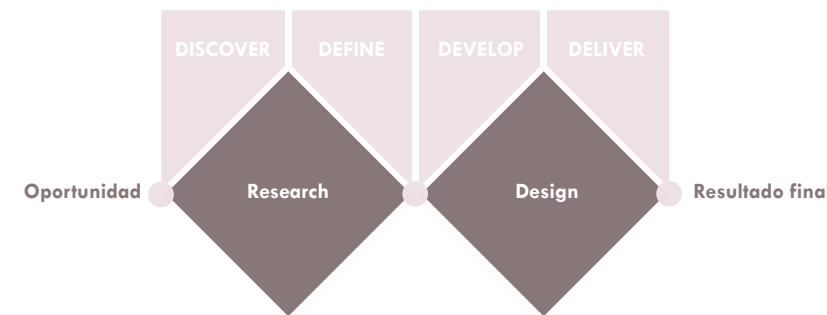


Figura 14. Metodología doble diamante. Modificado, Design Council.

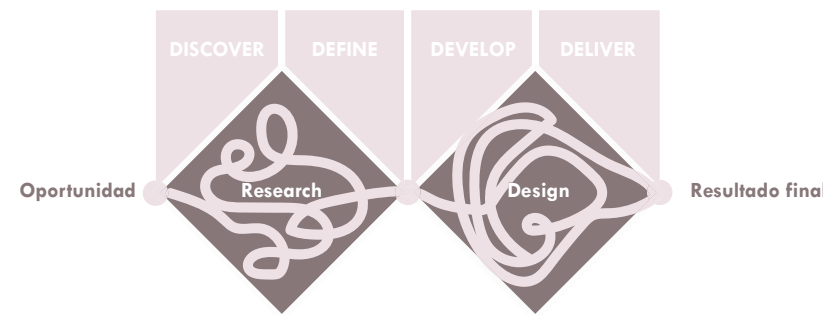


Figura 15. Metodología establecida en el proyecto. Modificado, Design Council.

|          | Etapa                 | Herramienta | Instrumento       |                                  |
|----------|-----------------------|-------------|-------------------|----------------------------------|
| DISCOVER | Recopilar información | USUARIOS    | Encuesta          | Cuestionario google form         |
|          |                       |             | Entrevista        | Pautas de preguntas              |
|          |                       |             | Co crear          | Guión taller                     |
|          |                       | ACADÉMICA   | Profesionales     | Pauta de preguntas               |
|          |                       |             | Literatura        | Internet, computador             |
|          |                       |             |                   |                                  |
| DEFINE   | Proceso de diseño     |             | Estado del arte   | Internet, computador             |
|          |                       |             | Definir usuarios  | Mapa empatía, ficha usuario      |
|          |                       |             | Requerimientos    | Tabla requerimientos y atributos |
|          |                       |             | Ideación          | Internet, computador             |
| DEVELOP  | Propuesta de diseño   |             | Objetivos         | Internet, computador             |
|          |                       |             | Propuesta         | Papel y lápices                  |
|          |                       |             | Conceptualización | Papel y lápices                  |
|          |                       |             | Formalidad        | Software Fusion 360              |
| DELIVER  | Propuesta final       |             | Funcionalidad     | Software Fusion 360              |
|          |                       |             | Fabricación       | Fabricación molde                |
|          |                       |             | Validación        | Cuestionario                     |

Tabla 1. Matriz metodológica del proyecto. Elaboración propia.



# 04

**Recopilación información**

- 4.1 Encuesta medios para el recuerdo**
- 4.2 Entrevista el deseo de recordar**
- 4.3 Entrevista a profesionales**
- 4.4 Taller de co-creación**

## 4.1 Estudio 1: Medios para el recuerdo

### Método

Mediante una encuesta realizada en línea a través de Google Form, se reclutaron participantes con el único requisito previo de haber vivido una pérdida. El objetivo de la encuesta fue tener un acercamiento con los medios que utilizan las personas para recordar a quienes ya no están.

Consistió en la respuesta de una única pregunta con respuestas de libre extensión, ¿Qué objeto material o digital te hace recordar más a esta persona?, ¿Por qué?

### Resultados

Un total de 261 personas participaron en la encuesta, la figura x muestra los resultados obtenidos, a partir de los cuales a pesar de la diversidad de respuestas hubo coincidencia en los medios que generaban los recuerdos, por lo que se estableció una categorización en grupos.

A modo de conclusión podemos entender que los medios que evocan recuerdos interactúan en el día a día de las personas, desde tenerlos en altares hasta llevándolos consigo mismo como es el caso de la ropa o joyería.

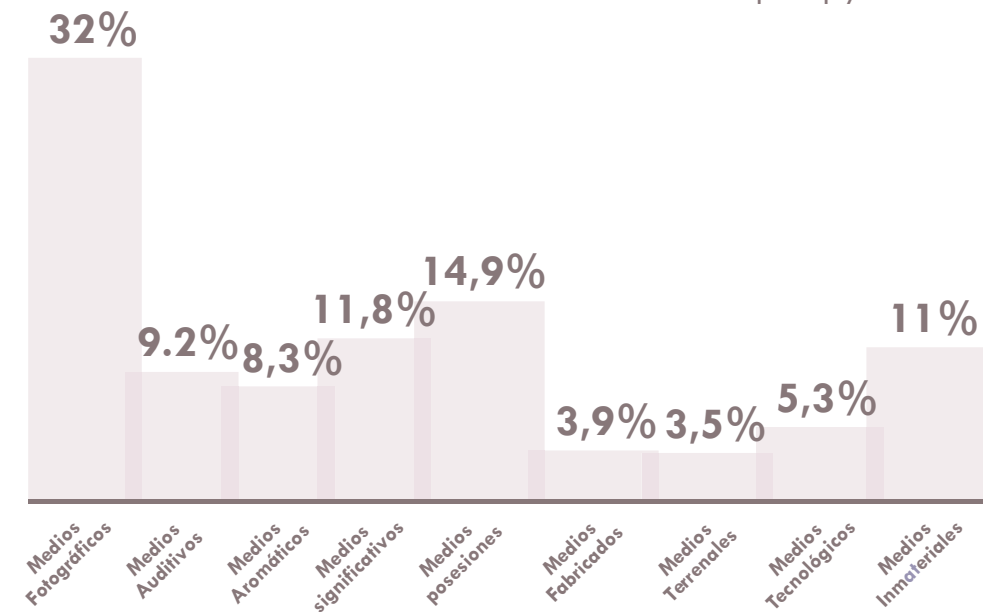


Figura 16. Gráfico de barras, estudio 1. Elaboración propia.

### Medios auditivos

“La música que escuchaba”, “Una canción”, “Grabaciones de su voz”, “La música de Guns and Roses”, “La música que escuchaba”, “Un video que guarde de él”, “Un mensaje de voz en donde se escucha feliz”, “Un audio... el último que me dejó antes de fallecer”.



Figura 17. Medios auditivos. Modificado, retribuido por www.freepik.cl

### Medios aromáticos

“Guardé un vestido y chaleco de ella, porque tenía impregnado su olor”, “Su pijama porque puedo sentir su olor”, “Ropa guardada con su olor (en una bolsa plástica sellada)”, “Un aroma encerrado en una botellita”.

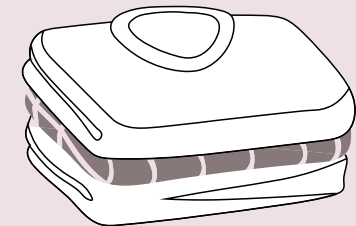


Figura 18. Medios aromáticos. Modificado, retribuido por www.freepik.cl

### Medios tecnológicos

“Su foto de portada de Facebook”, “Solo pude conservar sus mensajes de WhatsApp”, “Redes sociales de el que aún siguen abiertas y aparecen recuerdos”, “Su voz en los audios de WhatsApp”.



Figura 19. Medios tecnológicos. Modificado, retribuido por www.freepik.cl

**Medios físicos como posesiones**

“Sus joyas”, “Sus pañuelos”, “Un llavero”, “Sus lentes”, “Su billetera con billetes antiguos”, “Una moto que era de él”, “Sus zapatos”, “Hartos polerones”.

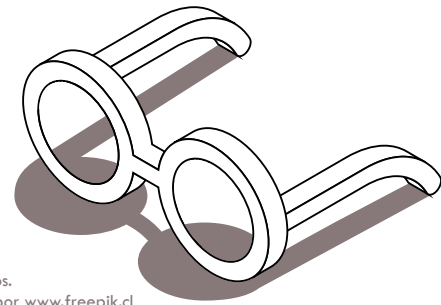


Figura 20. Medios físicos. Modificado, retribuido por www.freepik.cl

**Medios terrenales con significado**

“Toda mi casa me recuerda a ella”, “Lugares que visitaba con él”, “La comida de los KFC”, “Una tarde de invierno en la playa de Quintay”, “Un árbol de ciruelos que está en el patio”.

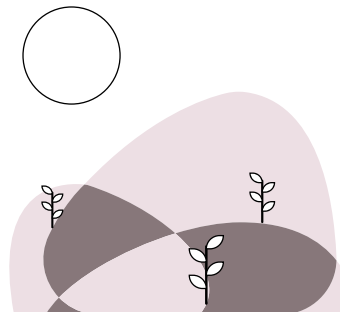


Figura 21. Medios terrenales. Modificado, retribuido por www.freepik.cl

**Medios físicos con significados**

“Sus libros de cocina que me regaló antes de fallecer”, “Su carnet de la universidad porque le costó entrar a estudiar lo que quería”, “Grullas de papel, porque entre amigos y compañeros de trabajo de mi cuñada realizaron mil grullas para desearle buenas energías durante su proceso de enfermedad”, “Cuando la extraño mucho uso su ropa para sentir q está conmigo”, “Las conchitas en la playa, porque siempre que iba las recogía”, “Una receta que escribió en mi cuaderno de cocina, porque me permite mantener viva su memoria y tradiciones, no sólo para mí, sino para mis hermanos, sobrinos y mis hijas”, “Un cuaderno de recetas porque tiene su letra”, “El primer chaleco que le tejí, aunque no lo alcanzó a usar está bajo mi almohada y cuando estoy muy triste lo pongo en mi pecho”.



Figura 22. Medios con significado. Elaboración propia.

**Medios fabricados por el fallecido**

“Un tejido de sobremesa que me hizo”, “Sus cosas hechas a mano”, “Notas escritas”, “Ropa”, “Objetos que fueron hechos por la persona”, “Ya que son objetos únicos que no pueden ser reproducidos nunca más y tienen una historia”, “Un denario que ella hizo lo tengo siempre conmigo”, “Un chaleco tejido por ella y 2 cuadros hechos por ella”.

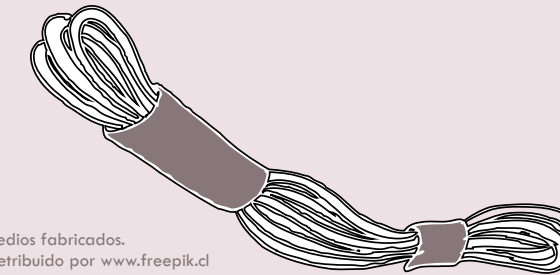


Figura 23. Medios fabricados. Modificado, retribuido por www.freepik.cl

**Medios inmateriales**

“Sus historias”, “Sus dichos, porque son muy ciertos”, “Su compañía su apoyo para nuestro hijo”, “Sus frases”, “Pienso en cada una de sus palabras para poder calmar mi mente”, “Ningún recuerdo material o digital”, “Solo la memoria viva”, “Sus chistes”, “Sus enseñanzas para enfrentar la vida”.

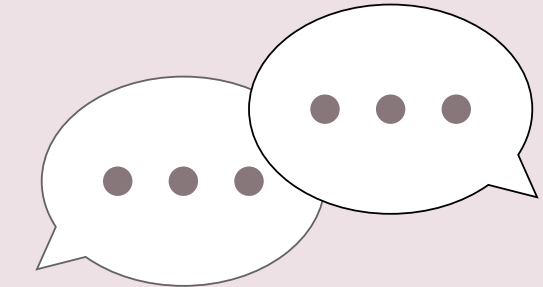


Figura 24. Medios inmateriales. Modificado, retribuido por www.freepik.cl

**Medios fotográficos**

“Porque salgo yo con ella”, “Porque la foto está ubicada en un lugar que la veo todos los días”, “Fotos tomadas con él en distintas partes”, “Una foto trabajando, porque es lo único que me dejó guardar mi mamá”, “Una foto que tengo en mi dormitorio donde se ve 100% su esencia”, “Fotografías porque me ayudan a no olvidar su cara”



Figura 25. Medios fotográficos. Modificado, retribuido por www.freepik.cl

## 4.2 Estudio 2: El deseo de recordar

### Método

Para obtener información de posibles usuarios, se elaboró una entrevista estructurada realizada de manera presencial donde se desarrollaron dos tipos de pautas, para el usuario creador y receptor.

Para los usuarios creadores se utilizó una pauta de 5 preguntas, en donde los participantes fueron reclutados con un listado de requerimientos relacionados a uno de los perfiles de usuario que busca el proyecto.

Este estudio consideró el requerimiento principal del proyecto, **personas que quieran ser recordadas**. Uno de los posibles usuarios situados en este contexto son abuelos en proceso de envejecimiento, que tengan al menos una persona a quien quieran dejar su descendencia.

En relación con los usuarios receptores se realizaron 9 preguntas considerando a los participantes como nietos quienes perdieron a sus abuelos sin importar la circunstancia, esto con el fin de relacionar ambos usuarios en un mismo contexto.

El objetivo de las entrevistas fue tener un acercamiento directo con este tipo de usuarios y relacionar cómo el recuerdo es percibido en las diferentes situaciones. Ambas pautas no contemplaron restricción de edad o género.

¿Cómo quiere ser recordado?



¿Cómo quiere recordar?

Figura 26. Estudio 2.  
Modificado, retribuido por [www.freepik.cl](http://www.freepik.cl)

### Resultados

#### Abuelos con descendencia

Un total de 10 participantes contribuyeron en las entrevistas. Al analizar las respuestas, podemos concluir que el deseo de ser recordado desde la perspectiva de los abuelos se enfoca en mantener vivo el amor que dedicaron a sus nietos.

Resaltar, mantener y comunicar el cariño que le tenían a sus descendientes suele repetirse en las diferentes respuestas. Preservar y ser recordado por el amor transmitido permite significar un logro, ya que su recuerdo y legado será perdurado y valorado para dejar una huella duradera en la memoria de sus descendientes.

*“Me gustaría ser recordada, porque es un vínculo de amor”*

*“Que supieran el inmenso amor que les tenía su abuelo”*

*“El cariño que les tengo, el amor que les tengo a ellas”*



Figura 27. Citas Usuario Creador.  
Modificado con información del estudio, con vectores retribuidos por [www.freepik.cl](http://www.freepik.cl)

### Nietos que perdieron a sus abuelos

Un total de 12 entrevistas fueron respondidas, participantes que perdieron a sus abuelos fue entre los 12 y los 30 años. La importancia que tuvieron para ellos fue relevante, sus abuelos eran participantes activos en sus vidas puesto que estuvieron presente en su crianza y otros convivían con ellos.

Si bien, todos mencionan que con el tiempo los recuerdos que tienen de sus abuelos se van olvidando poseen estímulos para mantenerlos.

*“Al no verlo como antes siento que se me olvida como era su voz”*



*“Tendré que aferrarme a lo que tenga en el celular”*

Figura 28. Citas Usuario Receptor.  
Modificado con información del estudio, con vectores retribuidos por [www.freepik.cl](http://www.freepik.cl)

Muchos recuerdos perduraban de manera intangible por estímulos sensoriales del ambiente. *“Me acuerdo de mi nona por que cuando llegaba a su casa siempre tenía a Juan Gabriel puesto”* la música estimulaba el recuerdo de ella. Otro caso es el estímulo causado por el olor *“Cada vez que huelo a tomate con cebolla me dan ganas de ir a su casa a tomar once”*.

Los participantes resaltaban la importancia de establecer parecidos con sus abuelos, lo que fortalece el sentido de pertinencia con la familia *“Tengo los mismos gustos culinarios”* *“Amamos el gusto por el café”*, *“Buena para conversar y el gusto en las papas frita”*.

Por último, los entrevistados mencionaron que poseían medios materiales de sus abuelos, fotografías o posesiones personales para recordarlos, sin embargo, estos medios no fueron pensados previamente como legado de parte de sus abuelos, simplemente se hicieron dueños de estas posesiones por la repartición de la herencia.

Si bien, no poseen un significado más allá de tenerlo porque la pertenecía era de la persona, estos medios son importantes en sus vidas, los atesoran y de manera no directa materializan la esencia de sus abuelos, estableciendo un vínculo continuo con el objeto material.

## 4.3 Estudio 3: Entrevistas a profesionales

### Método

Se llevaron a cabo entrevistas de manera online a profesionales de la salud con el objetivo de tener un acercamiento con personas que estén viviendo un duelo anticipado.

### Resultado

La primera entrevista fue enfocada este estudio en profesionales que trabajan con usuarios extremos de la experiencia, personas que estén cruzando por una enfermedad terminal dentro de un contexto hospitalario. Se realizó una entrevista con J.T médico de familia relacionado con la unidad de cuidados paliativos de adultos mayores.

Si bien, una enfermedad terminal es un proceso que se vive con más intensidad en comparación a simplemente dejar un legado, este momento tiene un acercamiento con el objetivo del proyecto, ya que no es común dejar un legado previo a fallecer, y en este contexto al saber con más proximidad el acercamiento de la propia muerte podemos presenciar como interactúan las personas con el duelo anticipado y sus maneras de dejar un legado.

J.T menciona que en el hospital no fomenta que los pacientes se encarguen de establecer vínculos continuos con posesiones y objetos materiales, de todos modos, sí cumplen rituales de despedidas y conversaciones que finalmente quedan presentes

de manera intangible, dependiendo de la persona la manera que almacene el recuerdo.

Confirma que encargarse del legado previo a la muerte, debería tomarse como una herramienta terapéutica en un proceso de acompañamiento estructurado, pudiendo contribuir positivamente en el paciente y podría ayudarlo a cerrar una tapa en su proceso.

Bajo el mismo contexto se realizó una entrevista a N.A , enfermera de cuidados paliativos de Clínica la Familia, en donde trabajan con un equipo de voluntarios, “equipo de espiritualidad”, encargado de realizar testamentos espirituales, cartas que dejan en vida, para después ser entregadas a las familias del fallecido.

A pesar de ser un contexto más doloroso del que busca el presente proyecto estos acercamientos con la realidad ayudan y motivan una oportunidad dentro del campo del diseño.

Desde otra perspectiva se llevó a cabo una entrevista con M.P psicológica clínica con diplomado en psicodiagnóstico. En términos generales menciona la importancia de la integridad en la vejez, termino y desafío planteado por Erik Erikson 1982, psicólogo que considera el desarrollo desde la totalidad del ciclo vital humano, considerando la vida como una secuencia de etapas. Por lo que una actividad autobiográfica como una autoevaluación de la propia vida, permite aceptar el fin la finitud y la propia muerte.

## 4.4 Estudio 4: Co-creación “Un enfoque para diseñar con (no para) las personas” Ezio Manzini.

### Método

La presente investigación se llevó a cabo utilizando la metodología de co-creación, en la cual los potenciales usuarios desempeñaron un papel fundamental como creadores del proyecto.

El término co-creación podemos enfocarlo como una actividad creativa de conocimiento en donde se involucran diversas partes interesadas del proyecto con el objetivo de crear un futuro deseado. (Lee.et all, 2018).

Esta actividad colectiva promueve la colaboración en situaciones complejas de la vida real al atribuir conocimiento y fomentar el aprendizaje transdisciplinario. Esta metodología también promueve la innovación abierta que facilita la experimentación (Hagy, Morrison & Elfstrand, 2017).

Se desarrolló un guion para planificar la actividad y distribución de la sesión contemplando la convocatoria, organización, confirmaciones participantes, preparación espacio físico, registro de temáticas importantes, fotografías, etc.

La cantidad de participantes que se propone para las sesiones suelen ser de 3 a 7 personas idealmente de un número impar, para esta sesión se dispuso de una cantidad de 5 personas para cumplir con lo deseable (Hagy, Morrison & Elfstrand, 2017).

La edad promedio de los participantes fue de 60 a 79 años, considerando que para un buen “enjambre de cerebros” se propone formar la sesión con miembros que estén familiarizados entre sí e incluir recién llegados que no se conozcan, con

el fin de familiarizarse y ser una sesión más productiva (Hagy, Morrison & Elfstrand, 2017). Dentro de los participantes de la sesión 3 asistentes estaban familiarizados de distintas maneras y 2 catalogados como “nuevos”.

El reclutamiento contempló a participantes como potencia- usuarios, abuelo/as que tuvieran afinidad y redes importantes con su familia, para poder hallar la importancia del proyecto.

Teniendo en consideración la presencialidad de la actividad, la edad mínima restrictiva de 65 años, tener al menos un nieto/a y sin considerar el género de los participantes.

La sesión de co-creación contempló una duración de 2 horas la que tuvo una extensión de 4 horas por el entusiasmo de los participantes, dejando que la colaboración fuera fluida sin cortar temas anexos o anécdotas, ya que podría contribuir de alguna forma al proyecto. También se facilitaron herramientas básicas como papel de dibujo, bolígrafos y post it para expresar sus ideas de manera más cómoda.

A lo largo del taller se indicó que no hay respuestas e ideas malas, la flexibilidad del desarrollo, la inclusión de todos los participantes, tener un espacio de confianza (Hagy, Morrison & Elfstrand, 2017), lo que a lo largo de la sesión se dio efectivamente, ya que existieron espacios de desahogo, emocionalidad, anécdotas personales profundas.

Por último, se les proporcionó a los participantes la información pertinente respecto al cronograma del taller, consentimientos sobre la información, grabación y fotografías y los pasos que llevaría la sesión:

### Inicio actividad

Se explicaron los consentimientos y se pidió su aceptación de manera verbal. También se resumió el proyecto abordando la idea principal como la materialización de los recuerdos o la identidad de la persona en un producto u objeto de diseño que pueda desencadenar una experiencia entre familias para preservar el legado.

### Participantes

En esta instancia cada asistente explicó su contexto personal, indicando temáticas relevantes como edad, en que se encuentra en la actualidad, gustos, cantidad de nietos, etc.

### Preguntas sobre el recuerdo

En esta etapa se presentó las preguntas relevantes para poder argumentar la posible problemática y contribuir con la literatura ya estudiada. En donde se les pidió a los participantes anotar sus respuestas en un block.

¿Han visto la posibilidad de planificar su partida? Por ejemplo, designar objetos, dejar cartas, o simplemente

establecer si desea ser cremado o enterrado. ¿Cómo creen que sus familiares los recordaran? Describir como le gustaría que lo recordarán, por ejemplo “mi abuelo era bueno para el chiste”, “A él le gustaba mucho comer y tocar guitarra”, etc.

### Etapa creativa-lluvia de ideas

Sobre la pregunta “¿Cómo se imaginan una experiencia en donde al momento de fallecer sus seres queridos puedan seguir recordán- dolos?” Se les pidió a los participantes anotar sus ideas en post it e ir pegándolas en blocks entregados, cada participante debió explicar su idea.

### Autodescripción

De manera individual cada participante completó “Si tuvieran que recordarme por...” en donde se preguntó por olores, gustos, sonidos y una palabra que los pudiera definir.

### Cierre

Finalización de la actividad, agradecimientos por la asis- tencia. Espacio para reflexiones de los participantes y conclusio- nes de la actividad.



Figura 29. Etapas taller de co-creación. Elaboración propia.



## Resultados

Los perfiles de los participantes se enriquecen al considerar las diferentes etapas en las que se encuentran como abuelos. Desde aquellos que son abuelos primerizos hasta abuelos con más de 6 nietos, cada uno aporta una perspectiva única basada en su experiencia personal.

Durante la actividad, los participantes establecieron una asociación entre la palabra “planificación” y la responsabilidad de ocuparse de asuntos previos a su fallecimiento. Sin embargo, su enfoque se inclinó hacia aspectos funcionales, como el cuidado de su salud y los preparativos funerarios, en lugar de abordar aspectos más amplios de la planificación, como la transmisión de valores o el legado emocional a sus seres queridos.

A pesar de que los participantes relacionaron la planificación con aspectos funcionales, se percibió un trasfondo emocional en su enfoque. Expresaron el deseo de evitar dejar a sus descendientes en una

situación complicada y asumir estas decisiones como un “acto de amor”.

Por otro lado, los participantes compartieron que nunca habían hablado abiertamente sobre la planificación de su partida, debido a varias razones que generaban una sensación de distancia con respecto a la muerte. Algunos consideraban que era un tema tabú, mientras que otros simplemente preferían no pensar en ello.

La confianza establecida en el taller permitió que naturalmente se abriera la conversación sobre el legado. Entre las diversas anécdotas, destacó la experiencia de un participante cuya abuela gestionó sus pertenencias antes de fallecer, dejando algo especial para cada nieto. Esta respuesta aportó de manera significativa al proyecto.

Al manifestar cómo desean ser recordados, los participantes expresaron su deseo de que los recuerdos sean predominantemente positivos.

*“Me acuerdo cuando murió mi abuela, la mamá de mi mamá, era muy apegada a nosotros, de la noche a la mañana empezó a regalarle a todos sus nietos cosas, nadie se dio cuenta, la joyita y también dejó de comer y tomar agua como que se quiso morir, estaba cansada, y empezó a sacar las cartas de mi abuelo, esas que le escribía con lápices, se puso muy melancólica, sacaba las cartas y las mostraba”.*

Frases como *“Todos tenemos cosas feas, pero siempre que recuerden lo bonito”*, *“Que recuerde que la quiero y con eso me quedó feliz”* y *“Que las quise mucho y que se porten bien”* reflejan que su enfoque se centra en el afecto y el cariño que tienen hacia sus descendientes.

Durante la sesión, se abordó la temática de herencias y posesiones materiales. Los participantes coincidieron en que las peleas por los bienes después del fallecimiento son frecuentes y pueden desintegrar familias. Esto destaca la importancia de una adecuada planificación y comunicación para evitar conflictos y preservar la armonía familiar. La reflexión enfatizó la necesidad de priorizar los lazos afectivos sobre lo material, promoviendo el entendimiento y respeto mutuo. Se generó conciencia sobre la preservación de las relaciones familiares incluso después de la muerte.

Tras exponer sus inquietudes sobre el destino de sus posesiones personales, una participante planteó una pregunta a todos los presentes:

*“Las cosas materiales ayudan en vida, pero después generan puros problemas”*

*“Todos estaban preocupados de que le iba a tocar a cada uno, ella siempre decía pobre de ustedes que peleen por algo material”*

*“Como yo les dije a mis papas que vendieran todo, no había posesión efectiva, pero de todas formas mi hermana chica empezó a preguntar que había, donde están las joyas de mi mamá”*

*“¿Cómo podemos evitar problemas después de nuestra partida?”*  
La respuesta unánime de los participantes fue *“Resolverlo todo en vida”*.

En la sección de generación de ideas para ser recordados, se fomentó la libertad creativa sin restricciones. Las propuestas se centraron principalmente en el uso de fotografías, ya que evocaban numerosos recuerdos y emociones. Las ideas incluyeron imágenes que narraban anécdotas, filtros de cámara de teléfono que simulan la presencia de un ser querido fallecido, retratos animados, entre otras.

Los participantes coincidieron en que las imágenes son un poderoso desencadenante de recuerdos significativos, pero también destacaron la importancia de acompañarlas con significados o historias detrás para enriquecer su valor emocional.

En la actividad de autodescripción, los participantes mostraron un dinamismo y un interés en compartir los aspectos sensoriales que los representaban. Desde frases como *“El vino merlot me identifica”* hasta *“Elvis Presley me representa”*, se revelaron diferentes formas de conexión personal.

Uno de los participantes expresó su perspectiva sobre la vida eterna, mencionando que para ellos, el momento en que nadie más los recuerde sería el fin. Consideran que mientras sus nietos, bisnietos u otros descendientes los recuerden, la memoria sigue viva. Para ellos, recordar es vivir, y a través de las historias y anécdotas compartidas, mantienen vivos a sus abuelos y abuelas, incluso transmitiendo esas memorias a sus propios hijos.

Figura 30. Imágenes participantes en taller de co-creación. Elaboración propia.



# 05

---

**Proceso de diseño**

- 5.1 Estado del arte**
- 5.2 Usuarios**
- 5.3 Requerimientos**
- 5.4 Ideación**



## 5.1 Estado del arte

El proceso inició con la investigación y análisis del estado actual del campo. Se llevó a cabo una exploración de productos, clasificándolos en diferentes categorías basadas en conceptos propios. Estas categorías incluyeron aspectos biográficos, tecnológicos, recuerdos y cine.

La tecnológica en la actualidad tiene un impacto significativo en la retención de los recuerdos e identidad de las personas. Un estudio realizado por la revista *Cyberpsychology* afirmó que las **redes sociales** facilitan la memoria y los recuerdos biográficos (Johnson & Morley, 2021).

Otra manera de recordar y representar a los que ya no están son las **resurrecciones virtuales** que traen a la vida momentos que creíamos que jamás volveríamos a ver. Esta tecnología de recreación mediante hologramas se popularizó cuando comenzaron a revivir celebridades fallecidas para la aparición en diversos shows.

El vínculo de esta tecnología con la muerte aparte de revivir artistas para shows musicales, también se puede observar como medio para reunión con los que ya no están. El 2019 se estrenó un programa de televisión en donde pacientes terminales grababan mensajes a sus seres queridos para luego ser transmitidos como forma de holograma (Vidal, 2020).

La inteligencia artificial ha avanzado considerablemente en el último tiempo, en este ámbito han desarrollado réplicas de rostros y voces de personas mediante algoritmos y técnicas de aprendizaje profundo. Estas pueden analizar y sintetizar datos

visuales y de audio para crear una representación realista de una persona fallecida.

La tecnología ha abierto nuevas posibilidades en el campo de la memoria y el recuerdo, permitiendo a las personas mantener una conexión virtual con sus seres queridos. A pesar de aquellos es importante considerar los aspectos éticos y emocionales asociados con el uso de estas réplicas digitales, ya que pueden generar tanto consuelo como desafíos emocionales para quienes las utilizan.



Figura 31. Clasificación estado del arte. Modificado, con vectores retribuidos por [www.freepik.cl](http://www.freepik.cl)

### 5.1.1 Biográficos

Esta categoría recopila referentes reflexivos sobre identidad y recuerdos.

#### Abuela/o hálame de ti

Libro para abuelos que quieran escribir sobre su vida, desde acontecimientos como su niñez hasta su envejecimiento, cuenta con preguntas como “¿A qué aspirabas llegar de adulto?” (Koprivova, 2019).



Figura 32. Imagen, abuela hálame de ti. Koprivova, 2019.

#### 3000 questions about me

Si bien, es un referente ligado al campo gráfico es importante su funcionalidad ya que este libro mediante 3000 preguntas logra descubrir la autoconciencia y fomentar el crecimiento personal al permitir responderlo mediante la autorreflexión (Piccadilly, 2014).



Figura 33. Imagen, 3000 questions about me. Piccadilly, 2014.

### 5.1.2 Tecnológicos

La tecnología día a día evoluciona, igualmente como se almacenan los recuerdos. La tendencia de Inmortalizar la identidad mediante herramientas digitales se espera que continúe en el futuro.

#### ReFind

Artefacto de mano hecho para personas que están en duelo y están listas para volver a explorar su relación con la persona fallecida. ReFind se realizó dentro de un proyecto que busca desarrollar nuevas formas de seleccionar y crear medios digitales para apoyar continuidad, un componente activo y dinámico de los vínculos continuos (Acm Digital Library, 2022).



Figura 34. ReFind. Acm Digital Library, 2022.



Figura 35. Deep Nostalgia.  
Barco, 2021.

### Deep Nostalgia

Myheritage, es una compañía que se enfoca en la búsqueda de orígenes. Deep Nostalgia, es una de sus aplicaciones en donde logran mediante animación fotográfica mover las fotografías para que sus usuarios tengan noción de cómo eran sus antepasados (Barco, 2021).

### 5.1.3 Recuerdos

La categoría recopila referentes que materializan la identidad de una o varias personas durante el tiempo, mediante recuerdos que causan los objetos y las posesiones personales.



### Memory bear

Confecciona osos de peluches fabricados en memoria de familiares difuntos con ropa que pertenece al fallecido (Memory Bears, 2022).

Figura 36. Memory Bear.  
Memory Bears, 2022.

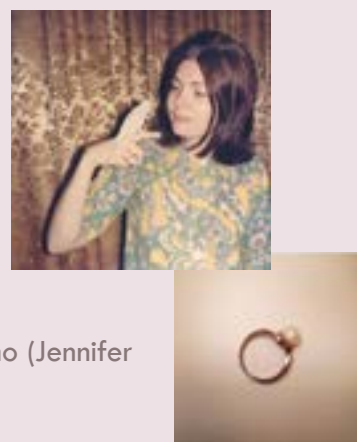


Figura 38. Left Behind.  
Jennifer Loeber, 2022.

### Left behind

Tras la muerte repentina de su madre en el 2013, las pertenencias en lugar de brindar un consuelo para Jennifer fueron una fuente de tristeza y ansiedad. Por lo que estreno un trabajo en Instagram donde fotografió estos objetos de manera catártica para disminuir su sentimentalismo (Jennifer loeber, 2022).



Figura 37. Replika.  
Replika, 2022.

### Replika

Es una aplicación que funciona con inteligencia artificial, se pueden crear replicas virtuales de personas mediante un algoritmo de aprendizaje con redes neuronales. Este referente tiene como fin acompañar emocionalmente a sus usuarios, sin embargo, en un futuro cercano podríamos ver este tipo de inteligencia para mantener viva la identidad y recuerdos de las personas al momento de fallecer (Replika, s.f.).

### Memory box

La organización benéfica británica MacMillan Cancer Support brinda apoyo e información a personas afectadas por el cáncer. Dentro de uno de los productos que están a la venta relacionados con el duelo anticipado se encuentran las “Memory Box” “cajas de recuerdos que deja el/la progenitor/a terminal a su hijo/as.

“Crear una caja de recuerdos puede ser una experiencia emotiva. Quizás te haga sentir triste o abrumado a veces, pero también puedes encontrar satisfacción al pensar sobre tus propios recuerdos” (Macmillan, 2018).

Un artículo de la BBC tomo el testimonio de Angela Rose, 36 años, madre de tres hijos, cuyo cáncer se expandió a su cerebro, huesos y pecho. Una enfermera de la fundación MacMillan le recomendó preparar esta caja personalizada para dejarle recuerdos a cada uno de sus hijos, recuerdos que pueden ser desde fotos hasta mensajes de voz.

El acto de armar estas cajas y recordar esos momentos felices puede ser en primera instancia abrumador, pero les da un consuelo a los que las arman ya que pueden incluir objetos que ayuden a entender a sus hijos como eran. Rose declaró “No sé cómo reaccionarán al abrir las cajas. Seguro que habrá lágrimas. Pero estoy 100% segura de que voy a poner una sonrisa en las caras de mis tres hijos” (BBC News Mundo, 2018).



Figura 39.  
Memory Box.  
MacMillan, 2018.



### Cápsula del tiempo

Se realizó un estudio para comprender la naturaleza de los cambios a largo plazo, y que cosas le gustaría recordar a las personas en un futuro lejano. Este estudio fue una actividad con 10 familias para llenar una cápsula del tiempo que se abriría en 25 años, esto para entender las “representaciones de la memoria” en el futuro. Cada cápsula tenía una personalidad familiar diferente entre cada familia, en donde se incluían objetos como; regalos de cumpleaños, premios, fotos, libros o escritos con reflexiones para el futuro. El motivo de la cápsula es dejar una huella de nuestra vida para descubrirla o que la descubran en el futuro, mediante una forma lúdica para involucrar a los participantes en reflexiones de su vida diaria, reconstrucción de recuerdos y creación de material autobiográfico (Petrelli, Van den Hoven & Whittaker, 2009).



Figura 40. Cápsula del tiempo. Petrelli, Van den Hoven & Whittaker, 2009.

### 5.1.4 Cine

Se llevó a cabo un análisis de referentes de cómo el cine ofrece soluciones de diseño para abordar el tema del olvido. Determinadas películas presentan enfoques creativos y simbólicos para enfrentar y superar los desafíos asociados con la pérdida de memoria.

#### Siempre Alice

Alice Howland, una destacada profesora de lingüística y madre de tres hijos, se enfrentó a un diagnóstico devastador: Alzheimer. A medida que la enfermedad se apoderaba de su mente, Alice luchaba contra el inexorable olvido. Con una valentía inquebrantable, empleaba todo tipo de herramientas y estrategias para preservar su conexión con la persona que era. En su afán por mantener viva su identidad, Alice recurría a pistas de memoria, como fotografías, notas escritas y objetos significativos, que le permitían recobrar fragmentos de su pasado. Estos recordatorios se convirtieron en su ancla, en una forma de resistencia contra el progresivo desvanecimiento de su memoria (Psicomundo, 2016).



Figura 41. Still Alice. Modificado, retribuido por Google Lens.

### Coco, Disney

Película mexicana ganadora de un Oscar muestra la vida de Miguel, un niño que sueña con ser músico a lo largo de la trama termina en la tierra de los muertos por error y para poder salir necesita la bendición de un familiar.

La estancia de permanencia en la tierra de los muertos tiene como requisito que los seres queridos en la tierra de los vivos deban tener una fotografía en sus altares, ya que sería un registro que les permitiría no morir definitivamente. Esto analógicamente es un reflejo de la importancia de recordar a los que no están con nosotros y mantenerlos “vivos”, el miedo al olvido es visto como una forma de morir.

Esta tradición mexicana del día de los muertos relaciona los ancestros y sus memorias con los que siguen en vida, vinculándolos mediante rituales como armar el altar, llevarles ofrendas y visitar el cementerio. Fortaleciendo a la familia como un símbolo de “conciencia histórica” (Cultura Genial, 2021).



Figura 42. Disney Coco. Modificado, retribuido por El Universal MXM, 2014.

### My life

Es una emotiva historia que aborda temas como la familia, la muerte y el legado. Bob ejecutivo publicitario es diagnosticado con una enfermedad terminal, le quedan meses de vida por lo que documenta en video sus vivencias para que su hijo al crecer lo pueda conocer.

En el video decide plasmar su historia, personalidad y el amor que le tuvo, con el fin de que su hijo entienda quién fue su padre. Bob busca establecer vínculos emocionales para asegurarse de que su hijo tenga una conexión con él a pesar de su ausencia física.

Es importante analizar este lado más extremo de un posible usuario que cruza por un duelo anticipado debido a una enfermedad terminal, ya que está situado y tiene la necesidad de atestiguar sus recuerdos para transmitirlos a su hijo, quien se verá afectado al crecer, puesto que no podrá conocer quien fue su padre (Abc.es, 1993).

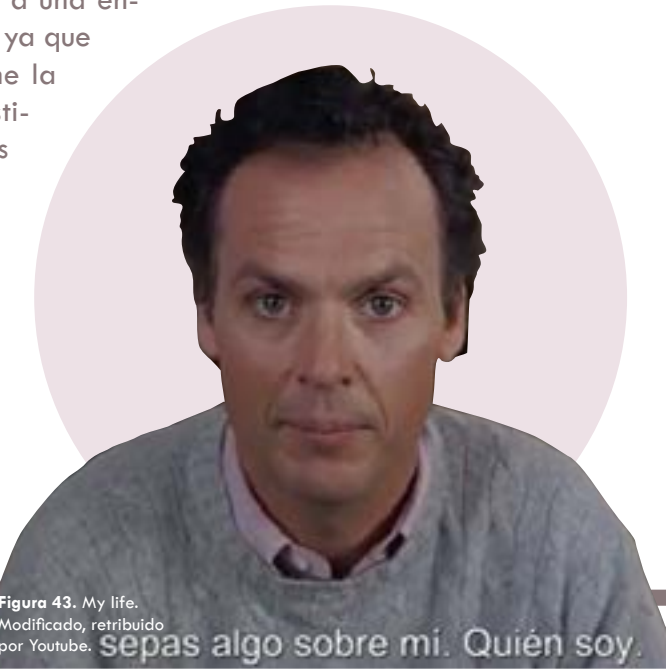


Figura 43. My life. Modificado, retribuido por Youtube.

sepas algo sobre mi. Quién soy.



| Biográficos |      |  |  |  |
|-------------|------|--|--|--|
| Autor       | Año  | Referente  | Descripción  | Importancia  |
|             |      | Abuela/o háblame de ti   |  |  |
| Koprivova   | 2019 |   | Libro para abuelos que quieren escribir sobre su vida. | Actividad que busca reflexionar sobre la vida.                 |
|             |      | 3000 questions about me  |  |  |
| Piccadilly  | 2019 |  | Libro de 3000 preguntas para completar.                | Descubrir la autoconciencia. Fomentar el crecimiento personal. |

Tabla 2. Matriz referentes biográficos. Elaboración propia.

| Tecnológico    |      |   |   |  |
|----------------|------|---|---|--|
| Autor          | Año  | Referente   | Descripción   | Importancia  |
|                |      | ReFind  |   |  |
| Wallace et all | 2020 |    | Artefacto que repite fotografías para acompañar el proceso de duelo.                            | Incluir el recuerdo en la vida cotidiana. La importancia de las fotografías. |
|                |      | Deep Nostalgia  |   |  |
| Myheritage     | 2021 |    | Myheritage, es una compañía que se enfoca en la búsqueda de orígenes a través de la tecnología. | Conocimiento de los antepasados.   |
|                |      | Replika   |   |  |
| Replika        | 2021 |  | App de inteligencia artificial que replica un avatar.   | Preservación de identidad en el tiempo.                                      |

Tabla 3. Matriz referentes tecnológicos. Elaboración propia.

| Recuerdos                           |      |  |   |  |
|-------------------------------------|------|--|---|--|
| Autor                               | Año  | Referente  | Descripción   | Importancia  |
| <b>Memory Bear</b>                  |      |  |   |  |
| Jeannie Thaxton                     | 2012 |     | Osos de peluches fabricados con ropa que pertenece al fallecido.  | Incluir el recuerdo en la vida cotidiana. La importancia de las fotografías. |
| <b>Left Behind</b>                  |      |  |   |  |
| Jennifer Loeber                     | 2014 |    | Tras la muerte de su madre Jennifer fotografió sus pertenencias para conmemorarla.                            | Conocimiento de los antepasados.   |
| <b>Memory Box</b>                   |      |  |   |  |
| MacMillan                           | 2018 |   | Caja de recuerdos para que progenitores con cáncer terminal le dejen a sus hijos.                             | Incluir el recuerdo en la vida cotidiana. La importancia de las fotografías. |
| <b>Capsula del tiempo</b>           |      |  |   |  |
| Petrelli, Van den Hoven & Whittaker | 2009 |  | El motivo de la capsula es dejar una huella de nuestra vida para descubrirla o que la descubran en el futuro. | Conocimiento de los antepasados.   |

Tabla 4. Matriz referentes del recuerdo. Elaboración propia.

| Cine                        |      |   |   |  |
|-----------------------------|------|---|---|--|
| Autor                       | Año  | Referente   | Descripción   | Importancia  |
| <b>Coco, Disney</b>         |      |   |   |  |
| Pixar Animation Studios     | 2017 |    | Miguel por accidente termina en la tierra de los muertos, donde entiende la importancia del legado. | Mantener recuerdos de quienes ya no están, para perdurar la huella familiar. |
| <b>Still Alice</b>          |      |   |   |  |
| R.Glatzer<br>W.Westmoreland | 2014 |    | Alice con Alzheimer decide documentar antes de su deterioro cognitivo.                              | La necesidad de preservar su identidad previo a olvidarla.                   |
| <b>My life</b>              |      |   |   |  |
| Bruce Joel Rubin            | 1993 |  | Bob diagnosticado con una enfermedad terminal documenta su vida para que su hijo lo conozca.        | Reflexiona la vida para guardar recuerdos e identidad para un otro.          |

Tabla 5. Matriz referentes del cine. Elaboración propia.

## 5.2 Usuarios

El proyecto se centra en la interacción de dos usuarios principales: el Usuario Creador y el Usuario Receptor. El Usuario Creador desempeña un papel esencial al compartir y transmitir sus recuerdos e identidad al Usuario Receptor. A través de este

intercambio, se busca establecer un vínculo emocional y un canal de comunicación a través del cual el Usuario Receptor pueda acceder y sumergirse en los recuerdos vividos por el Usuario Creador.

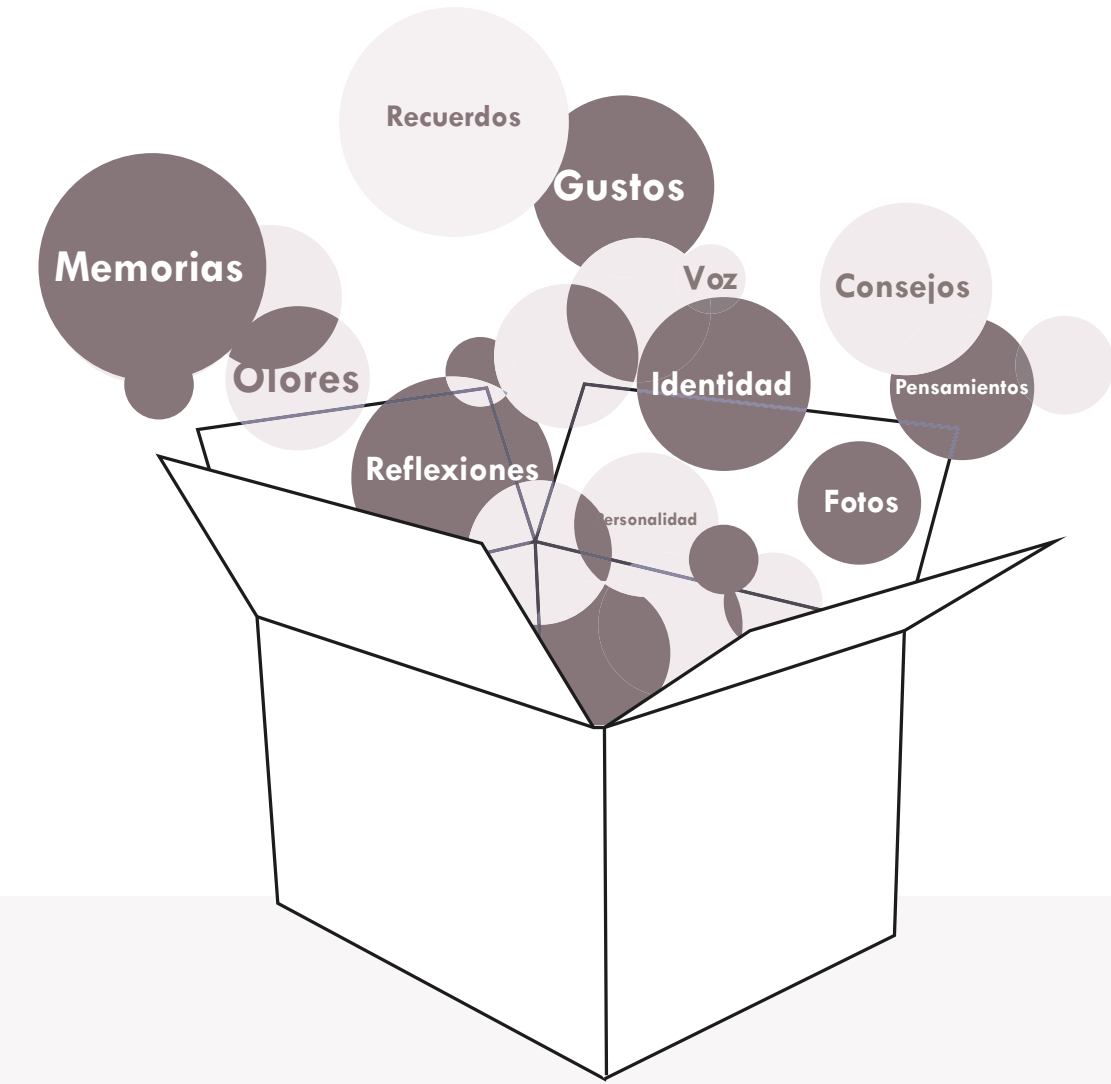
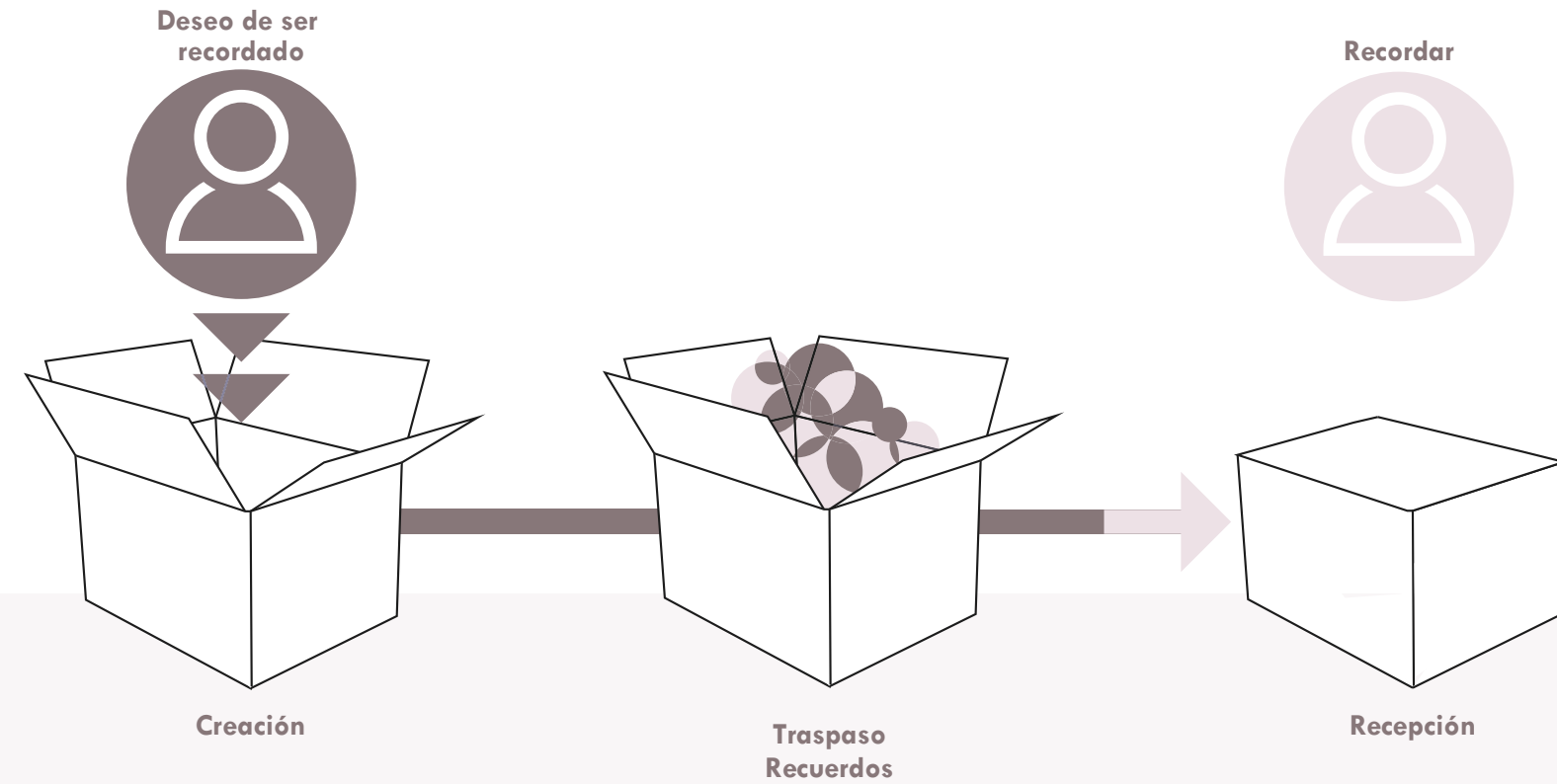


Figura 44. Esquema usuarios del proyecto. Elaboración propia.

## 5.2.1 Usuario Creador



Figura 45. Esquema Usuario Creador  
Elaboración propia.

El perfil considera usuarios que estén cruzando un duelo anticipado y que tengan conciencia sobre su proximidad con la muerte. Motivados en programar u organizar rituales previos a su fallecimiento y que tengan un gran afecto e interés con su descendencia. Cuya labor en la experiencia es crear, dejar y elaborar material para dejar a sus descendientes.

Para el estudio se elaboraron 3 arquetipos, considerando los “**recordados**”, como el arquetipo central del proyecto. Personas que quieren ser recordadas como por ejemplo, en proceso de envejecimiento, con una enfermedad terminal o que su memoria cognitiva se esté deteriorando.

Esta persona se esfuerza por dejar una huella significativa en el mundo y en la vida de los demás. Su deseo más profundo es ser recordada. Esta persona entiende que la vida es efímera y que la muerte es inevitable, pero encuentra consuelo en la idea de que su legado vivirá mucho tiempo después de su partida.

# Recordados

## Marcela Contreras

| Edad | Sexo | Estado civil | Núcleo familiar | Locación | Estrato social |
|------|------|--------------|-----------------|----------|----------------|
| 71   | F    | Viuda        | 1 hija 2 nietos | Santiago | Clase alta     |

Es una persona amable y empática. Su vida gira en torno a mantenerse activa y procurar el bienestar de sus nietos. Perdió a su marido a causa de un cáncer terminal.

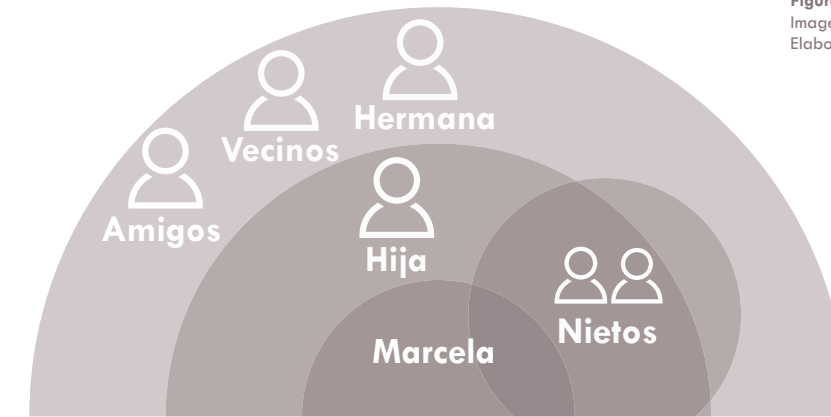
“ Quiero ser recordada por lo positivo, por ser la abuela regalona”.

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| <b>Físico</b><br>Agilidad con motricidad fina | <b>Emocional</b><br>Melancolía<br>Inquietud<br>Angustia | <b>Cognitivo</b><br>Olvida con frecuencia | <b>Actividades</b><br>Pintar, Armar Puzzles, Escribir, Fotos del pasado, Recuerdos T.v, Noticias, Podcast, Mantenerse activa, Aprovechar su vida, Su vejez, Amor por sus nietos, Preocupación |
|---|---|---|---|



Figura 46. Mapa empatía Usuario Creador  
Imagen creada por Midjourney.  
Elaboración propia.

- Activo
- Pensador
- Emocional
- Extrovertido
- Independiente



## 5.2.2 Usuario Receptor



Figura 47. Esquema Usuario Receptor  
Elaboración propia.

El perfil de las personas que se incluyen en esta categoría es aquellas que poseen un fuerte lazo sentimental con su huella familiar y un profundo interés en estimular su memoria. Estas personas pueden ser nietos o hijos que han perdido o que están por perder a un ser querido y desean mantener viva su memoria.

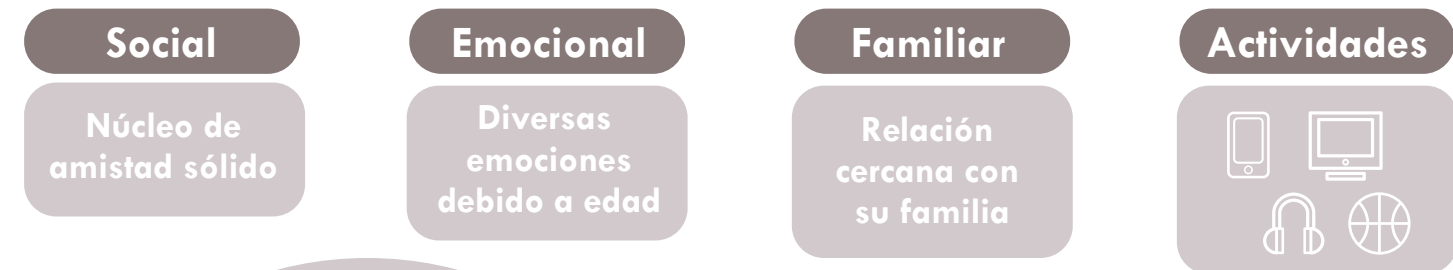
En esta experiencia, asumen la responsabilidad de recibir las memorias brindándoles un lugar especial para ser veneradas y cuidadas. De esta manera, logran mantener vivo el legado de su herencia familiar y fortalecer el vínculo con las generaciones pasadas y futuras.

El enfoque principal de este perfil es preservar y honrar el legado de aquellos seres queridos que ya no están presentes físicamente. Comprenden la importancia de mantener vivo el recuerdo de sus seres queridos y se esfuerzan por encontrar formas de estimular su memoria y mantener una conexión continua con ellos.

# Evocador

## Francisca Jara

| Edad | Sexo | Estado civil | Núcleo familiar  | Locación | Estrato social |
|------|------|--------------|------------------|----------|----------------|
| 14   | F    | Soltera      | Padres y hermano | Santiago | Clase alta     |

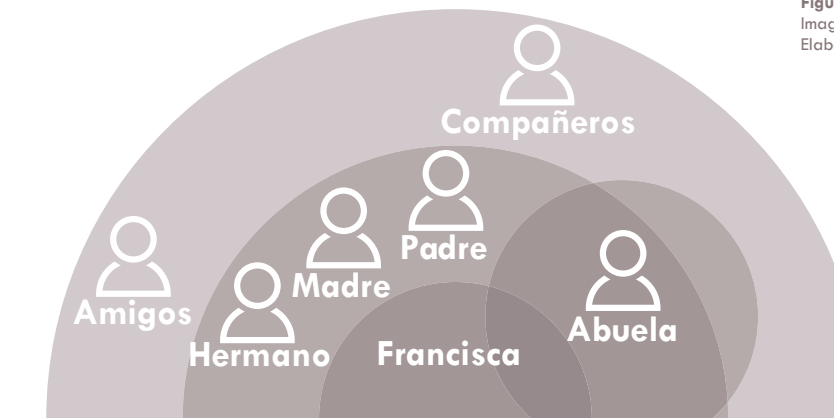


“ Quiero ir a comer donde mi Nona ”





- Activo
- Pensador
- Emocional
- Extrovertido
- Independiente

Figura 48. Mapa empatía Usuario Receptor  
Imagen creada por Midjourney.  
Elaboración propia.





### 5.3 Requerimientos y atributos

|  | Requerimientos              | Atributos                    |
|--|-----------------------------|------------------------------|
| <br><b>FUNCIONALES</b>  | <b>Contenedor</b>           | <b>Que posea tapas</b>       |
|  | <b>Duradero</b>             | <b>Material de cuidado</b>   |
|  | <b>Factor sorpresa</b>      | <b>Interior complejo</b>     |
|  | <b>Otro</b>                 | <b>Otro</b>                  |
| <br><b>SIMBÓLICOS</b>   | <b>Personalizable</b>       | <b>Espacios vacíos</b>       |
|  | <b>Morfología simple</b>    | <b>Foma orgánica</b>         |
|  | <b>Ornamento</b>            | <b>Formato retrato</b>       |
|  | <b>Tesoro</b>               | <b>Material cerámica</b>     |
| <br><b>SENSORIALES</b>  | <b>Fácil de sostener</b>    | <b>Esmalte rugoso</b>        |
|  | <b>Que contenga olor</b>    | <b>Frascos vidrio o tela</b> |
|  | <b>Mantenga voz</b>         | <b>Grabadora</b>             |
|  | <b>Cómodo de tomar</b>      | <b>Forma circular</b>        |
| <br><b>INDICATIVO</b> | <b>Encasillar</b>           | <b>Separar sentidos</b>      |
|  | <b>Distingible</b>          | <b>Identificar con foto</b>  |
|  | <b>Guiar</b>                | <b>Manual de uso</b>         |
|  | <b>Explorativo</b>          | <b>Secciones</b>             |
| <br><b>ECONÓMICO</b>  | <b>Replicable</b>           | <b>Producción en molde</b>   |
|  | <b>Material accesible</b>   | <b>Arcilla Chilena</b>       |
|  | <b>Costo por determinar</b> |                              |

A partir del estudio de literatura, revisión del estado del arte y la retroalimentación de los usuarios, se han definido los requerimientos y atributos del producto. Estos hallazgos han permitido esquematizar los objetivos principales que el proyecto busca alcanzar. La forma orgánica del producto se busca para que se integre armoniosamente en su entorno y se conecte de manera natural con los usuarios. La durabilidad en el tiempo garantiza que el producto sea resistente y perdure a lo largo de los años, permitiendo que se convierta en un objeto significativo a lo largo del tiempo. Por último, el alto valor simbólico del producto implica que tenga una carga emocional y represente algo importante para los usuarios, brindando una conexión profunda con su identidad y sus experiencias.

Tabla 6. Requerimientos y atributos. Elaboración propia.

### 5.4 Ideación

Se integró la información obtenida de entrevistas, literatura, requerimientos y la actividad de co-creación en un proceso de brainstorming para generar ideas conceptuales creativas. Se exploraron diversas ideas para preservar los recuerdos y plasmar la identidad en un objeto único.

Se analizó la importancia de las posesiones personales y cómo estas pueden contar historias, surgiendo la propuesta de utilizar audios para que cada objeto personal transmita su significado en la vida de la persona.

La exploración de los atributos sensoriales y los recuerdos asociados fue crucial en la toma de decisiones de la idea final. Se consideró que los olores, por ejemplo, tienen el poder de evocar recuerdos y se aprovechó esta oportunidad para enriquecer la experiencia del recuerdo.

Se incorporaron todas las ideas, desde las más fantásticas hasta las más ambiciosas, en la propuesta final, con el objetivo de crear una experiencia que integre recuerdos y estímulos sensoriales.

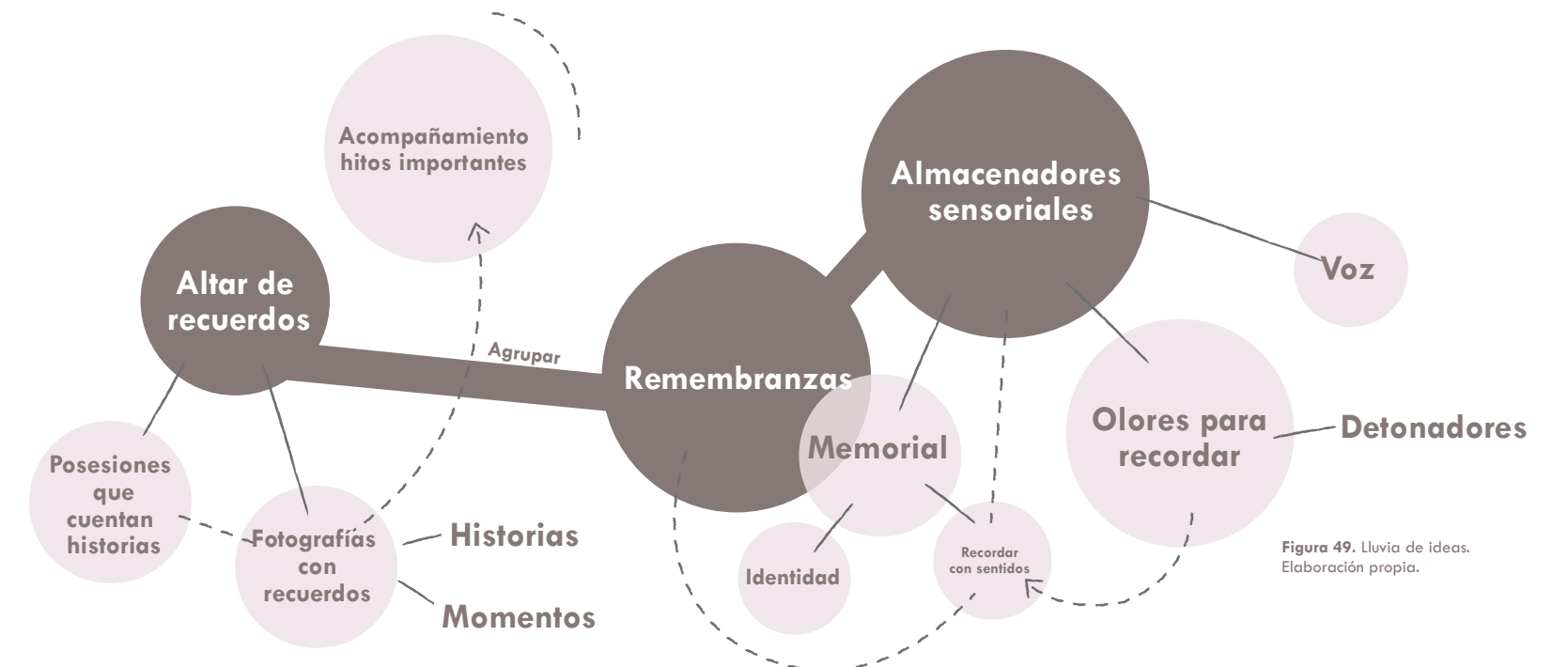


Figura 49. Lluvia de ideas. Elaboración propia.



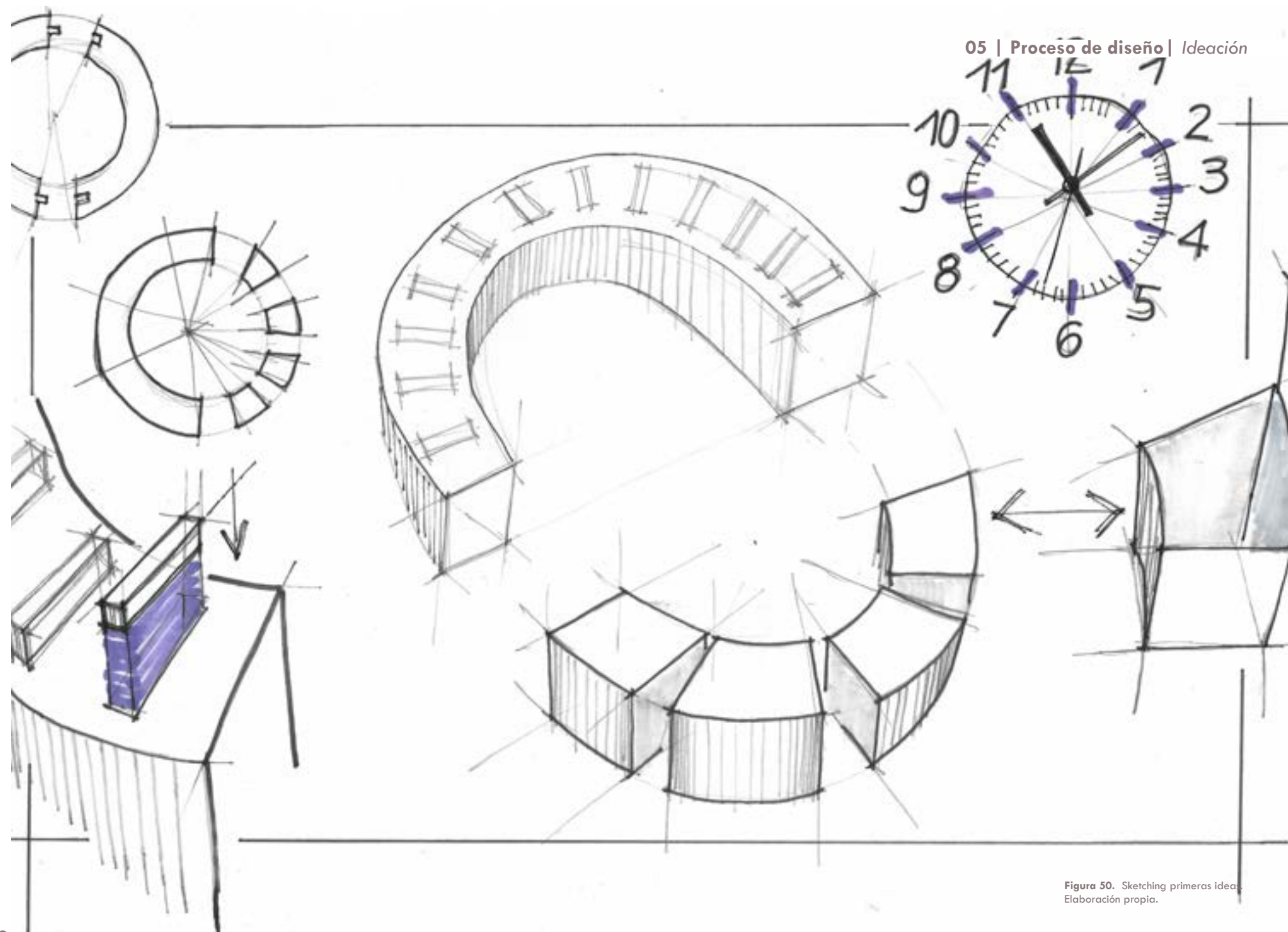


Figura 50. Sketching primeras ideas.  
Elaboración propia.

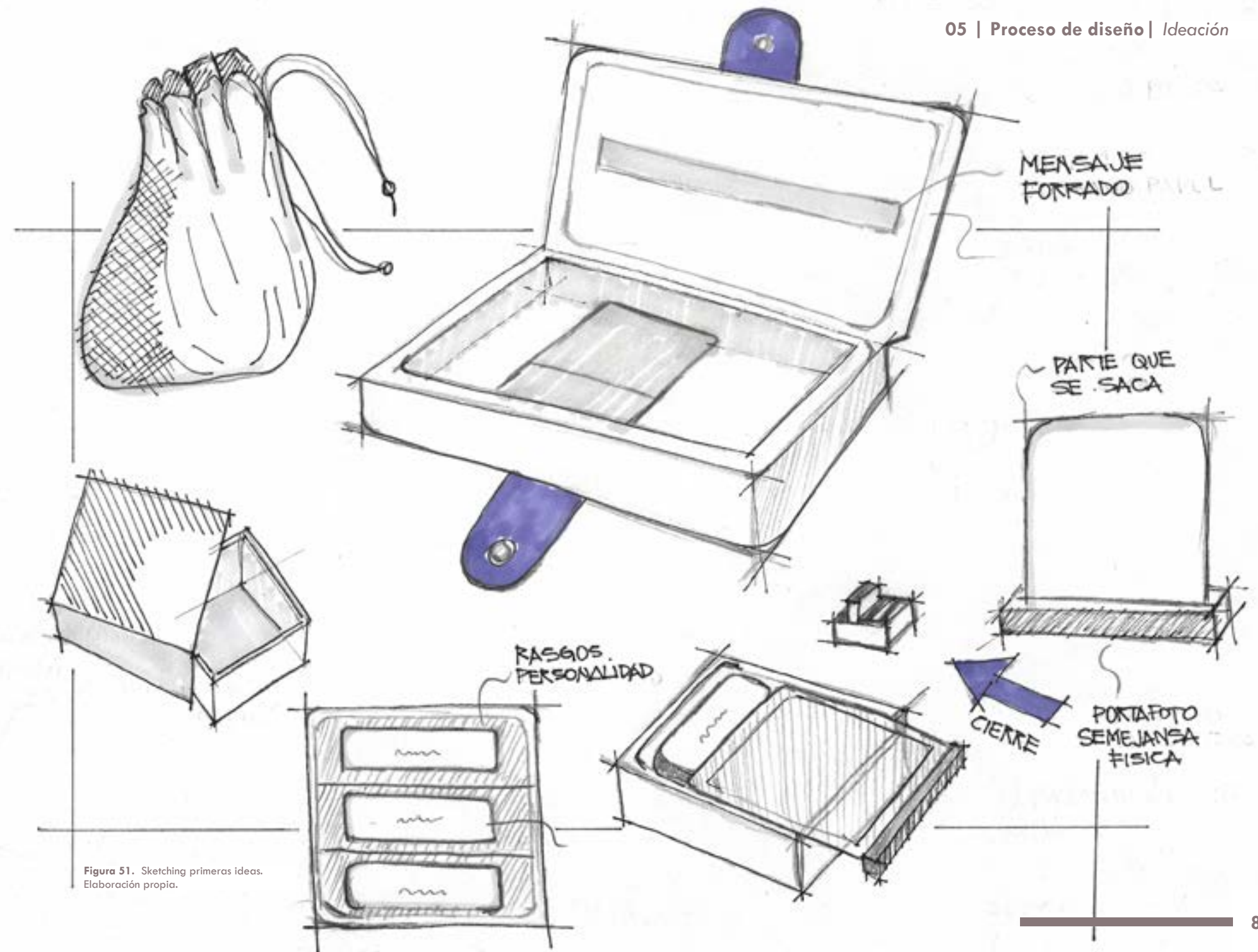


Figura 51. Sketching primeras ideas.  
Elaboración propia.



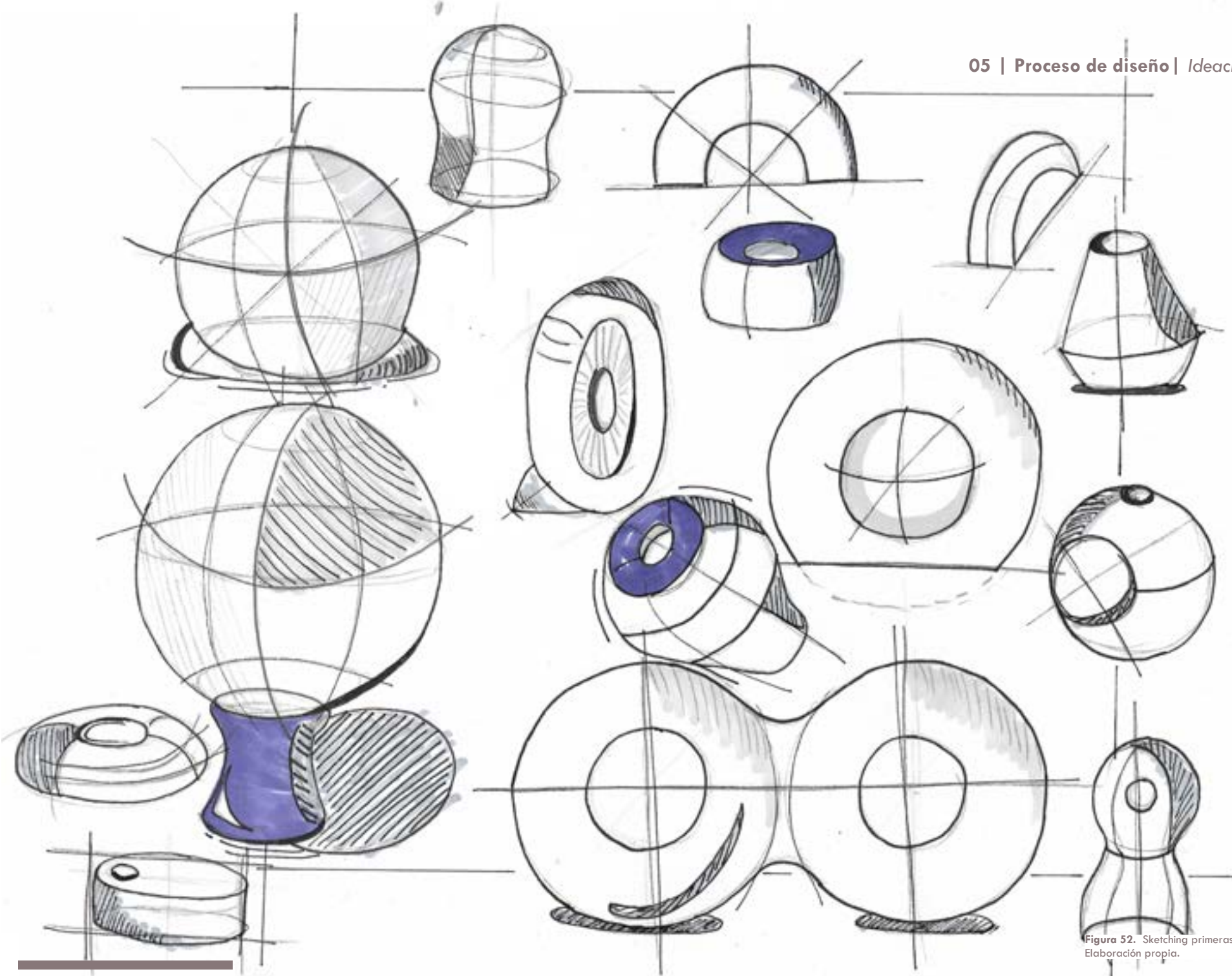


Figura 52. Sketching primeras ideas.  
Elaboración propia.

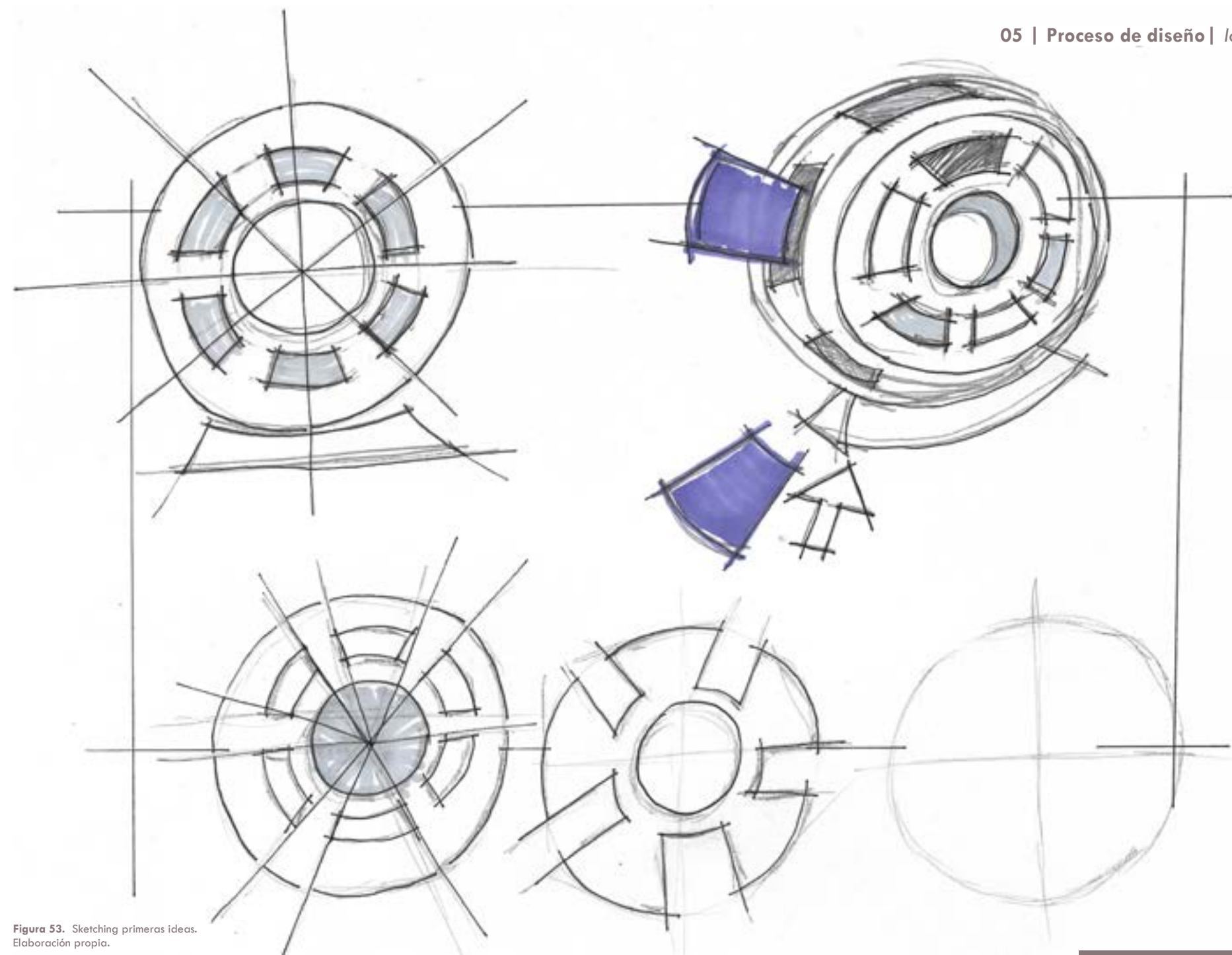


Figura 53. Sketching primeras ideas.  
Elaboración propia.

06

---

**Propuesta de diseño**

- 6.1 Objetivos del producto**
- 6.2 Conceptualización**
- 6.3 Morfología**
- 6.4 Decisiones de diseño**
- 6.5 Propuesta final**



## 6.1 Objetivos del producto

1

● **Preservar** posesiones y elementos biográficos del usuario creador para que el usuario receptor las conserve en el tiempo.

2

● **Conducir** al usuario en la creación de elementos para el recuerdo con el fin de dejar un legado a su familia mediante un producto intervenido que preserve sus posesiones.

3

● **Guiar** al usuario para facilitar la selección de elementos biográficos que lo identifiquen mediante un producto que proponga en su morfología sectores y que dejar en cada parte.

4

● **Evocar** recuerdos de una persona mediante elementos sensoriales representativo de esta.

## 6.2 Conceptualización

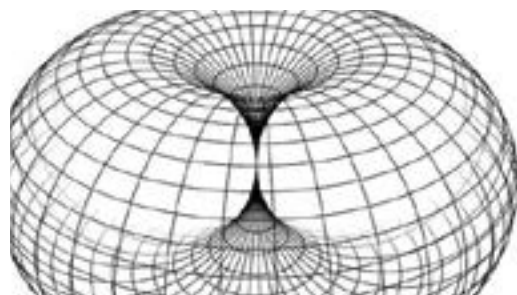
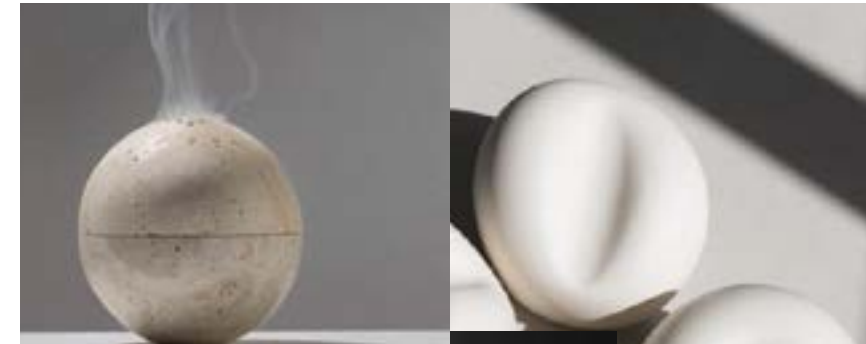
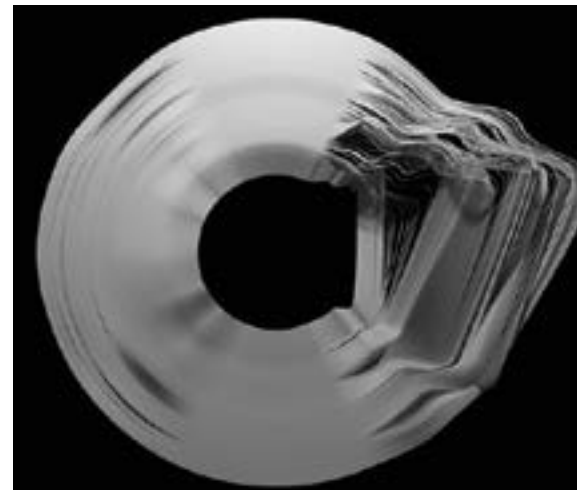
El pan de muerto es un elemento tradicional en los altares de la celebración del Día de los Muertos en México. Es dulce con una estructura redonda decorado con detalles que simbolizan componentes relacionados a la muerte. Se cree que, durante el Día de los Muertos, las almas de los seres queridos fallecidos regresan para disfrutar, por lo que se preparan diversos elementos que se presentan como ofrendas en su honor.

Existe la creencia que, al consumir este pan, se establece un vínculo simbólico entre los vivos y los muertos, permitiendo espacio para el recuerdo.

A pesar de sus diversas variaciones entre cada región de México, su forma redonda en ocasiones suele representar el ciclo eterno de la vida. Al no tener principio ni fin, simboliza la continuidad de la existencia, donde la muerte es solo una parte natural y necesaria de este ciclo (Fernández, 2020). Relacionar la forma circular en el diseño del presente proyecto, permite referenciar el simbolismo y la conexión visual con esta tradición.

Figura 54. Conceptualización, pan muerto. Modificada, retribuida por Google Lens.





## 6.3 Morfología

La morfología del producto se inspira en formas orgánicas y curvas, que incorporan la elegancia y armonía del círculo. La elección de estas formas se basa en la intención de crear una estética suave y fluida, que evoca la sensación de movimiento.

Los elementos o atributos circulares en el diseño transmiten una sensación de continuidad y calma. Evocar una respuesta emocional positiva es imprescindible en la experiencia del proyecto, ya que en el contexto en el que se da, es importante representar los recuerdos de esta manera.

Por otra parte, representar el ciclo de vida como fue mencionado anteriormente permite referenciar el simbolismo y la conexión visual con la tradición de comer pan muerto el Día de los Muertos en México (Fernández, 2020).

Figura 55. Moodboard morfología. Imágenes retribuidas por Pinterest.



## 6.4 Decisiones de diseño

### Morfología: El círculo como simbolismo de la vida

El círculo, en su universalidad aborda diversos conceptos otorgados por el ser humano, en su mayoría significados sobre la trascendencia.

La figura geométrica del círculo se puede interpretar como un símbolo de totalidad en el contexto de una comunidad. Para que esta totalidad se complete, es imprescindible la participación y contribución de cada ser individual, ya que son partes fundamentales que componen esta circunferencia.

Llevándolo a la formalidad, representar el círculo como la totalidad de una persona y su centro como los componentes identitarios propone representar la vida del ser humano mediante esta figura geométrica.

Los puntos dentro de un círculo se conectan e intervienen mutuamente, los diferentes componentes identitarios de una persona también interactúan y se entrelazan, creando una compleja red de relaciones y significados. La forma en que estos componentes se combinan y se integran en el centro de la persona determina su sentido de sí mismo (Pisi, 2008).

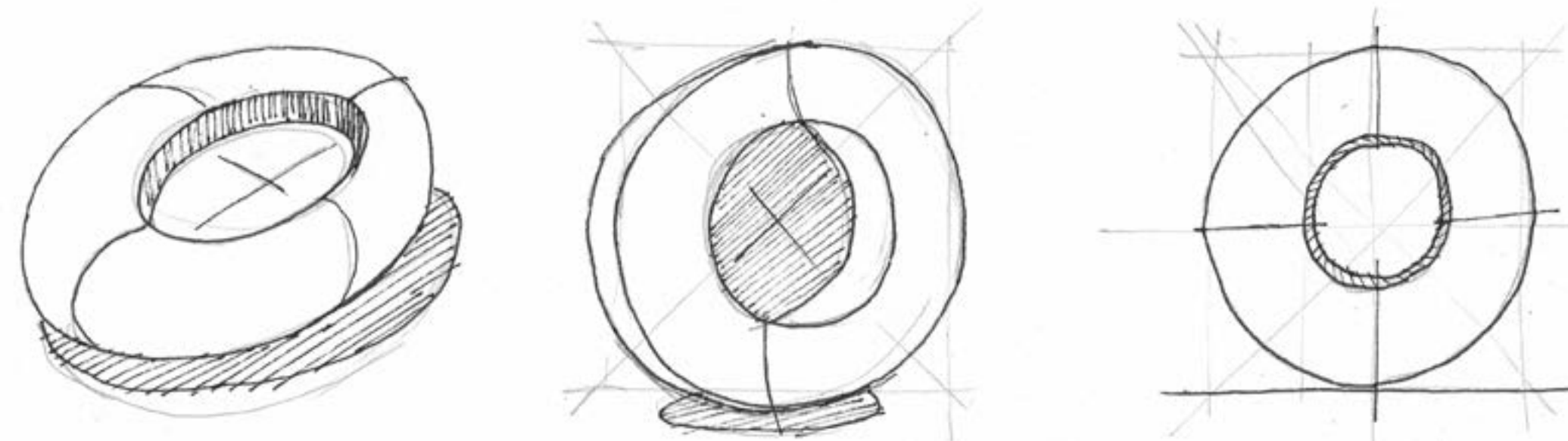


Figura 56. Sketching el círculo.  
Elaboración propia.

### Dinámica: La profundidad como analogía del alma

Cada persona posee su complejidad y distintos niveles de profundidad en donde interactúan diferentes aspectos de su identidad.

Las personas pueden ser representadas a través de capas o componentes que abarcan diferentes aspectos de su personalidad, experiencias, emociones y creencias. Cada capa representa una parte integral de la identidad y la complejidad de una persona.

En primer contacto, las personas suelen mostrar una capa superficial, aquella que es visible y se expresa de forma más evidente. A medida que nos adentramos en una relación más profunda y significativa, descubrimos nuevas capas de su personalidad, emociones y experiencias que no son evidentes en un primer encuentro (Grof, 2002).

Destapar la experiencia, establece una analogía con cada elemento biográfico resguardado, simbolizando los niveles de intensidad alcanzados. Cada capa que se desvela simboliza un nivel de intensidad y significado, revelando los aspectos más profundos de la persona.

Esta dinámica proporciona un espacio propicio para explorar de manera gradual y profunda la identidad y la historia personal de cada individuo, permitiendo adentrarse en múltiples capas que revelan aspectos significativos y enriquecedores (Graham, 2018)

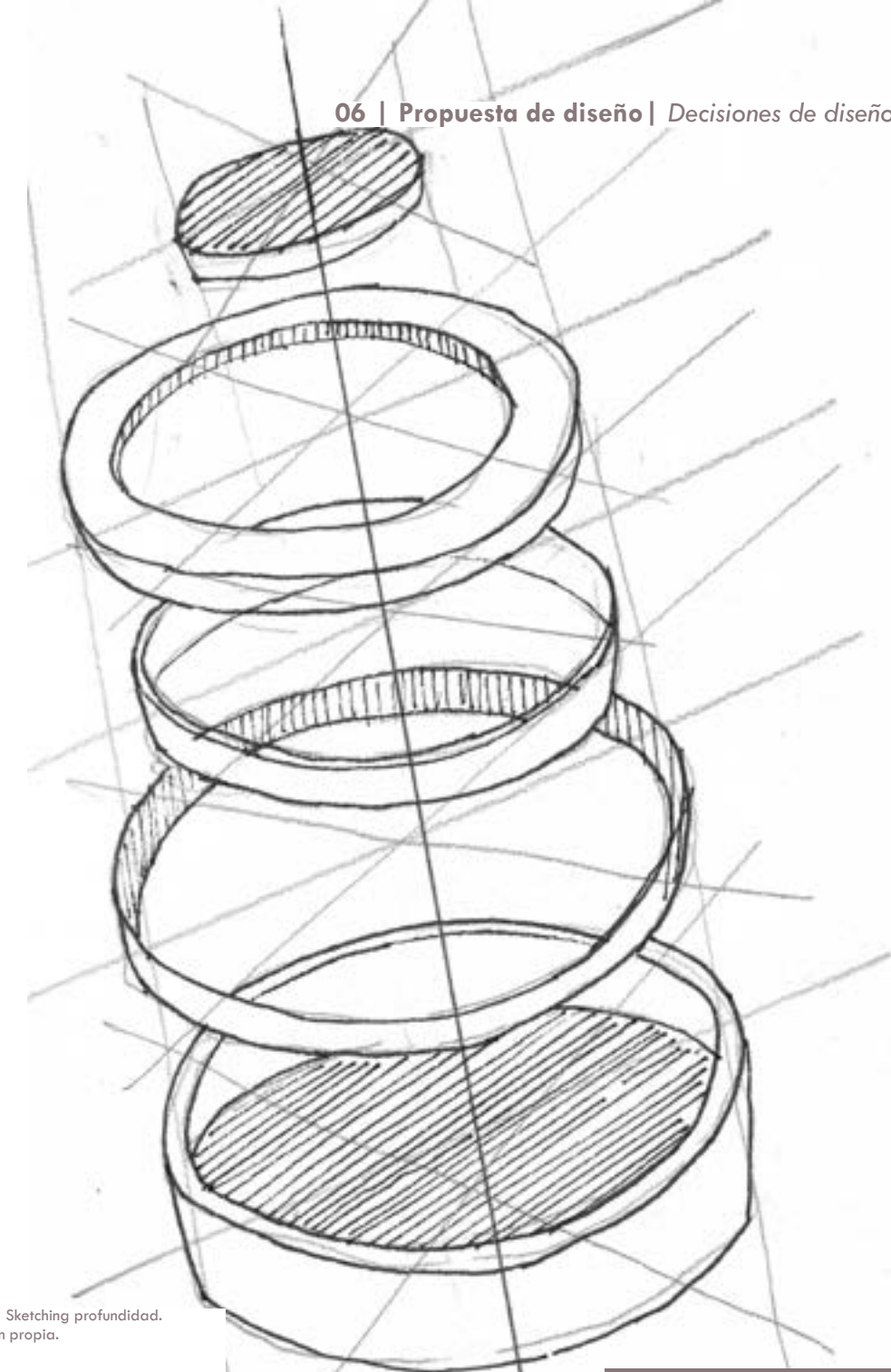


Figura 57. Sketching profundidad.  
Elaboración propia.



**Indicativo:** *Interés por el interior*

Un atributo visualmente atractivo en su cubierta despierta el interés y estimula la curiosidad del espectador, incitándolo a desvelar y descubrir su contenido.

Una leve inclinación en su forma permite una visión hacia el centro de la circunferencia para actuar como una pista sugerente. Esta ligera desviación atrae la atención del observador y despierta su curiosidad, invitándolo a explorar lo que se encuentra en el punto focal.

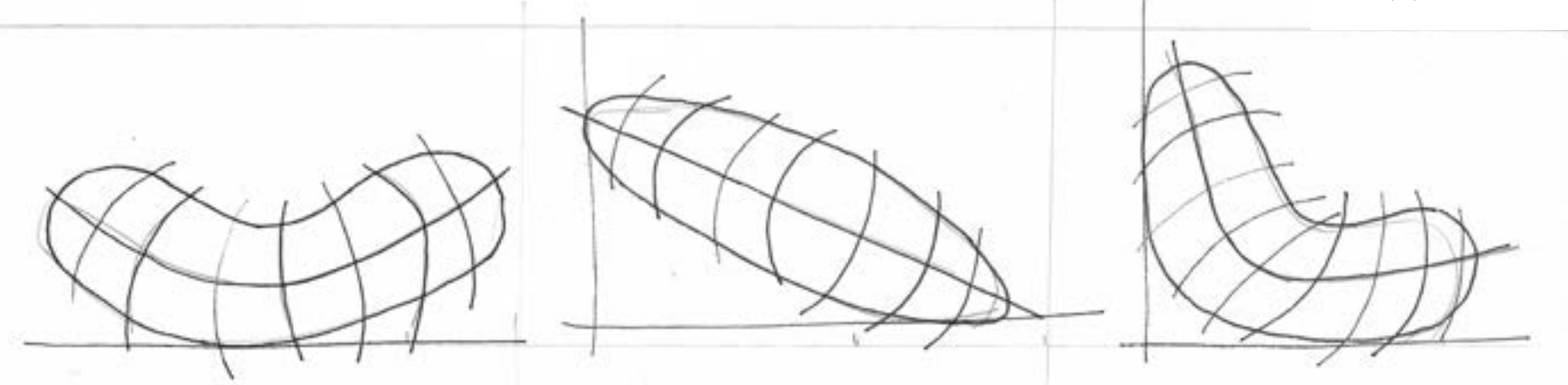
El centro que se visualiza con la inclinación será representado mediante la fotografía de la persona que creo la experiencia, con el fin de utilizarla como elemento clave para identificar y asociar el objeto con dicha persona. Al colocar la imagen en el centro del objeto, con una inclinación estratégica, se busca

resaltar su importancia y establecer una conexión visual entre la persona y el contenido del objeto.

Por otra parte, esta decisión también está inspirada en uno de los diversos significados del círculo, donde la circunferencia representa el cuerpo físico de la persona y el centro su identidad que es lo que permanece, es fijo e inmutable (Pisi, 2008). Por lo que resaltar su importancia mediante una inclinación estratégica y una fotografía es representativo de querer reflejar una persona.

La inclinación crea un efecto visual distintivo que llama la atención del espectador y sugiere una intención. La fotografía, por su parte, actúa como un medio tangible para reflejar y capturar la esencia y la identidad de esa persona. Al combinar estos elementos, se busca transmitir la intención de honrar y representar a esa persona de una manera significativa y conmovedora.

Figura 58. Sketching inclinación.  
Elaboración propia.

**Materialidad:** *La cerámica como material inmortal y frágil*

La cerámica y la alta temperatura que se necesita para su cocción le otorga ligeramente una deformación especial a cada pieza. Esto le proporciona un valor agregado de diferenciación.

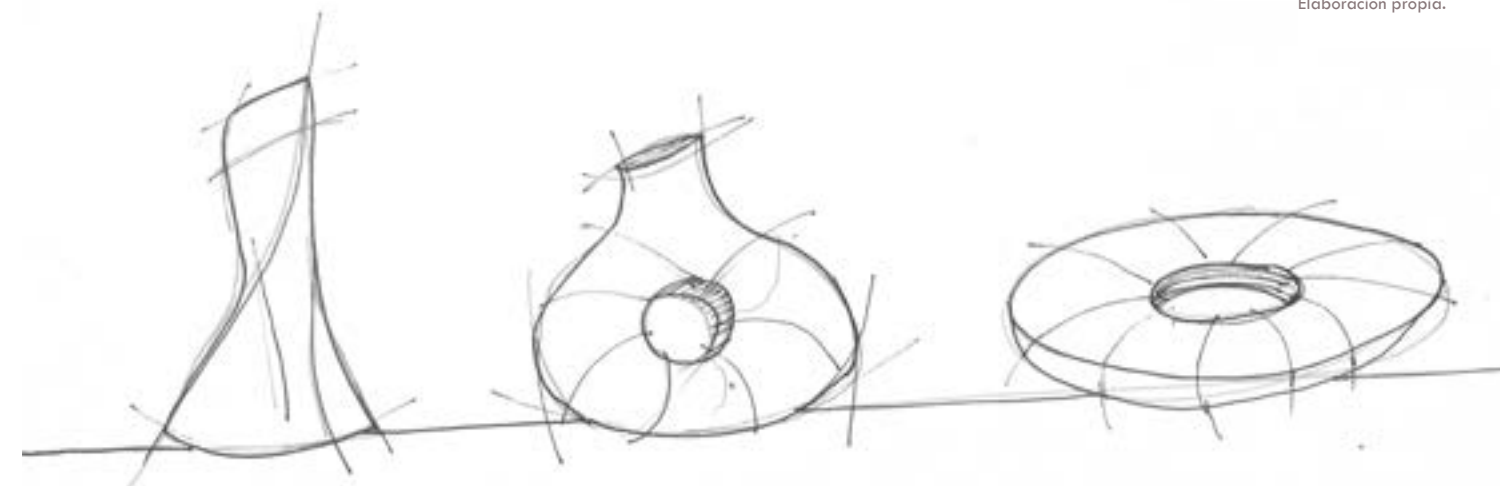
El color y la resistencia de las piezas les otorgan una apariencia duradera e inmortal, sin embargo, es importante tener en cuenta su fragilidad.

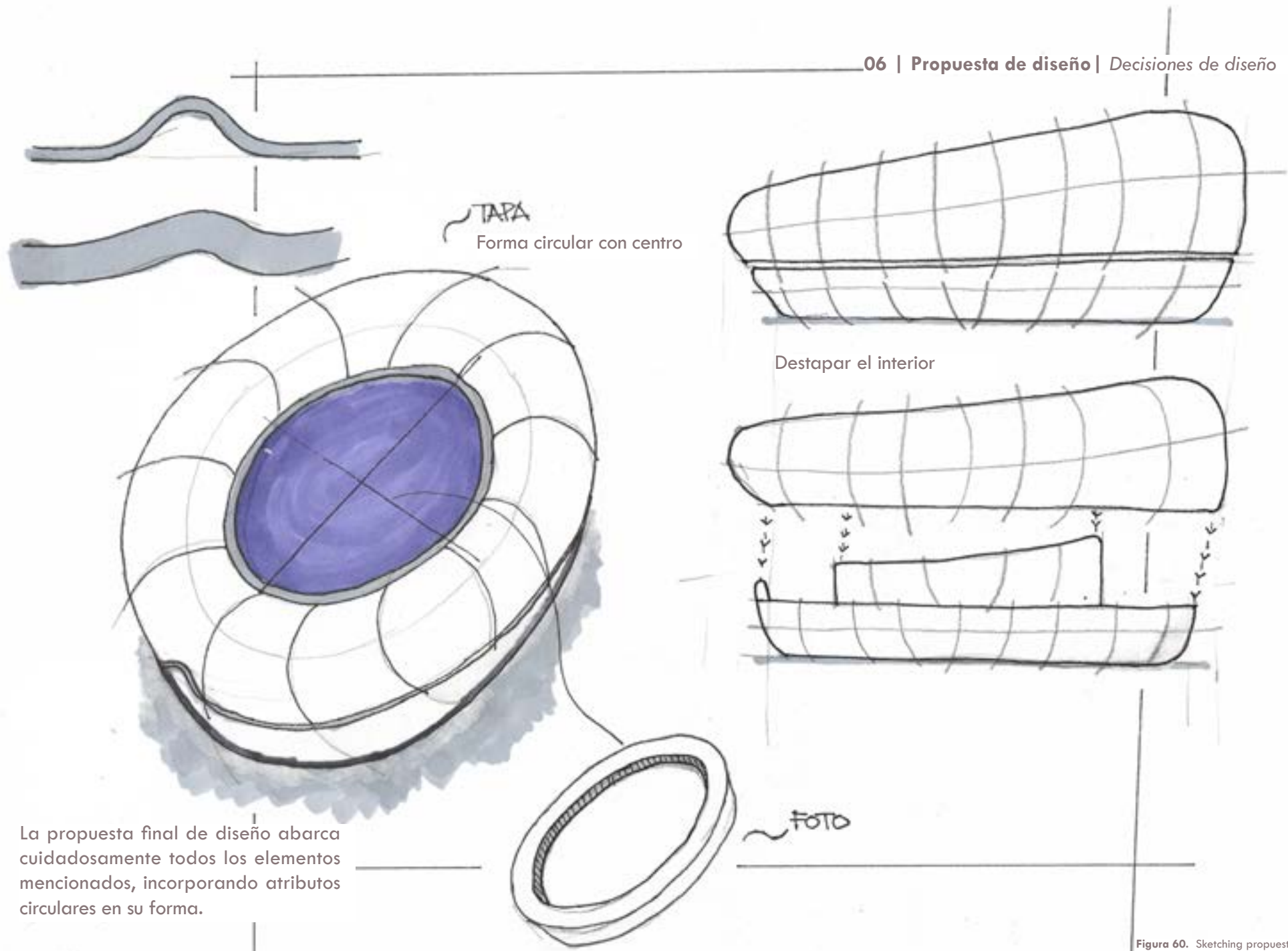
La utilización de este material en el proyecto es debido a su capacidad de no envejecer con el tiempo, lo cual aporta una percepción inalterable a lo largo de los años.

Este material se asocia con diversos significados, como la calidad debido a su rigidez y peso. Por esta razón, es comúnmente utilizado en vajillas de alto valor, objetos duraderos y reliquias que perduran en el tiempo.

La delicadeza del material genera un mayor interés por parte de los usuarios en cuidar el producto, otorgándole un significado especial de tesoro o altar en los hogares. La conciencia de su fragilidad fomenta un sentido de aprecio y responsabilidad hacia el objeto (Karana, E., Barati, B., Rognoli, V., & Zeeuw Van Der Laan, A, 2015).

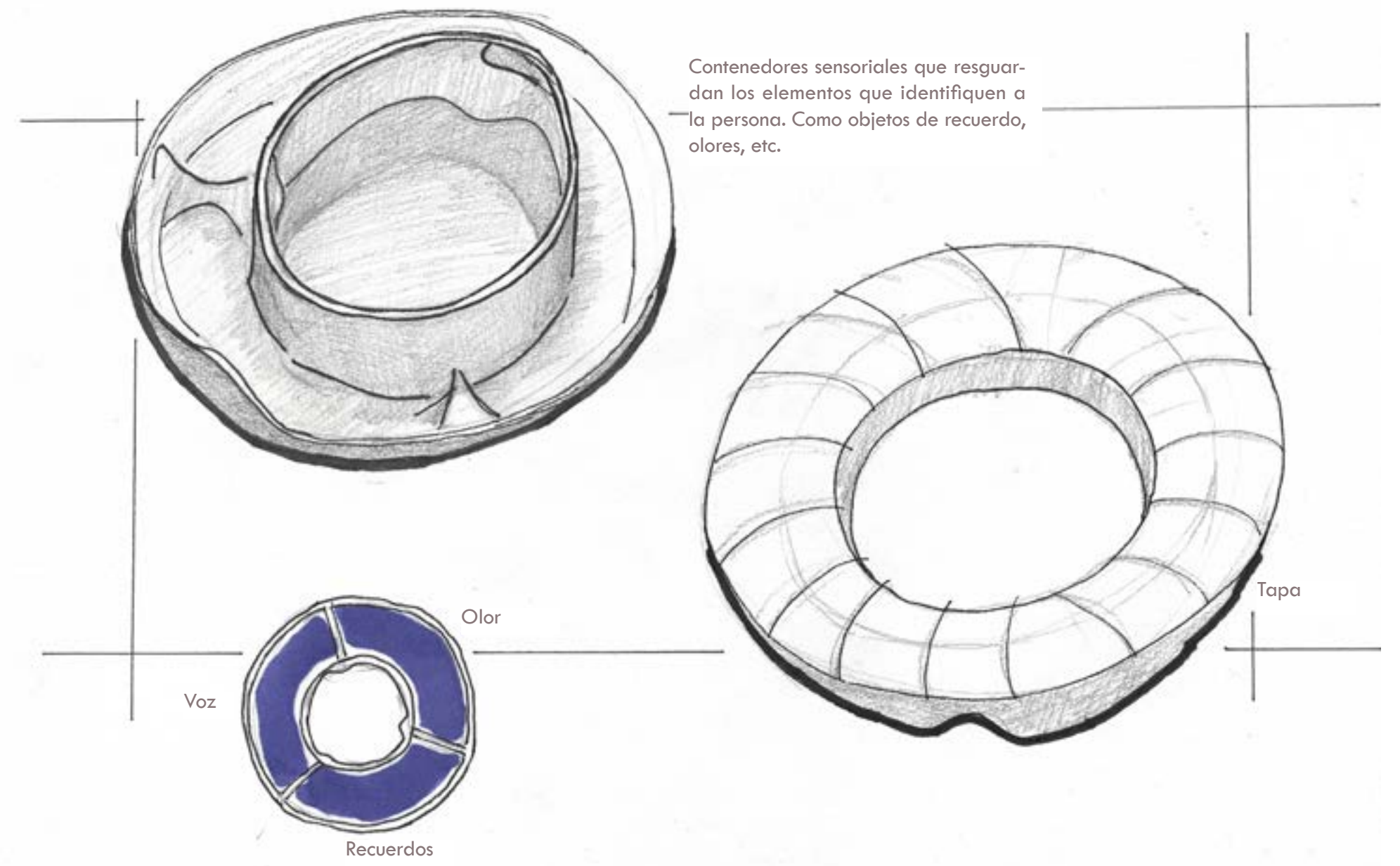
Figura 59. Sketching materialidad.  
Elaboración propia.





La propuesta final de diseño abarca cuidadosamente todos los elementos mencionados, incorporando atributos circulares en su forma.

Figura 60. Sketching propuesta final. Elaboración propia.



07

**Prototipado**

- 7.1 Exploración morfológica**
- 7.2 Material de prueba**
- 7.3 Propuesta digital**
- 7.4 Validación experiencia**



## 7.1 Síntesis proceso

Con el objetivo de explorar y experimentar con la forma de manera ágil y efectiva, se llevaron a cabo diversos tipos de prototipos durante el proceso de diseño. Estos prototipos permitieron probar diferentes morfologías, ideas y conceptos, brindando la oportunidad de identificar y evaluar posibles mejoras en el diseño. A través de esta iteración y prototipado, se pudo obtener una comprensión más profunda de las posibilidades y limitaciones de la forma

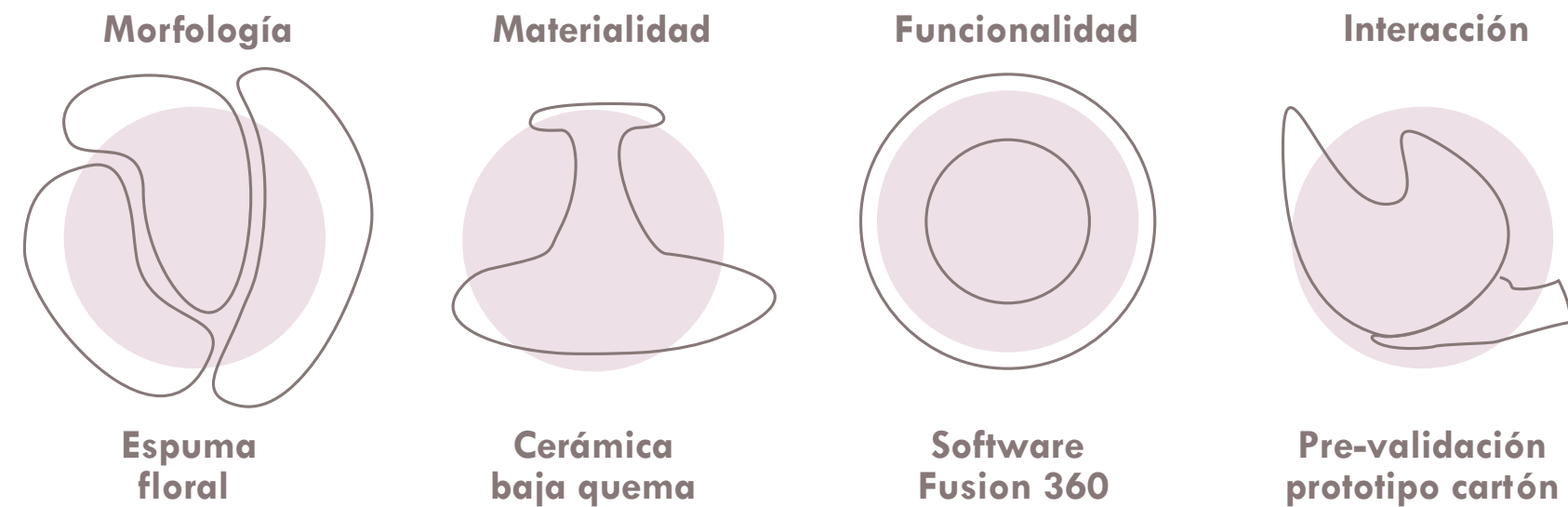


Figura 61. Etapas del prototipado. Elaboración propia.

## 7.2 Exploración morfológica

Mediante espuma floral sellada con cola fría se desarrollaron propuestas de objetos físicos como prototipos frágiles para representar la corporalidad y las curvas de la propuesta.



Figura 62. Imagen exploración con espuma floral. Elaboración propia.



## 7.3 Material de prueba

Para evaluar el acabado de diseño que dejará la cerámica se desarrollaron prototipos cercanos a la forma final, con el fin de visualizar y probar el comportamiento del material.



Figura 63. Imagen exploración materialidad. Elaboración propia.

## 7.4 Exploración digital

De manera interactiva se elaboró mediante el software Fusion 360 un modelo 3D de la propuesta, para probar la usabilidad, el encaje y tener un acercamiento con el modelo final. Por otra parte, es necesario para la fabricación final contar con el modelo en 3D.



Figura 64. Imagen modelo digital, Fusion 360. Elaboración propia.

## 7.5 Validación experiencia

La validación de la experiencia permitió obtener retroalimentación valiosa de la interacción del usuario, lo que a su vez permitió realizar correcciones y mejoras en la propuesta de diseño. Para llevar a cabo este proceso, se diseñó un prototipo frágil de cartón similar con la propuesta final que incluía su instructivo.

Se llevó a cabo de manera presencial, con el fin de observar y analizar su comportamiento de cerca. Se observó sin intervenir en el proceso, permitiendo captar de manera objetiva las reacciones.

Como resultado, se observó que de manera intuitiva leer el instructivo fue el primer paso, demostrando un entendimiento inmediato en su mayoría. Sin embargo, se detectó que hubo cierta dificultad en comprender partes del instructivo donde se debía marcar y recortar la fotografía, lo cual requirió más tiempo para comprender correctamente. Para abordar esta situación en los ajustes de diseño, se decidió perfeccionar esa sección mediante la inclusión de una imagen ilustrada explícita.

Luego, el segundo proceso fue buscar las posesiones personales para el sector sensorial. Dentro de los cuatro cuadrantes que debía completar, se encontró cierta complejidad en el cuadrante multisensorial en el cual se debía buscar una textura representativa, afectó la fluidez de la experiencia en general ya que, en primer lugar, el espacio disponible era reducido y no permitía incluir una posesión personal que representara una prenda de manera adecuada. En segundo lugar, se observó una dificultad en el apego emocional de los usuarios al tener que recortar una prenda, lo cual podía generar incomodidad.

Para abordar este problema en el reajuste del diseño se tomó la decisión de limitar los cuadrantes sensoriales a tres en lugar de cuatro e eliminar este.

En el cuadrante dedicado a la voz, se observó que los usuarios necesitaron más tiempo para reflexionar sobre la narrativa que deseaban transmitir. Como resultado, muchos de ellos optaron por escribir en un papel el discurso antes de leerlo en voz alta. Un ejemplo de inicio comúnmente utilizado fue: “Esto es para”, lo cual evidenciaba la comprensión del propósito de la grabadora y la intención de dejar un mensaje significativo para el receptor.

El cuadrante de posesiones personales se notó que algunos usuarios se sintieron motivados a incluir más de una posesión en lugar de limitarse a una sola. Esta variación en el comportamiento de los usuarios resultó interesante y plantea la posibilidad de explorar en la validación final cómo cada individuo decide completar los cuadrantes de manera personalizada.

Por último, el llenado del libro requería tiempo e intimidad para comprenderlo adecuadamente. A pesar de esto, se solicitó a los usuarios que leyeran los encabezados y el contenido del libro con el objetivo de obtener retroalimentación sobre su comprensión. Gran parte del libro fue comprendido, se mostró un interés genuino en llenarlo. En relación con el diseño de interacción, se realizaron ajustes específicos en cuanto a los conceptos presentados. El objetivo principal fue ofrecer términos amigables y de fácil comprensión para los usuarios.



Figura 65. Imagen maqueta experiencia. Elaboración propia.



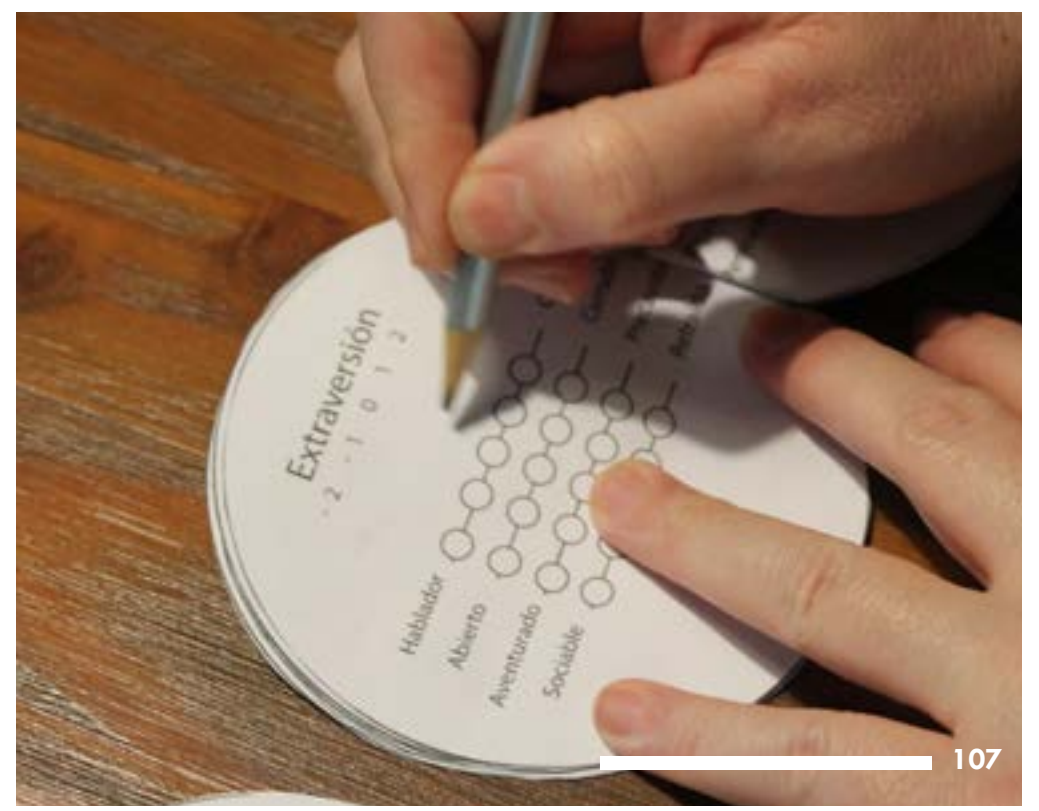
Figura 66. Imagen validación experiencia.  
Elaboración propia.



07 | Pretotipado | Validación usuario



07 | Pretotipado | Validación usuario







---

**Propuesta final**

**8.1 Remembranzas**

**8.2 Instrucciones de uso**

**8.3 Representación visual**

**8.4 Representación sensorial**

**8.5 Representación instrospectiva**





Figura 67. Imágenes producto final.  
Elaboración propia.







Figura 68. Imágenes producto final.  
Elaboración propia.





## 8.1 ¿Qué es Remembranzas?

Es una experiencia cuyo objetivo es materializar los recuerdos y la identidad de una persona a través de una actividad autobiográfica elaborada previo a fallecer. Se trata de un proceso en el cual se invita a la persona a reflexionar sobre su vida (Bowen, Simon & Petrelli, 2011) con el fin de recopilar esta información para compartir sus experiencias, historias, momentos significativos y extender su identidad.

Con esta información, el producto crea una representación tangible y conmovedora de su legado, permitiendo preservar y transmitir su memoria de una manera personal y única.

Busca transformar los recuerdos en reliquias para la persona quien los reciba (Petrelli, Van den Hoven & Whittaker, 2009).

Detrás de la remembranza reside la certeza del recuerdo, que se contrapone al temor al olvido. Aunque no se mencione de manera explícita, se puede percibir entre líneas un temor subyacente que influye en muchas de las acciones humanas. La necesidad de preservar la memoria y dejar un legado perdurable se entrelaza con el anhelo de no ser olvidado (Toscano, s.f).

El objetivo principal del proyecto es plasmar una persona en un producto y perdurar estos elementos biográficos como recuerdos para transmitirlos a otra persona y conservarlos en el tiempo.

La experiencia se divide en tres sectores de representación, cada uno con un propósito distintivo. El primero abarca lo externo, centrándose en la representación visual que permite crear una conexión visual con la fotografía de la persona.

El segundo sector, lo intermedio, se enfoca en los factores multisensoriales, involucrando los sentidos para generar una experiencia más inmersiva y emocional. Aquí, se exploran factores como el sonido, el tacto, el olfato y otros estímulos sensoriales para involucrar a los usuarios de una manera más profunda con el fin de despertar las emociones y sensaciones asociadas con los recuerdos.

Por último, el tercer nivel se adentra en la profundidad de las memorias y reflexiones, permitiendo explorar los aspectos más íntimos y significativos de la vida de la persona, creando así un espacio para la contemplación y la conexión emocional profunda. Cada sector complementa y enriquece la experiencia en su totalidad, brindando diferentes capas de significado y enfoques a través de los cuales los usuarios pueden sumergirse en su propia historia personal.



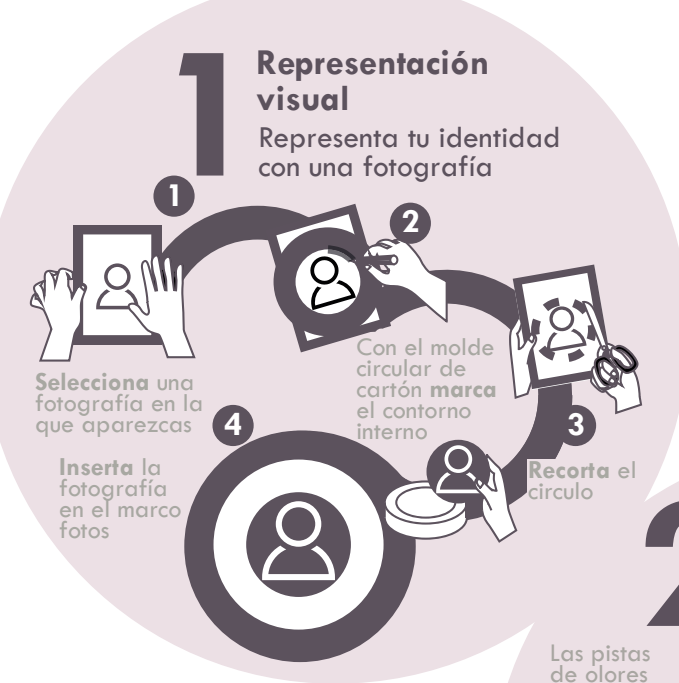
Figura 68. Imágenes producto final.  
Elaboración propia.





### 8.2 Instrucciones de uso

El producto se complementa con una guía detallada que proporcionará instrucciones claras y concisas para que los usuarios puedan comprender la experiencia. Con el objetivo de brindar una orientación paso a paso, asegurando que los usuarios puedan seguir el proceso.



En la guía, se asignará un apartado específico para cada experiencia sensorial, asegurando que los usuarios comprendan cómo cada uno de sus sentidos puede contribuir en su propia representación.

Figura 70. Sugerencia de uso. Elaboración propia.

## 8.3 Representación visual

La fotografía es una poderosa herramienta para preservar la memoria y mantener vivos los recuerdos. Inventada como una nueva fisonomía para enfrentar el olvido (Toscano, s.f).

Retrata a la persona, desempeñando un papel crucial en el aspecto sensorial. A través de sus características visuales, tiene la capacidad de evocar recuerdos, estimular la memoria y despertar emociones íntimamente ligadas a ellos (Rueda & Giraldo, 2016).

Es a través de este encuentro inicial que se comienza a vislumbrar de qué se trata el objeto y qué posibles significados y experiencias puede ofrecer.

En esta primera instancia de la experiencia, se guiará al Usuario Creador para recortar una foto representativa que se convertirá en la fachada del producto. A través de esta actividad, se busca involucrar al usuario permitiéndole seleccionar una imagen significativa que refleje su identidad.

La fotografía, al ser el único estímulo externo, permitirá al Usuario Receptor interactuar con la experiencia sin la necesidad de abrir el producto en sí.

Refuerza la importancia de la imagen como un poderoso medio para evocar la identidad y establecer una conexión emocional con el producto.

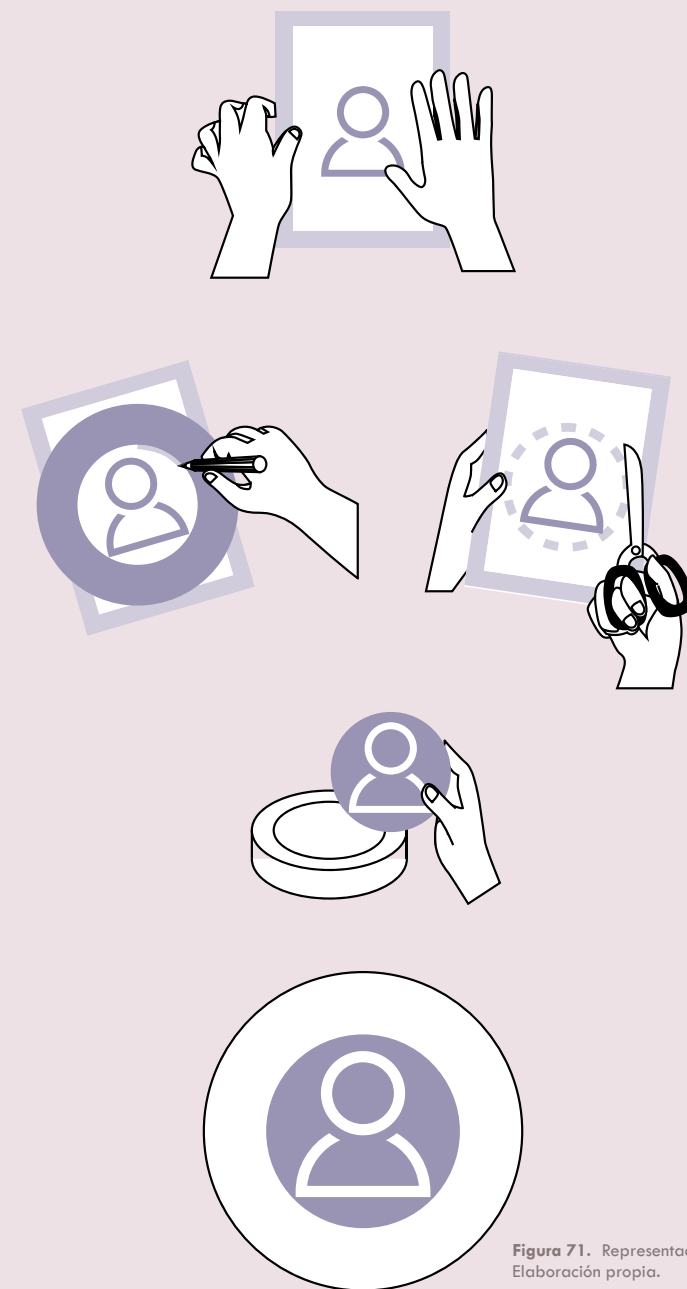


Figura 71. Representación visual. Elaboración propia.



Figura 72. Representación visual. Imágenes elaboración propia.



## 8.4 Representación sensorial

Esta zona incluye espacios designados para que la persona pueda depositar objetos o elementos que la identifiquen. Estos espacios se han creado considerando diferentes estímulos sensoriales, con el objetivo de enriquecer la interacción y estimular el recuerdo físico de la persona (Bowen, Simon & Petrelli, 2011).

Es relevante incorporar el recuerdo mediante los sentidos, ya que se trata de un acto intrínseco en la experiencia humana. En el proceso de la investigación

del proyecto en la encuesta realizada los participantes indicaron que recordaban con diversos estímulos como fotografías, olores en la ropa, canciones, audios, posesiones personales, etc. Estos hallazgos resaltan la relevancia de los sentidos en el proceso de recordar, ya que cada estímulo sensorial desencadena conexiones emocionales y activa la memoria de manera única.



Figura 73. Representación sensorial. Elaboración propia.



Figura 74. Representación sensorial. Imágenes elaboración propia.

## 8.4.1 Olfato

La identificación de una persona a menudo se basa en pistas como los olores o fragancias, que desencadenan señales cognitivas y evocan recuerdos. Por ejemplo, el olor del protector solar suele recordar las vacaciones (Van den Hoven, Orth & Zijlema, 2021).

En esta área, se anima al usuario a elegir tres fragancias u olor que los represente. Durante el taller de co-creación, los participantes compartieron que se sentían identificados con olores

de uso diario, como sus perfumes, o con olores que representaban sus actividades diarias, como los aromas de la naturaleza debido a su amor por la jardinería. Se concluyó que se representaban en más de un olor, por lo que se definieron 3 olores en promedio para representar la diversidad de las experiencias olfativas.

El usuario receptor de esta información, tendrá la capacidad de evocar recuerdos cada vez que se encuentre con esta zona y perciba esa fragancia específica o ese olor característico.

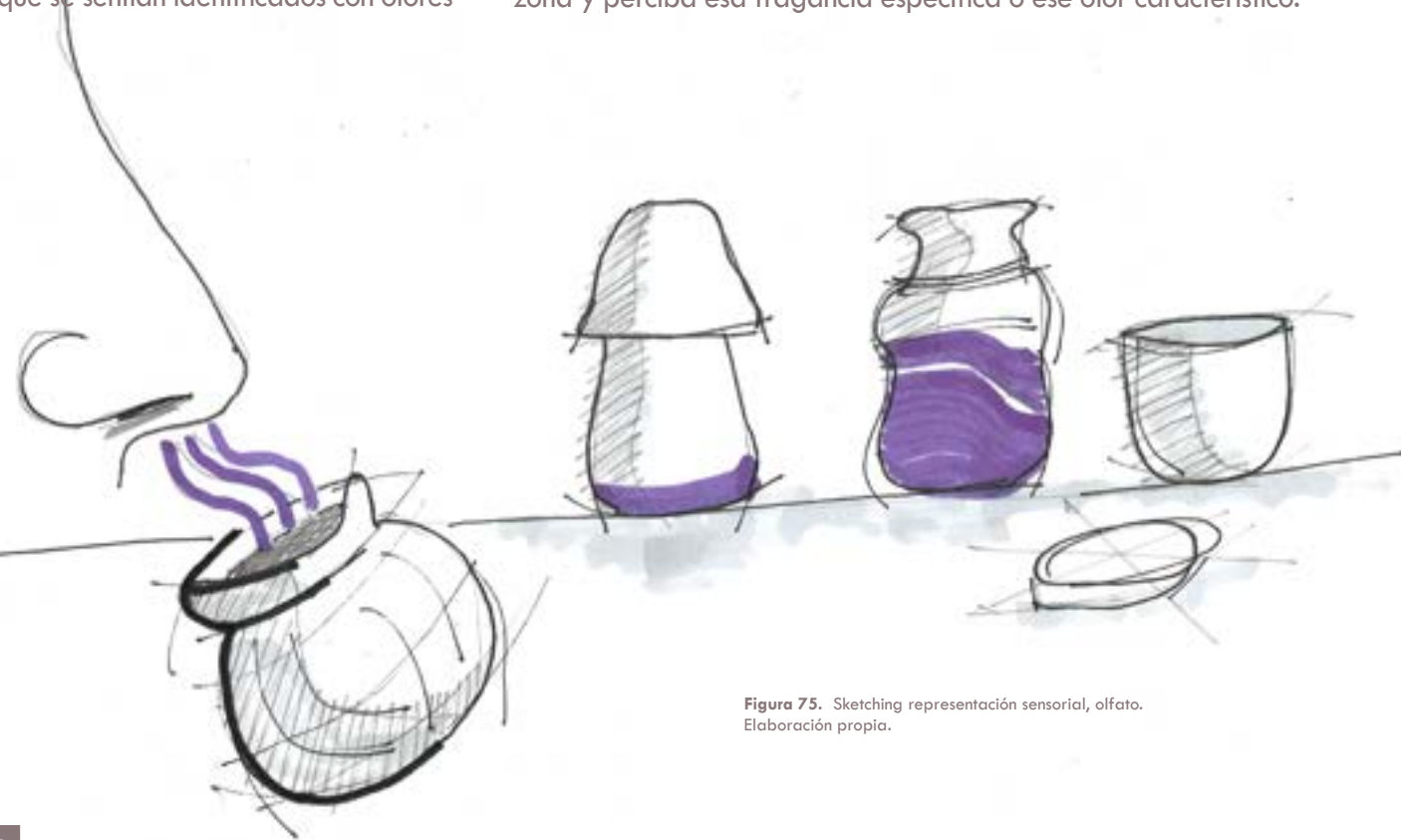


Figura 75. Sketching representación sensorial, olfato. Elaboración propia.



Figura 76. Representación sensorial, olfato. Imágenes elaboración propia.



## 8.4.2 Oído

En la investigación del proyecto, los participantes señalaron que a menudo recordaban a sus seres queridos a través de estímulos auditivos, como canciones, música o grabaciones de voz. El sonido se considera un medio fundamental para evocar recuerdos personales, desempeñando un papel crucial en la experiencia (Bowen, Simón & Petrelli, 2011).

En esta zona, el usuario creador tendrá la oportunidad de registrar uno o varios discursos utilizando una grabadora de voz. Por otro lado, el usuario receptor podrá escuchar el audio para identificar a la persona o reconocer su voz.

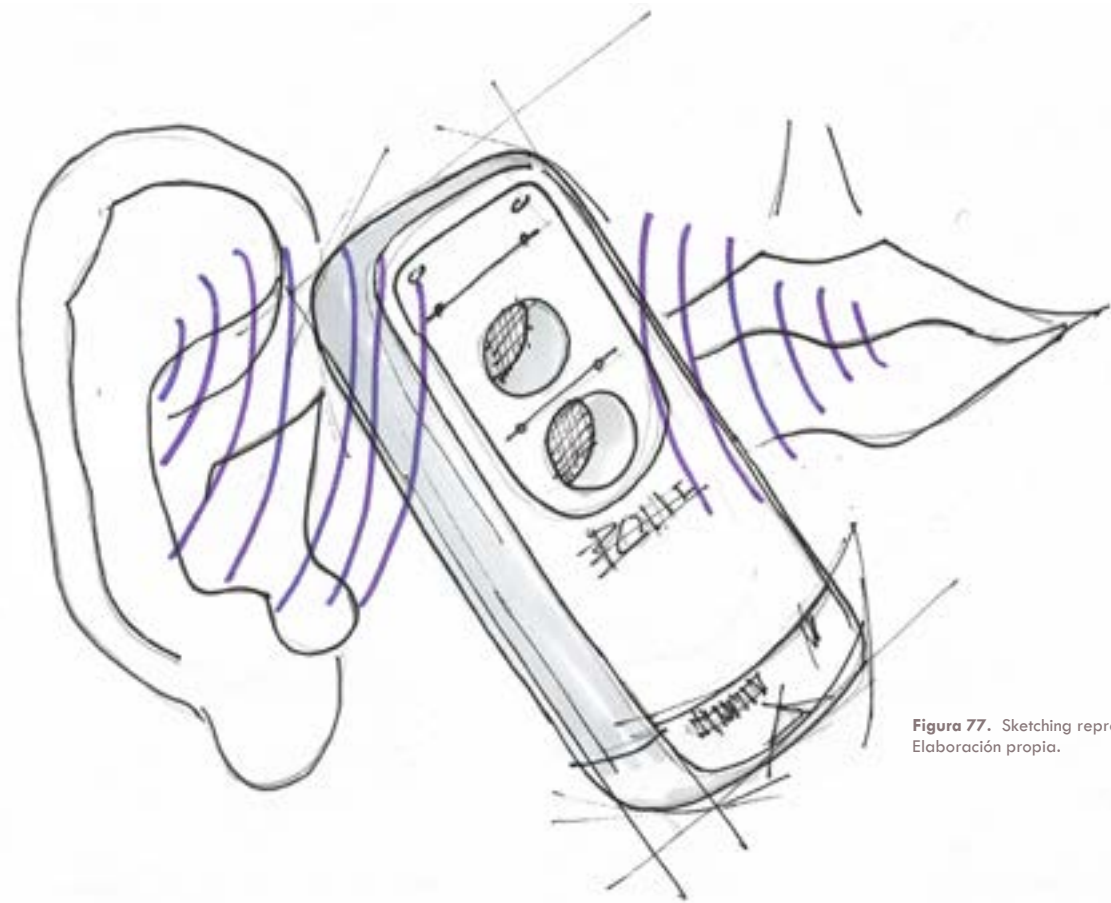


Figura 77. Sketching representación sensorial, oído. Elaboración propia.



Figura 78. Representación sensorial, oído. Imágenes elaboración propia.

### 8.4.3 Multisensorial

Representar múltiples estímulos sensoriales de manera completa puede resultar difícil. No obstante, las posesiones personales de alguien pueden capturar varios sentidos al mismo tiempo, como el olor y el tacto.

La zona correspondiente a este aspecto sensorial tiene como objetivo albergar una posesión personal de gran significado. Su propósito es cumplir una función autobiográfica al

representar la identidad de la persona a través de la narrativa asociada al objeto (Zijelema, 2018).

El Usuario Creador, tendrá la oportunidad de seleccionar una o varias posesiones personales que sean significativas y representativas. Estas posesiones reflejarán su identidad de manera auténtica. El Usuario Receptor podrá usarla en su día a día o simplemente atesorarla.

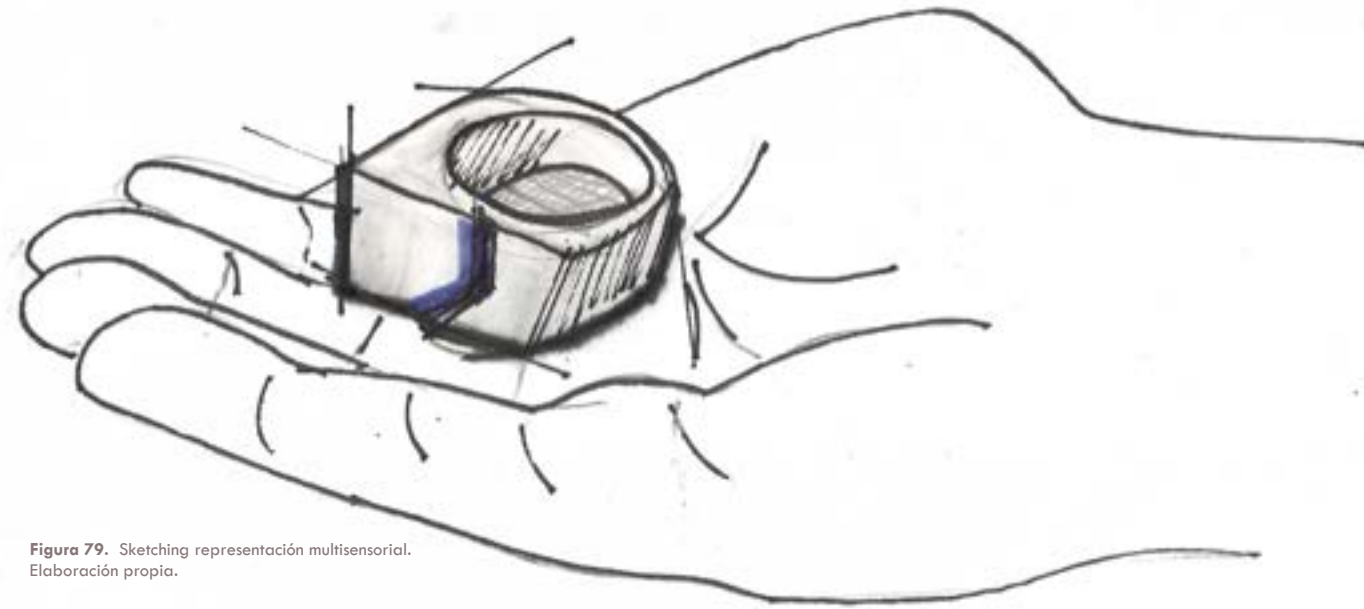


Figura 79. Sketching representación multisensorial. Elaboración propia.



Figura 80. Representación multisensorial. Imágenes elaboración propia.



## 8.5 Representación introspectiva

El acto de plasmar palabras y pensamientos en escritos tiene un efecto duradero en la memoria de una persona, respaldando su recuerdo, permite capturar y preservar las experiencias vividas de una manera tangible (Toscano, s.f).

En este apartado se encuentra el “libro” donde el usuario debe llenar su contenido. Este libro abarca recuerdos, identidad, personalidad, reflexiones y más. Su propósito es realizar una actividad autobiográfica y autorreflexiva que brinde entretenimiento y provoque nostalgia. Reflexionar experiencias ayuda a comprender las propias vivencias y fomenta el autoconocimiento.

El libro está escrito en primera persona para facilitar la actividad del Usuario Creador en su proceso de autorreflexión.

A continuación, se presenta el contenido de cada capítulo del libro:

08 | Propuesta final | Representación introspectiva

**Identidad**  
Quien soy

**Personalidad**  
Diferencial  
semántico

**Gustos**  
Respuestas  
cortas

**Recuerdos**  
Anécdotas  
del pasado

**Reflexiones**  
Mi interior

**Recados**  
Para dejar

Figura 81. Representación introspectiva.  
Elaboración propia.



08 | Propuesta final | Representación introspectiva

**REMEMBRANZAS**

Figura 82. Representación introspectiva.  
Imágenes elaboración propia.

### 8.5.1 Identidad: Quien soy

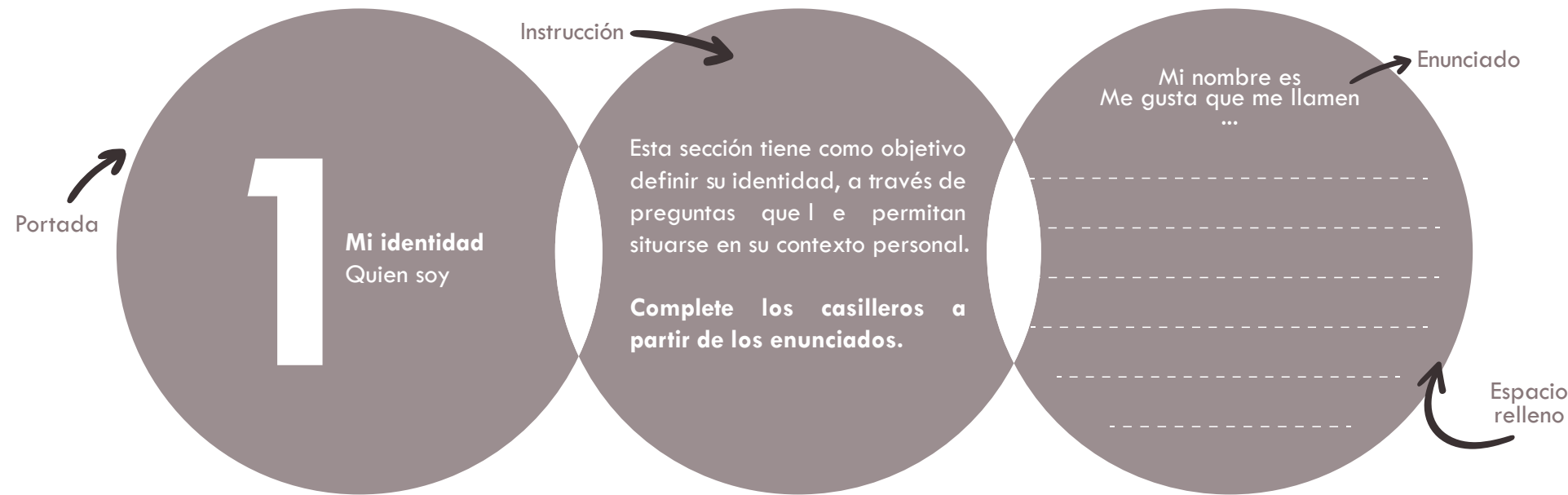
La identidad se define como la forma en que un sujeto tiene conciencia de sí mismo y cómo es percibido ante el mundo en un momento y contexto determinado (Gitanos.org, sf).

En este apartado, el objetivo es definir qué aspectos en las historias de vida de las personas definen quiénes son. Esta sección tiene como propósito delinear la identidad a través de preguntas que les permitan situarse en un contexto personal.

Mediante enunciados para llenar con información del Usuario Creador como: Nombre, sobre nombre, fecha y lugar de nacimiento, género con el que se identifica, orientación sexual,

estado civil, estudios, profesión, conformación familiar, creencias, valores y enfermedades importantes.

Por último, al final del capítulo se encuentra una adaptación del ejercicio “Yo soy” donde quien escribe debe identificarse 5 veces con el enunciado y su persona. Este ejercicio fue experimentado por la autora en clase de Design Drama dictada por el profesor Erik Ciravegna, él lo vivió en primera persona en el curso de Dramaterapia dictado por Gienda Pagnoncelli, en el marco del diplomado de Arteterapia de la Universidad Católica del Sagrado Corazón de Milán.



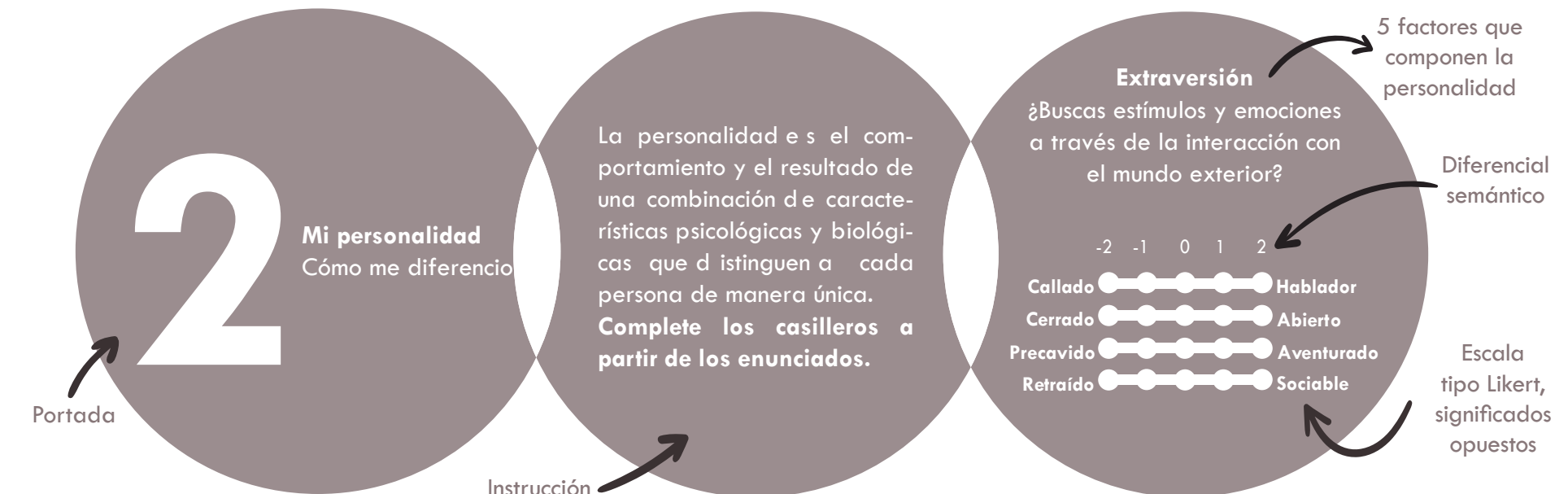
### 8.5.2 Personalidad: Diferencial semántico

A diferencia de la identidad que define quien es la persona, la personalidad corresponde al comportamiento de esta (Fernández, 2012). Es el resultado de la combinación de características psicológicas y biológicas que distingue a cada persona (Salvagio & Sicardi, 2014).

El deseo de preservar el legado y conocer sobre el pasado a menudo está acompañado por la curiosidad de compararnos con los miembros de nuestra familia. La personalidad tiene una influencia significativa en nuestra herencia genética, lo que hace que conocer a nuestros antepasados sea crucial para iden-

tificar similitudes en los comportamientos que hemos heredado (Salvagio & Sicardi, 2014).

Con el fin de facilitar esta comparación, se utilizará una escala tipo Likert basada en los “Cinco grandes factores de personalidad”, denominada así por Goldberg. Esta escala pretende evaluar las diferentes facetas que componen a una persona. Cada uno de estos factores generales se desglosa en un diferencial semántico con significados opuestos. El Usuario Creador deberá posicionarse en el punto medio de los significados y elegir la opción con la que más se identifica (Bernardos, 1992).





### 8.5.3 Gustos: Intereses compartidos

Los gustos de las personas representan sus preferencias e inclinaciones hacia diferentes cosas o actividades. Estos gustos desempeñan un papel fundamental en la formación de la identidad, ya que nos permiten expresar nuestra individualidad y establecer conexiones con los demás (Pérez Martínez & Beneítez Figueredo, 2019).

En cada página, los ítems presentados están interrelacionados, sugiriendo temas relacionados con los aspectos sensoriales. Esto permite explorar y experimentar diferentes estímulos sensoriales, como el olfato, el tacto, el gusto, la vista y el oído, en un

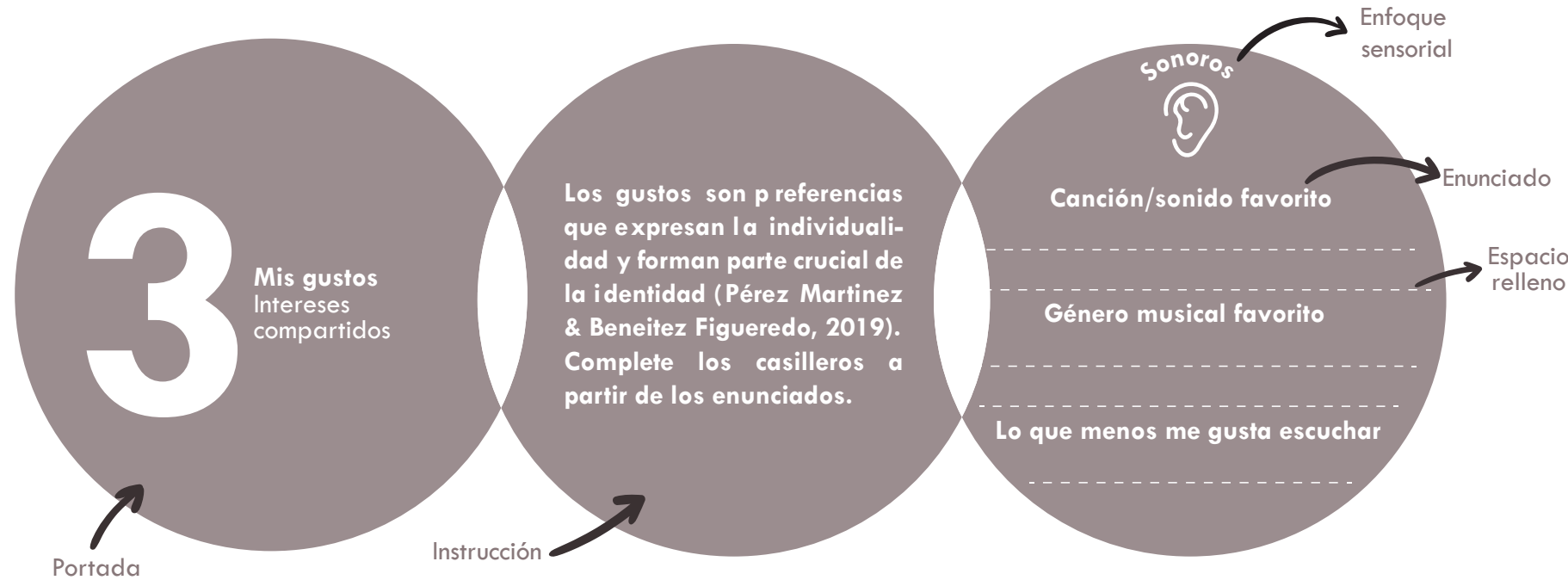
enfoque multisensorial que enriquece la experiencia del Usuario Receptor.

**Sonoros:** Canción/sonido favorito, género musical favorito y lo que menos le gusta escuchar.

**Visuales:** Película, serie y libro favoritos.

**Sabores:** Comida favorita, lugar favorito donde comer y comida menos favorita.

**Multisensorial:** Lugar favorito, estación favorita del año y donde le gustaría viajar.



### 8.5.4 Historia: Recuerdos y anécdotas

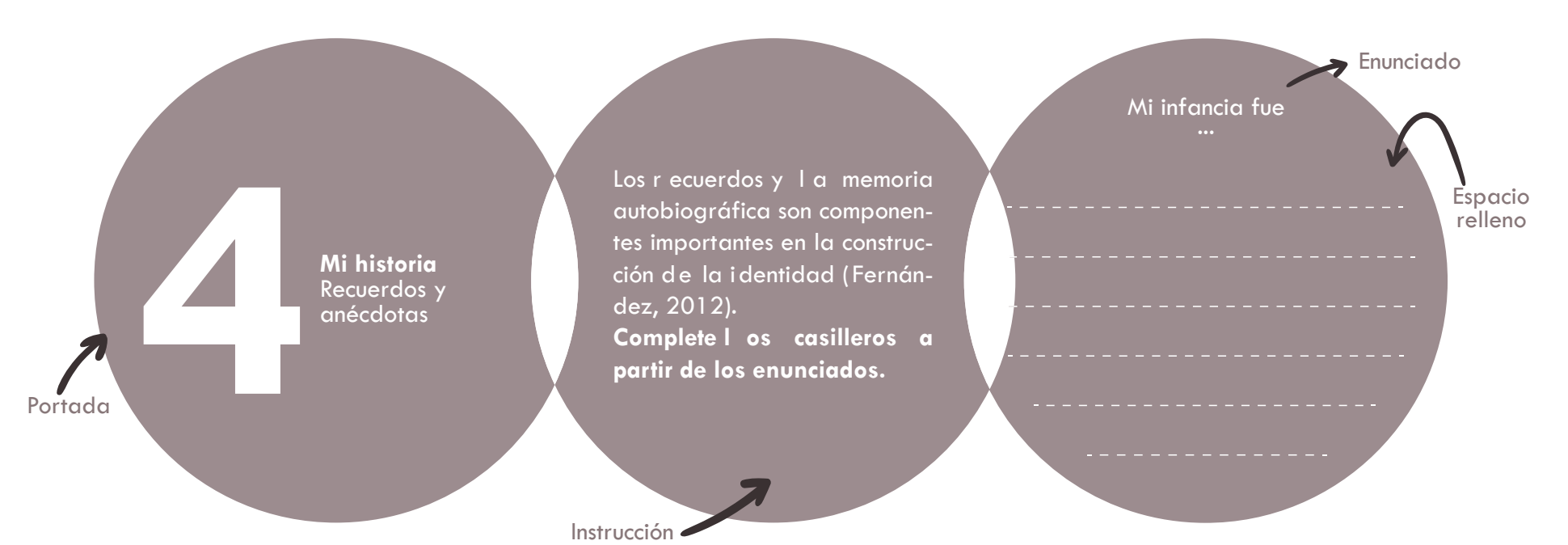
Los recuerdos y la memoria autobiográfica son componentes importantes en la construcción de la identidad. Es una forma efectiva de procesar y reflexionar sobre experiencias de nuestra vida (Fernández, 2012).

Por otra parte, la práctica de escribir recuerdos puede generar conexiones con otras personas, permitiendo compartir experiencias y encontrar similitudes con los demás.

En este capítulo, los enunciados están organizados en períodos de vida, reconociendo que la vida misma se compone de

una secuencia de etapas. A través de esta estructura, se busca explorar y reflexionar sobre las vivencias y cambios que ocurren a lo largo del tiempo, enriqueciendo la comprensión de nuestra propia trayectoria. Adicionalmente agregando un espacio de libertad para pegar los recuerdos relacionados.

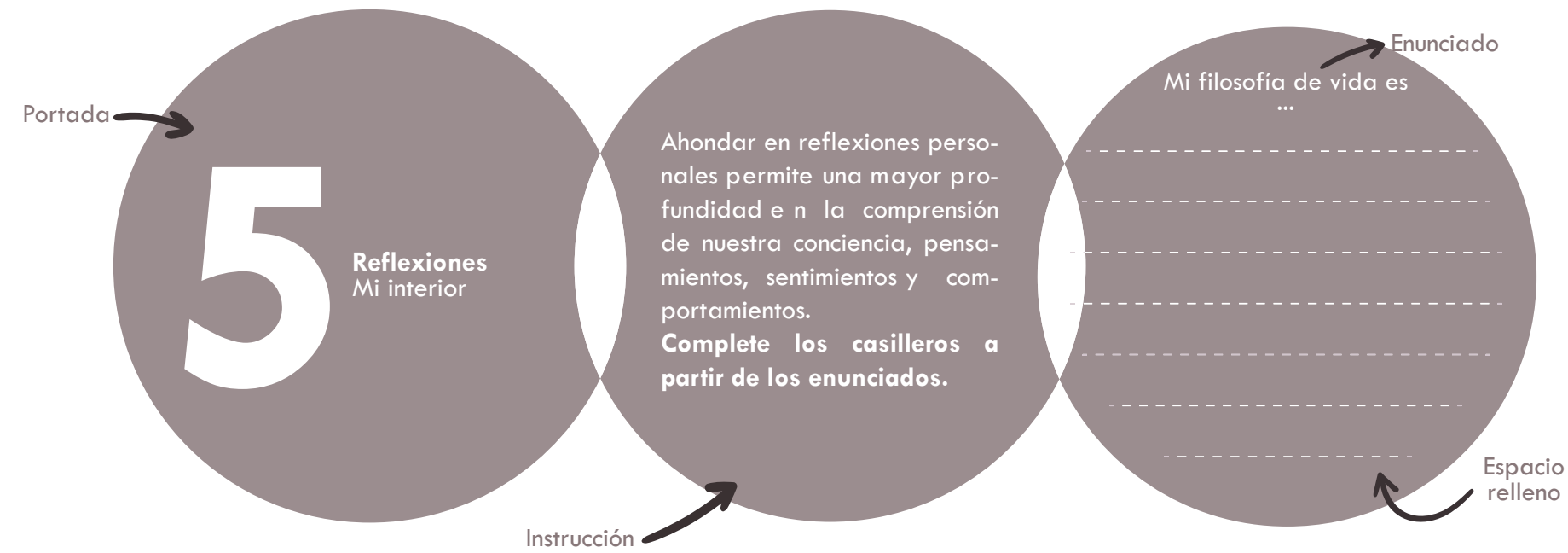
Al final del capítulo, se reserva un espacio especial para escribir sobre los recuerdos de hitos importantes, para no establecerlos en un espacio temporal como se refleja al principio del capítulo.



### 8.5.5 Reflexiones: *Mi interior*

El último apartado del libro adentra en las reflexiones personales del Usuario Creador, con el propósito de alcanzar un nivel más profundo de su propia conciencia, pensamientos, emociones y comportamientos. En este sentido, se busca identificar

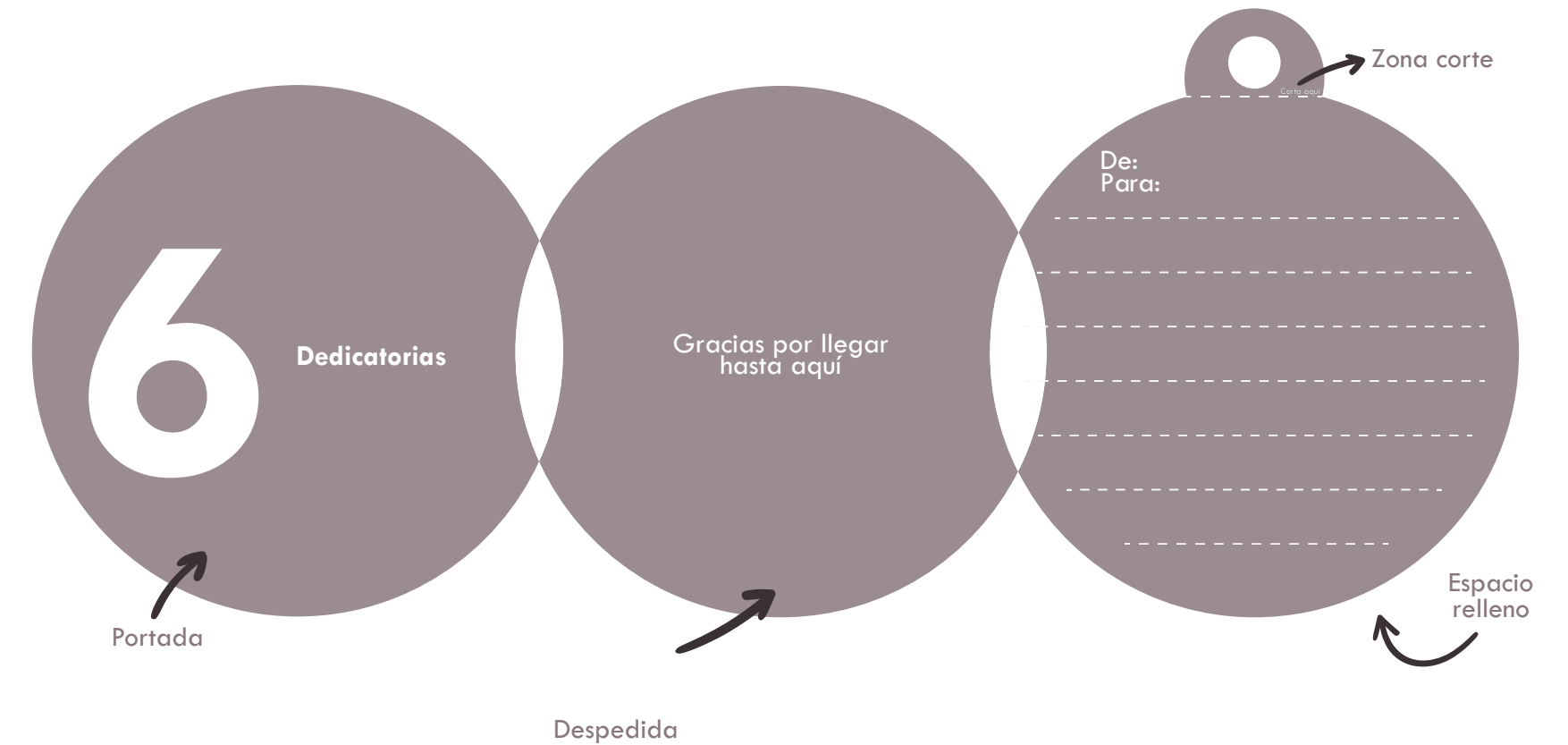
patrones y tendencias que permitan al lector reflexionar sobre la identidad de quien escribe. Con quien escribe, el objetivo es ofrecer una experiencia de autoconocimiento y la autorreflexión.



### 8.5.6 Dedicatorias: *De mi para ti*

El objetivo de las dedicatorias es fomentar que el usuario desee dejar mensajes o recados a otras personas, trascendiendo más allá de la experiencia del receptor principal. Esta oportunidad brinda la posibilidad de abordar asuntos pendientes, esta-

blecer despedidas, afirmar el amor y expresar otros sentimientos importantes.



09

---

**Fabricación**

**9.1 Etapas fabricación**

**9.2 Contenedores**

**9.3 Soportes**

**9.4 Libro**



## 9.1 Etapas fabricación

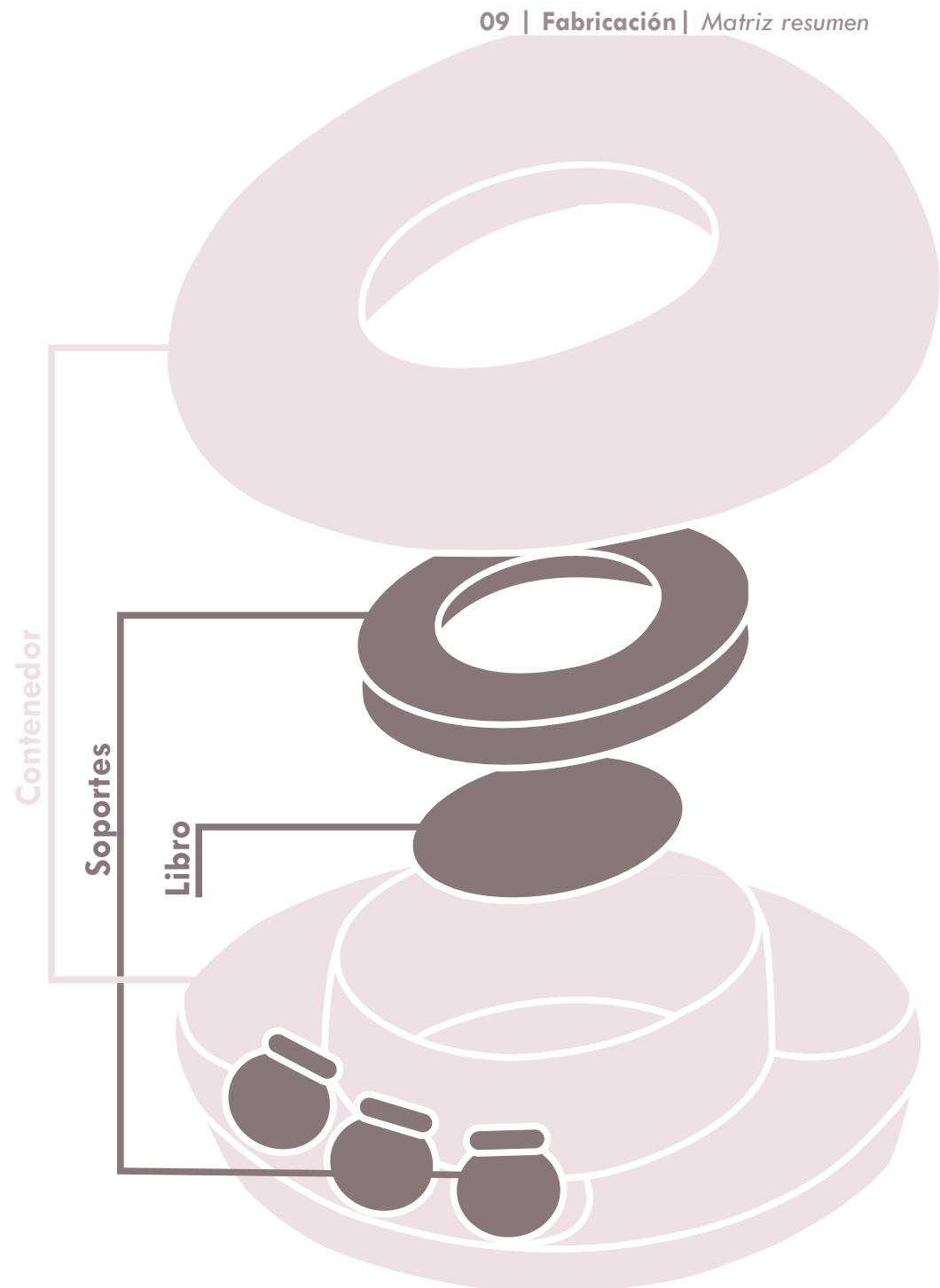
La fabricación se llevó a cabo en tres etapas. En primer lugar, se diseñaron los **contenedores** principales considerando su forma orgánica, los cuales fueron concebidos para ser elaborados en cerámica. Para lograrlo, se utilizó un software tridimensional que permitió materializar el diseño en un máster, que serviría como base para la replicación de las piezas.

Después de refinar la pieza maestra, se procedió a la creación de los moldes de yeso. Este proceso se realizó siguiendo una serie de pasos para garantizar un molde fiel a la forma y para establecer un ángulo de desmoldeo óptimo en las réplicas posteriores.

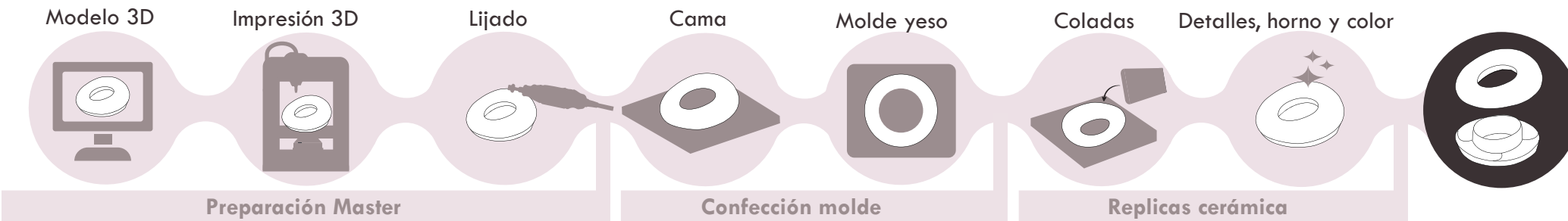
Una vez que los moldes preparados, se procedió a realizar la colada con cerámica. Si bien, se trató de un proceso artesanal con una visión industrializada, orientado hacia la creación de réplicas, se realizaron varias iteraciones para ajustar detalles, uniones e imperfecciones. Esta fase del proceso de fabricación fue un constante aprendizaje, en busca de alcanzar la mejor calidad y acabado en las piezas finales.

En segundo lugar, se utilizó la técnica de torneado para fabricar los **elementos** de madera. Como aproximación al prototipo se eligió madera de pino debido a su idoneidad para dar forma a las piezas con su forma orgánica y circular. Para el marco de fotos, se tuvo en cuenta el espacio necesario para la tapa y el acrílico, asegurando un cierre adecuado.

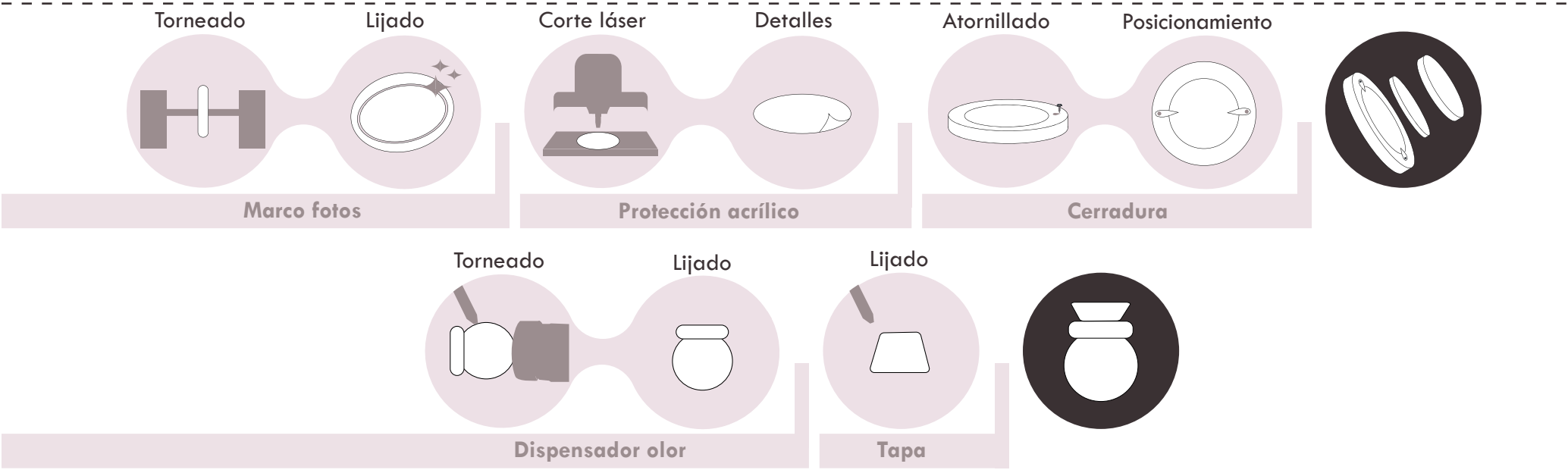
En tercer y último lugar, el **libro** fue elaborado mediante una impresora de corte digital para luego ser ensamblado a través de un tornillo de encuadernación.



### Contenedores cerámicos



### Soportes



### Libro

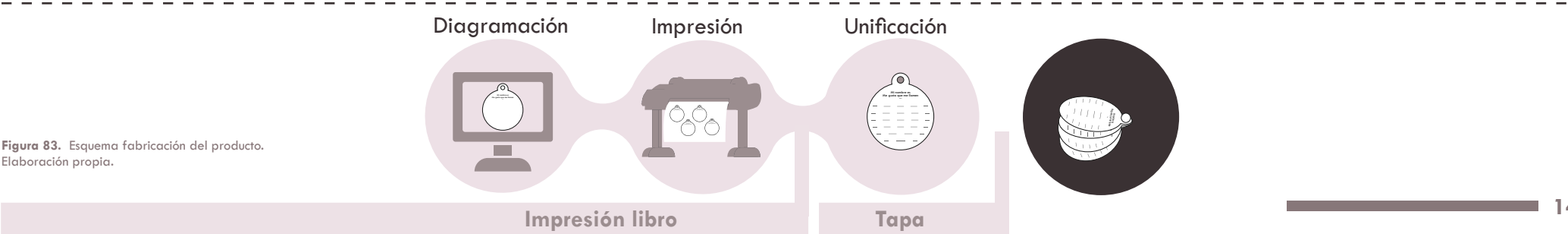


Figura 83. Esquema fabricación del producto. Elaboración propia.

## 9.2 Contenedores

Se realizó un modelo tridimensional utilizando el software Fusión 360 de Autodesk, con el objetivo de obtener piezas replicadas de manera prolija y exacta tanto para la cubierta como para la base. Luego, se llevaron a cabo diversas pruebas de impresión para evaluar la resistencia que los modelos tendrían para ser replicados.

Figura 84. Imagen fallos de la impresión.



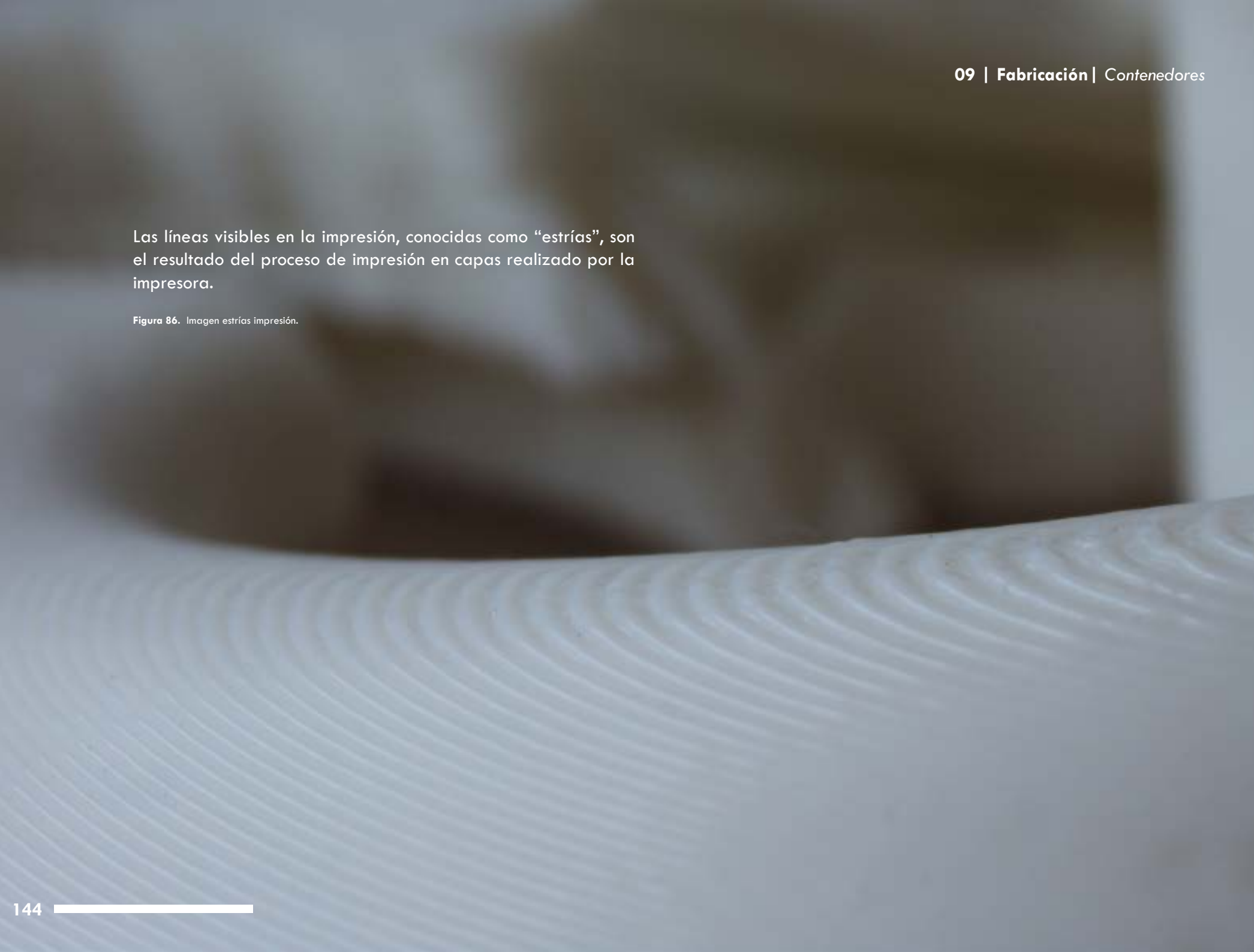
Tanto la cubierta como la base fueron fabricadas mediante impresión 3D. La impresión se realizó con una boquilla de 0.8mm para paredes firmes y tener más velocidad en la impresión con un filamento 3D PLA, Esun con diámetro de 1.75mm de color blanco ideal para impresiones resistentes.

Figura 85. Imagen prototipo impreso en PLA.



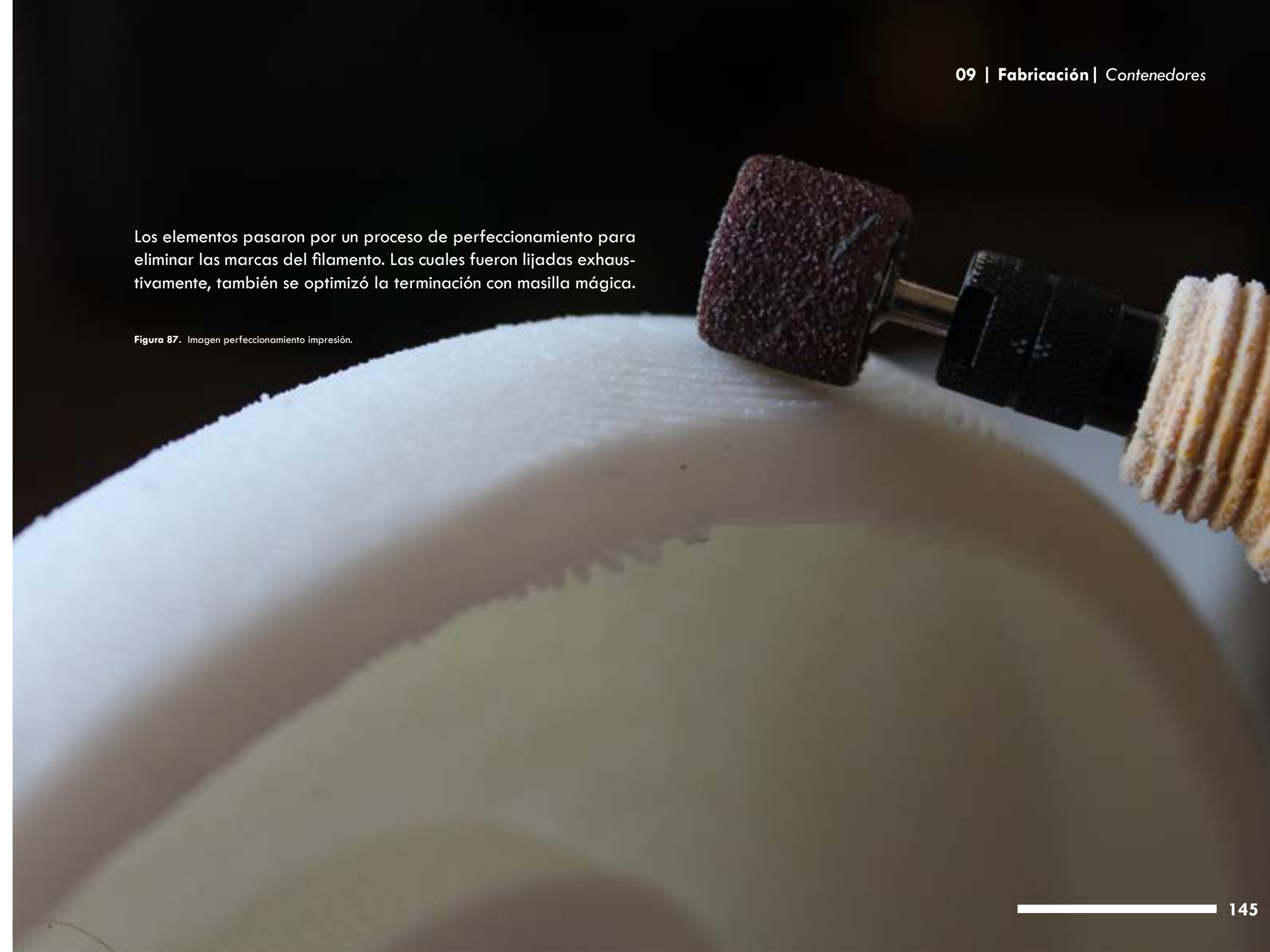
Las líneas visibles en la impresión, conocidas como “estrías”, son el resultado del proceso de impresión en capas realizado por la impresora.

Figura 86. Imagen estrías impresión.



Los elementos pasaron por un proceso de perfeccionamiento para eliminar las marcas del filamento. Las cuales fueron lijadas exhaustivamente, también se optimizó la terminación con masilla mágica.

Figura 87. Imagen perfeccionamiento impresión.





Se empleó masilla para rellenar los huecos en la impresión debido a su maleabilidad y capacidad de adherirse al material. Lo que permitió una superficie lijable lista para realizar ajustes y obtener un acabado más uniforme.

Figura 88. Imagen masilla mágica.



En la fabricación de los moldes, las piezas se dividieron en dos partes con el fin de facilitar los ángulos de desmolde. Se prepararon camas de modelado utilizando greda terracota para verter la primera capa de yeso en las partes correspondientes, dejando un grosor perimetral de 3 cm entre las piezas y las paredes de melamina del molde.

Figura 89. Imagen cama previa al molde de yeso.







Para la confección de las chapas de los moldes se utilizó 700 ml de agua por 1Kg de yeso, el cual debía ser espolvoreado lentamente esperando de 1 a 2 minutos hasta lograr la consistencia adecuada. Para las capas siguientes se esperó como mínimo un día de secado, luego sacar la cama y limpiar la zona. Se incorporaron llaves, en este caso bolas para posicionar de manera exacta las caras de los moldes. Una leve capa de jabón entre los moldes contribuyó en el desprendimiento de la pieza. Para ser utilizados los moldes se dejaron en reposo 1 semana. Al ya tener las chapas de los moldes, se dejaron abiertas alrededor de una semana cambiando su posición día a día para botar el agua.

Figura 90. Imagen moldes de yeso.



En el llenado del molde se utilizó pasta colada con el método de vaciado. Para la preparación se espolvoreó 1Kg de pasta por 500 cc de agua, la cual se dejó reposar durante un día. El funcionamiento de la técnica de vaciado es que el molde de yeso absorbe el agua de la pasta para adherir un grosor en sus paredes. El proceso debe ser riguroso al momento del vaciado, se posicionó el molde boca abajo entre 7 a 10 minutos, en diagonal de 7 a 10 minutos para escurrir la pasta y por último 40 minutos boca arriba, para finalmente desmoldar la pieza. Al ya tener las chapas de los moldes, se dejaron abiertas alrededor de una semana cambiando su posición día a día para botar el agua.

Figura 91. Imagen vaciado pasta colada.



Las piezas fueron perfeccionadas, esponjeando de manera diagonal las líneas de la superficie para dejarlas pulcras. Los primeros bizcochos se quemaron en un horno cerámico a 900°C.

Figura 92. Imagen bizcocho.



En su lienzo blanco se aplicó pigmento, bajo cubierta o esmalte con color, para luego llevar por última vez al horno a 1300°C. La forma, tamaño, colores, uniones fueron iterando pieza tras pieza para lograr un equilibrio con lo que busca el proyecto.

Figura 93. Imagen acabados en cerámica.





## 9.3 Soportes

### 9.3.1 Cuadro

El cuadro está compuesto por 4 elementos: La argolla principal, la tapa, el protector acrílico y las perillas.

La argolla principal se elaboró mediante el torneado de una pieza de madera de pino, teniendo en cuenta el espacio necesario para colocar el acrílico y la tapa.

La tapa fue creada a partir del torneado de la misma pieza de la argolla principal, aplicando un rebaje para un ajuste preciso. Ambas piezas fueron lijadas y selladas posteriormente para su conservación adecuada.

El protector circular se diseñó utilizando el software bidimensional Illustrator y posteriormente se cortó en una lámina de acrílico de 2 mm de grosor utilizando una cortadora láser.

Por último, las perillas y los tornillos correspondientes fueron seleccionados en el mercado, considerando tanto su tamaño como su estética, para garantizar una apariencia armoniosa con el resto del cuadro.



Figura 94. Imágenes cuadro madera.

### 9.3.2 Posillos olores

Para la elaboración de los posillos que contienen los olores, es importante considerar la impermeabilidad del material debido a la diversidad de elementos que suelen representar los aromas y la necesidad de preservarlos a lo largo del tiempo. Con el objetivo de mantener una armonía estética con

el cuadro, se decidió fabricar los posillos utilizando la misma madera y aplicando la técnica de torneado. Sin embargo, se incorporó un elemento de vidrio oculto en su interior para asegurar la impermeabilidad necesaria y proteger los olores representados.



Figura 95. Imágenes contenedores de olor.

## 9.4 Libro

En la elaboración del libro se consideraron tres materiales. Para la sección en la que los usuarios deben escribir, se utilizó papel couche blanco para lograr una mayor visibilidad de las escrituras. Para las indicaciones y portadas, se optó por papel kraft con el objetivo de diferenciarlo visualmente del papel blanco. Por último, tanto la portada delantera como la trasera se fabricaron con láminas de acrílico transparente de 2 mm de grosor para proporcionar rigidez y resistencia al conjunto.

El libro fue diseñado y diagramado utilizando el software bidimensional Illustrator y posteriormente se procesó en una máquina plotter de corte e impresión. De esta forma, se obtuvieron las 65 páginas, incluyendo las portadas, en un formato listo para su uso. Cada página cuenta con un agujero de 5 mm para instalar un tornillo de encuadernación que las une, brindando movilidad a las páginas.



Figura 96. Imágenes componentes libro.

# 10

---

**Validación**

- 10.1 Pauta de evaluación**
- 10.2 Etapas de evaluación**
- 10.3 Observación**
- 10.4 Instrumentos medición**



## 10.1 Pauta evaluación

La aproximación final del prototipo fue estudiada con el objetivo de evaluar la interacción de ambos usuarios abordando temas de usabilidad, interacción y emociones.

### 10.1.1 Objetivos de evaluación

- 1 ● **Usabilidad:** Analizar de que manera los usuarios comprenden, utilizan y navegan a través del producto.
- 2 ● **Propósito:** Evaluar la efectividad tanto en la forma en que los usuarios incorporan sus recuerdos al producto, como en la forma en que dichos recuerdos son recibidos por los destinatarios.
- 3 ● **Emocionalidad:** Evaluar el impacto emocional que el producto genera en ambos usuarios.

### 10.1.2 Pauta de reclutamiento

Los requisitos de selección se basaron en los arquetipos previamente presentados, optando en cada caso por un Usuario Creador que tenga el interés de ser recordado, independientemente del interés del Usuario Receptor.

### 10.1.3 Muestra

La información recopilada proviene de 5 duplas, lo que equivale a un total de 10 usuarios de nacionalidad chilena. Estos usuarios representan un nivel socioeconómico medio y abarcan un rango de edades comprendido entre los 20 y los 85 años.

La actividad se llevó a cabo en los hogares de cada usuario, con el objetivo de mantener el efecto sorpresa y crear un ambiente íntimo y familiar.

El perfil de los Usuarios Creadores se centró en personas que han experimentado o han estado cerca de la muerte, incluyendo aquellos que han enfrentado el cáncer en su grado 3 o usuarios que han pasado por hospitalizaciones con riesgo vital. Además, la muestra también incluyó a abuelos mayores de 65 años que son conscientes de su papel y legado generacional.

## 10.2 Etapas de evaluación

Las etapas de evaluación comenzarán con la observación de las áreas donde no habrá interacción directa en la actividad, limitándose únicamente al mediador quien establecerá las pautas.



**Usuario Creador**



Observación  
Usabilidad

Objetivo 1

Escala  
Emociones

Objetivo 2

Reflexiones  
Mejoras

Objetivo 3



**Usuario Receptor**

Posteriormente, se procederá a realizar una encuesta con el objetivo de evaluar de manera cuantitativa la percepción de los usuarios con respecto a la actividad. Además, se llevarán a cabo reflexiones a través de una serie de preguntas previamente establecidas. Estas reflexiones proporcionarán una perspectiva cualitativa a la validación.

Figura 97. Etapas de evaluación.  
Elaboración propia.

### 10.3 Observación: Usuario Creador y receptor

#### Método

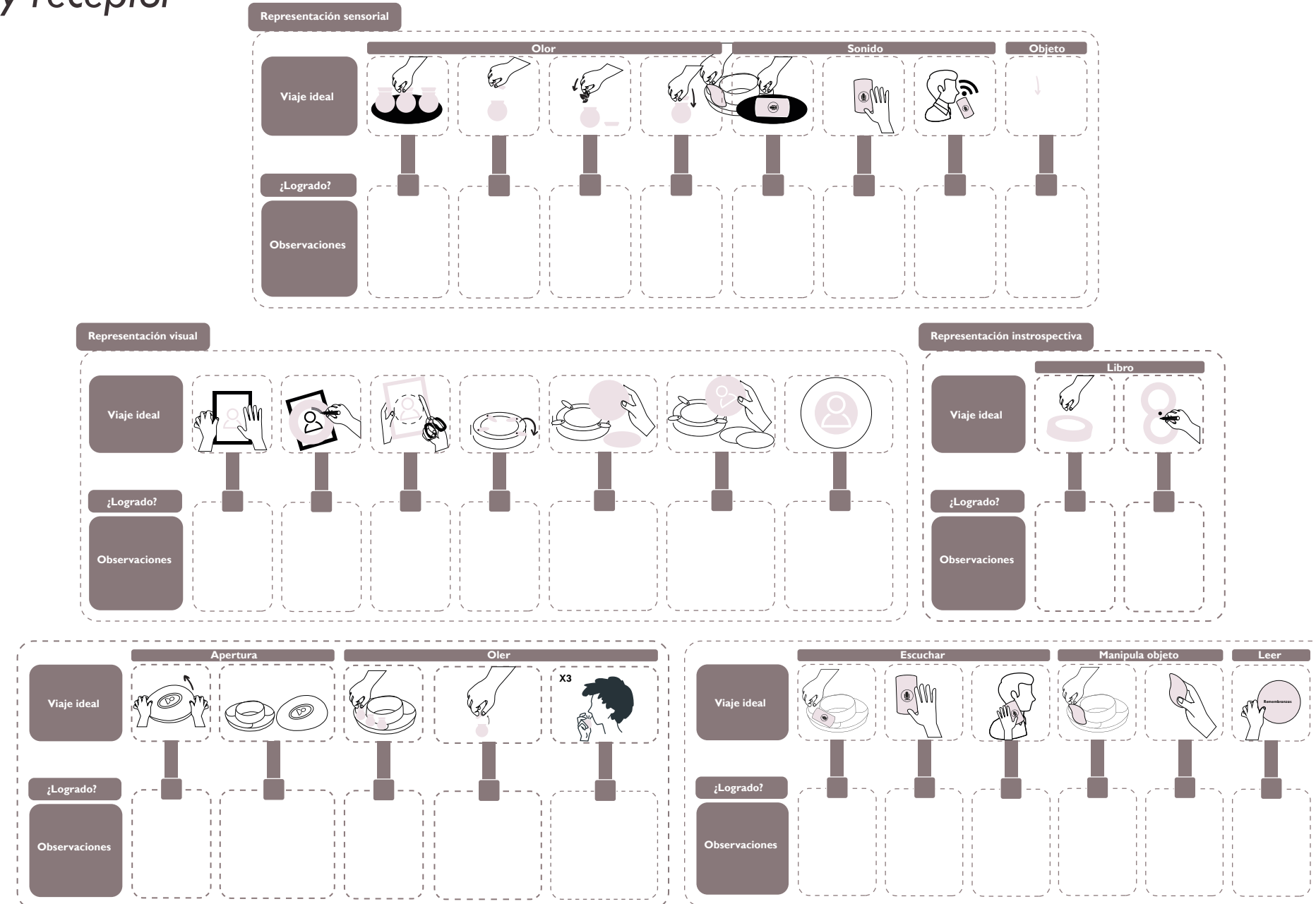
Con el fin de analizar la usabilidad del producto, se llevó a cabo una pauta de observación para mostrar el correcto uso de la experiencia, en un **viaje ideal**. Se observó a los participantes mientras interactuaban con el producto y su respectivo manual de instrucciones, sin intervenir en la actividad. A través de una pauta que evaluaba la representación visual, sensorial e introspectiva, se identificó si los usuarios lograban efectivamente el propósito funcional. En caso contrario, se proporcionó un espacio adicional para registrar detalles y comentarios relevantes.

#### Resultados

Para validar el primer objetivo relacionado con la funcionalidad, se elaboró una pauta de observación. Donde el mediador observo cada proceso sin intervenir.

Todos los requerimientos indicativos y las sugerencias de uso proporcionaron una guía adecuada para la experiencia. Sin embargo, se identificaron diversos puntos a considerar:

**Grabadora:** Presenta cierta complejidad en cuanto a su modo de uso, lo que dificulta su comprensión inicial. No obstante, una vez que se comprende, resulta fácil de utilizar. Por este motivo, se ha considerado la necesidad de incorporar en el manual de instrucciones una explicación detallada sobre el funcionamiento de la grabadora.



El diseño logró facilitar la interacción del usuario al permitir un acceso adecuado al objeto mediante el uso simultáneo de ambas manos. Esto contribuyó a una experiencia intuitiva y cómoda durante la apertura del dispositivo

En el interior, la zona destinada para colocar objetos personales inicialmente resultó desafiante para los participantes encontrar algo que se ajustara al tamaño. No obstante, esta dificultad abrió la oportunidad para que los participantes reflexionaran de manera más detallada acerca de un objeto simbólico que desearan dejar allí.

Los recipientes de los olores resultaron fáciles de entender gracias a la diferencia de materiales entre la tapa y el envase. Su forma curva, facilitó a los usuarios la tarea de buscar y elegir las fragancias, ya que resultaba cómodo sostener un contenedor en la mano.

Por último, en cuanto a la usabilidad del libro, resultó sencillo de comprender debido a la cantidad reducida de información en cada página, esto generó un mayor interés en los usuarios por seguir completando y leyendo el libro.

Figura 98. Pautas de observación. Elaboración propia.

## 10.4 Escala: Usuario Creador y Receptor

### Método

La Escala PANAS, fue desarrollada en 1988 por los psicólogos David Watson, Lee Anna Clark y Auke Tellegen. Es una herramienta que evalúa el impacto positivo y negativo en las personas. Para el presente proyecto las dos subescalas que miden estos efectos fueron mediante 10 conceptos relacionados con 5 emociones positivas y 5 negativas. Los participantes evalúan sus respuestas en una escala del 1 al 5, que varía desde

“nada” hasta “mucho”. Para su implementación, se proporciona un material impreso físico y un lápiz a cada participante, quienes deben marcar las emociones que experimentaron en cada etapa del proceso (Watson, Clark & Tellegen, 1988). Complementando sus respuestas con un espacio para agregar observaciones adicionales. La evaluación se realizó mediante la comparación de valores positivos y negativos de ambos usuarios.

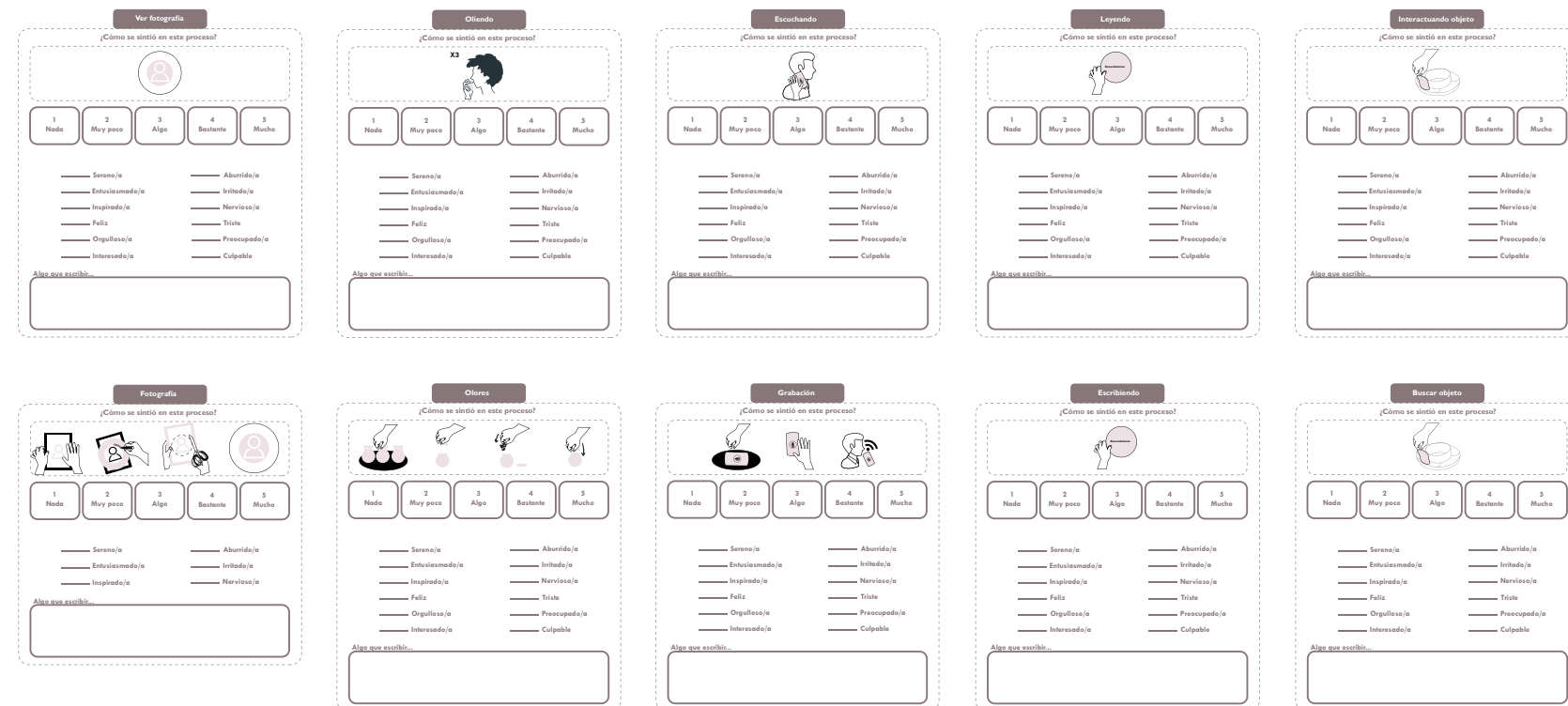


Figura 99. Pautas PANAS, impacto positivo y negativo. Elaboración propia.



### Resultados

#### Usuario Creador

Se evidenció similitud en las percepciones, en un caso particular el libro analizado exhibe un notable número de emociones positivas, no obstante, también se destaca la presencia de emociones negativas, especialmente la tristeza, la cual desempeña un papel importante en la experiencia narrada. Asimismo, se observó que estas emociones negativas surgieron en respuesta al carácter emocionalmente desafiante del libro, según lo señalado por los usuarios. Los participantes expresaron conexión con la persona que deja la experiencia, lo cual generó sentimientos de alegría. Sin embargo, a medida que la narrativa avanzaba los recuerdos y reflexiones sobre el paso del tiempo, detonó una transición hacia emociones melancólicas debido a la remembranza de personas ausentes y la conciencia del fluir temporal.

#### Usuario Receptor

En general, los usuarios mostraron una mayor cantidad de respuestas positivas en la sección de la grabadora y la fotografía. Esto se interpreta como una respuesta rápida y efectiva para representar o recordar a una persona. Por otro lado, la sección de los olores generó menos emociones positivas debido al disgusto que algunos usuarios experimentaron con ellos, no obstante, esta parte generó una mayor cantidad de comentarios, ya que

todos los participante identificaron a sus seres queridos a través estos. El libro provocó una variabilidad de emociones ya que los usuarios experimentaron un viaje emocional a medida que avanzaban en la lectura. Inicialmente, se percibió felicidad y un sentido de pertenencia, pero al llegar a los recuerdos y las anécdotas, estos se leyeron y recordaron con melancolía y, en algunos casos, tristeza.

|  | Positivas | Negativas | Positivas | Negativas |
|--|-----------|-----------|-----------|-----------|
|  | 27        | 10,2      | 12,6      | 4,2       |
|  | 27,8      | 10        | 25,8      | 10,2      |
|  | 22        | 7,6       | 26,6      | 10        |
|  | 25        | 8,6       | 27,87     | ,6        |
|  | 25        | 11        | 29,21     | 4         |

Figura 100. Pautas PANAS, impacto positivo y negativo. Elaboración propia.



## 10.5 Entrevistas de evaluación: *Usuario Creador y Receptor*

### Método

Se realizaron 6 preguntas directas a los usuarios con el fin de recopilar información detallada y obtener insights sobre su experiencia. Las preguntas permiten explorar en profundidad la experiencia del usuario, proporcionando una visión cualitativa y detallada de sus percepciones después de la actividad. Para ambos usuarios las preguntas plantean temáticas

como las emociones del proceso, sus opiniones del proyecto, las posibles mejoras y su posible contexto de uso.

| Preguntas: Usuario Creador |  | Preguntas: Usuario Receptor |   |
|----------------------------|--|-----------------------------|---|
| 1                          | ¿Qué opina sobre combinar elementos visuales, auditivos, olfativos y escritos para preservar recuerdos y experiencias? | 1                           | ¿Cómo se siente al recibir este objeto lleno de recuerdos y experiencias?                               |
| 2                          | ¿En qué situaciones o momentos cree que este objeto sería especialmente valioso para las personas que lo utilizan?     | 2                           | ¿Cómo cree que este objeto podría ayudar a futuras generaciones a conocer y recordar a sus antepasados? |
| 3                          | ¿Ha considerado guardar objetos que lo representen con la intención de dejarlos a otra persona en el futuro?           | 3                           | ¿Qué características o funciones adicionales cree que podrían mejorar este objeto?                      |
| 4                          | ¿Qué emociones cree que podrían surgir en sus seres queridos al recibir este objeto lleno de recuerdos y experiencias? | 4                           | ¿Qué parte del objeto causó más impacto en su experiencia?  |
| 5                          | ¿Qué significado tiene para usted poder dejar un legado tangible para tus seres queridos?                              | 5                           | ¿En qué lugar de su hogar tendría este objeto?  |
| 6                          | Al finalizar la actividad, ¿Con qué emociones quedó?   | 6                           | Al finalizar la actividad, ¿Con qué emociones quedó?  |

Figura 101. Pautas entrevistas. Elaboración propia.

### Resultados

#### Usuario Creador

Quienes completaron la experiencia expresaron con entusiasmo la emoción que experimentaron a lo largo de todo el proceso. Utilizaron palabras como “integral” y “significativo” para describir la experiencia en su conjunto. Además, destacaron que cada componente fue abordado desde el corazón, resaltando así la autenticidad y la conexión emocional que experimentaron durante la actividad.

En otro aspecto, los participantes mencionaron el concepto de autoreflexión, ya que sintieron que la experiencia centrada en ellos les permitió conocerse mejor a sí mismos. Valoraron el tiempo y el espacio proporcionado para reflexionar sobre sus propias emociones a pesar que para la actividad de validación no se considero el tiempo real de la experiencia.

En cuanto a las mejoras sugeridas, algunos participantes mencionaron atributos adicionales que no consideraban inicialmente importantes, pero que les gustaría ver incluidos como la posibilidad de incorporar material audiovisual.

Por último, los participantes apreciaron los atributos multisensoriales de la experiencia, ya que les brindaban la oportunidad de expresarse de diferentes maneras. Esto resultó especialmente relevante para aquellos participantes que no se sentían cómodos o no se extendían al escribir, pero encontraban una forma de expresión más fluida al grabar historias en la grabadora.

#### Usuario Receptor

Lo que realmente despertó un gran interés y emocionalidad para los usuarios que recibieron la experiencia, fue la idea de ver a sus seres queridos replicados, “Me emociona ver a mi mamá en el objeto, no sé como que queda para siempre”.

Las sensaciones desempeñaron un papel fundamental a la hora de reconocer a la persona, ya que todos los elementos en su conjunto estimularon los sentidos de aquellos que los recibieron. Uno de los participantes expresó: “Con los olores inmediatamente logré identificar a mi mamá”.

Otro resultado importante de destacar fue el genuino interés de los participantes por quedarse con la experiencia, manifestando un anhelo por tenerla en sus hogares y planificando incluso dónde la colocarían. Esta validación resulta fundamental, ya que uno de los objetivos del producto es ubicarse como reliquia en el hogar de los usuarios, comentarios como “es como tener un altar pequeño” respaldaron este requerimiento.

Por último, la actividad motivó a muchos de los participantes a planificar actividades y conversaciones significativas con el ser querido que les dejó la experiencia ya que se revelaron historias y deseos que no eran conocidos previamente por el participante receptor. Si bien, no es uno de los objetivos del proyecto esta dinámica revela la importancia de la conexión y la relación entre los participantes y sus seres queridos.





Figura 102. Imágenes Usuario Creador y Receptor en actividadde validación.



11



**Conclusiones**



## 11. Conclusiones del proyecto

Como conclusiones generales del proyecto, los usuarios establecieron una relación con el producto, adoptándolo como si fuera suyo. Esta conexión los llevaba a pensar que les encantaría disponer de al menos una semana para personalizarlo completamente a su gusto, ya que los usuarios no seguían un proceso lineal en su avance entre las zonas, sino que iban y volvían, generando nuevas ideas en el proceso.

En el proceso de diseño, se tuvo en cuenta la escritura como un posible desafío. Los resultados revelaron que, a pesar de requerir un esfuerzo adicional para comprender la letra escrita a mano, los usuarios valoraban esta característica por su capacidad de reflejar la personalidad del individuo.

Además de las consideraciones anteriores, otro aspecto relevante que se evaluó en el proceso de diseño fue la importancia del efecto sorpresa. Inicialmente, se consideró la posibilidad de crear una experiencia que fuese disfrutada en conjunto como una actividad familiar, buscando fomentar la interacción y la participación conjunta. Sin embargo, se tomó la decisión de incluir como requisito final el elemento de sorpresa. Durante la etapa de validación, los Usuarios Receptores mostraron un mayor interés por la experiencia al no saber el contenido de esta.

En el proceso de la experiencia, se realizó una evaluación previa identificando los puntos de contacto clave que podrían generar emociones específicas. En la fase de validación, se comprobó que estos puntos de contacto fueron cumplidos de manera exitosa por todos los participantes. El recorrido fue diseñado para mantener motivado al usuario desde el inicio hasta el final de la

experiencia. Se implementaron actividades y elementos que despertaban emociones positivas y mantenían el interés del usuario en todo momento. Esto mediante el diseño la experiencia con una mirada de progresión emocional que a medida que el usuario avanzaba en el recorrido, se iban intensificando las emociones.

Otro aspecto importante para considerar durante la validación de la experiencia fue el profundo anhelo expresado por todos los usuarios al mencionar que les hubiese gustado tener este producto de un ser querido fallecido.

Es importante destacar que el objeto junto a la experiencia diseñada logra generar conversaciones y discusiones sobre lista de deseos o preferencias respecto a rituales funerarios. Esta característica motiva una actividad que puede no estar socialmente aceptada que es hablar abiertamente sobre ciertos temas que hoy en día suelen ser un tabú.

Por último, es importante considerar que cada historia contenida en cada representación desencadenó nuevas historias, lo que contribuyó a darle carácter al objeto y lograr transmitir la esencia de la persona representada.

Como conclusión general, tanto la aproximación del producto como la validación de la experiencia lograron afirmar los objetivos principales del proyecto. Reconociendo que el producto diseñado ofrece mucho más que una simple caja. La forma y narrativa del proyecto ofrecen una actividad guiada, enriquecedora y emocional que puede brindar un apoyo significativo a los posibles usuarios.

A pesar de que la validación se llevó a cabo en un periodo corto y en un contexto de uso diferente al original, logró transmitir emocionalidad y compañía a los usuarios receptores, así como un sentimiento de orgullo por su paso por la vida para los creadores.

Los resultados obtenidos generan una motivación adicional para seguir avanzando en la iteración y perfeccionamiento del diseño del producto. Los logros alcanzados demuestran que se ha dado en el camino correcto y que existe un potencial para mejorar aún más la propuesta.

# 12

---

**Proyecciones y mejoras**

**12.1 Proyecciones**

**12.2 Mejoras**

## 12.1 Proyecciones

Como parte de las futuras proyecciones del proyecto, surge el interés de validar la experiencia con usuarios que estén atravesando enfermedades psicológicas como demencia senil o Alzheimer. La elección de estos usuarios extremos se fundamenta en el potencial impacto que la experiencia puede tener en su proceso de deterioro cognitivo y contribuir en la gestión del olvido asociado.

La experiencia puede ofrecer una forma alternativa de comunicación y expresión para aquellos cuya memoria se ve afectada, promoviendo un sentido de identidad y brindando momentos de claridad y conexión emocional.

Es importante destacar que la validación con usuarios en estas condiciones requerirá un enfoque sensible y ético, asegurando el consentimiento informado y un estado de aceptación de su enfermedad por parte de ellos.

Además de la validación con usuarios que enfrentan enfermedades psicológicas extremas, otra proyección significativa que el proyecto podría abordar es la inclusión de personas que están a punto de convertirse en padres y atraviesan por una enfermedad terminal. En esta etapa de sus vidas, enfrentan un proceso emocionalmente desafiante, ya que saben que sus hijos no tendrán la oportunidad de conocerlos personalmente, sino a través de relatos de otras personas.

La experiencia diseñada tiene el potencial de brindarles a estos padres una forma autogestionada de compartir su historia y su legado con sus futuros hijos. Les ofrece la oportunidad de participar activamente en la construcción de la narrativa sobre

quiénes son y qué es importante para ellos, permitiendo que sus hijos los conozcan de una manera más íntima y significativa.

Una proyección adicional que el proyecto podría abordar es la validación a largo plazo, teniendo en cuenta el contexto real de uso y enfrentando la experiencia de la pérdida real de una persona.

Por último el proyecto podría evolucionar y explorar su aplicación en el ámbito de las mascotas. La experiencia podría adaptarse para brindar un apoyo emocional a los dueños de mascotas. Al permitirles crear un legado y recordar a sus mascotas de manera significativa, la experiencia podría ayudar a procesar la tristeza y promover la conexión emocional con los recuerdos compartidos.

## 12.2 Mejoras

Como parte del proceso de desarrollo del prototipo, se reconoce la importancia de analizar y mejorar ciertos aspectos físicos para futuras iteraciones del producto final.

En este sentido, se han identificado aspectos relevantes a tener en cuenta: La calidad y la prolijidad de la cerámica con junto con la calidad de los moldes, para piezas con un acabado perfecto.

En el cuadro y los recipientes de olor, se optó por utilizar madera de pino como una aproximación al prototipo final. No obstante, una posible mejora a considerar sería la incorporación de maderas nativas, con el objetivo de resaltar su valor simbólico, así como aprovechar su calidad, durabilidad y la diversidad de acabados y colores que ofrecen.

Al utilizar maderas nativas, se podría añadir un elemento de autenticidad y conexión con el entorno local ya que se complementa con el material más importante del prototipo que es la cerámica, potenciando su valor como reliquia.

Además, cabe destacar que el uso de la grabadora en el diseño actual responde a un elemento perdurable que evoca nostalgia y se ajusta a la tecnología de la época.

Sin embargo, es válido considerar la posibilidad de incorporar un sistema de audio integrado en el mismo producto, lo cual podría brindarle un lenguaje más unificado y cohesivo al diseño en general.

Respecto al libro, el prototipo actual cumple con su función. Sin embargo, se reconoce la importancia de considerar mejoras para lograr un producto más acabado y profesional en

el futuro. Una opción a considerar es la producción del libro en una imprenta utilizando una encuadernación más simple, lo que permitiría obtener un acabado de mayor calidad.

Es importante destacar que el prototipo y la experiencia presentados hasta ahora representan una aproximación cercana a lo que se pretende lograr con el producto final. Sin embargo, se reconoce que aún pueden realizarse modificaciones y ajustes más significativos, especialmente en términos de la prolijidad y perfeccionamiento del diseño.



# 13

---

**Referencias**

1. Acm Digital Library. 2022. <https://dl.acm.org/doiabs/10.1145/3313831.3376531>
2. ABC España, (1993). Película Mi vida obtenido de: <https://www.abc.es/play/pelicula/mi-vida-5141/>
3. Barco, (2021). Esta plataforma hace que tus fotos viejas se muevan y “cobren vida” obtenido de: <https://www.unocero.com/software/apps/animar-fotos-viejas/>
4. BBC News Mundo, 2018. Cómo son las cajas de recuerdos que los enfermos terminales preparan para sus hijos y otros familiares. obtenido de: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-45448728>
5. Bernardos, M. S. (1992). La estructura de personalidad: El enfoque léxico y los «Cinco grandes». *Estudios de psicología*, 13(47), 73-87.
6. Bowen, S., & Petrelli, D. (2011). Remembering today tomorrow: Exploring the human-centred design of digital mementos. *International Journal of Human-Computer Studies*, 69(5), 324-337.
7. British Social Attitudes, (sf) Dying 30, Discussing and planning for end of life
8. Caycedo Bustos, M. L. (2007). La muerte en la cultura occidental: antropología de la muerte. *Revista Colombiana de psiquiatría*, 36(2), 332-339.
9. Chan, T. H., Chan, F.M., Tin, A.F,Chow, A. y., & Chan, C. L. (2007). Death preparation and anxiety: A survey in Hong Kong. *OME-GA-Journal of Death an Dying*, 54 (1), 67-68.
10. Chochinov, H. M. (2002). Dignity-conserving care—a new model for palliative care: helping the patient feel valued. *Jama*, 287(17), 2253-2260.
11. Cultura Genial. (2021). Coco: Una película que celebra la vida y la muerte. Cultura Genial. Recuperado de <https://www.culturagenial.com/es/pelicula-coco/>
12. Demir, E. (2008). The field of design and emotion: Concepts, arguments, tools, and current issues.
13. Design Council (s.f.) Design Council recuperado de: <https://www.designcouncil.org.uk/>
14. Desfilis, E. S., & Torres, M. C. A. (1990). Ancianidad y preparación para la muerte. *Anales de Psicología/Annals of Psychology*, 6(2), 147-158.
15. Desmet, P. M., & Pohlmeier, A. E. (2013). Positive design: An introduction to design for subjective well-being. *International journal of design*, 7(3).
16. Fernández, D. L. (2020). Panes-hueso, panes-piedra, pan de Día de Muertos: de la ofrenda en el altar a la comensalidad cotidiana con los difuntos en la Sierra de Texcoco. *Estudios de Cultura Náhuatl*, 60, 161-225.

17. Fernández, E. (2012). Identidad y personalidad: o como sabemos que somos diferentes de los demás. *Revista digital de medicina psicosomática y psicoterapia*, 2(4), 1-18.
18. Fernández, E. G. (2009). Emociones positivas, psicología positiva y bienestar. *Emociones positivas*, 27-46.
19. Gamio Medina, E., & Pazos Pezzi, P. (2009). El duelo y las etapas de la vida. *Revista de la asociación española de neuropsiquiatría*, 29(2), 455-469.
20. Gitanos.org, (sf). La identidad. Obtenido de: <https://www.gitanos.org/publicaciones/pdf>.
21. Gómez-Gutiérrez, J. (2011). La reacción ante la muerte en la cultura del mexicano actual. *Investigación y saberes*, 1(1), 39-48.
22. Graham, K. (2018). *Historia personal*. Vintage Español.
23. Grof, S. (2002). *La psicología del futuro* (No. Sirsi) i9788487403514). La Liebre de Marzo.
24. Guinot, J., Cuesta, M., Farriol, V., & Postigo-Zegarra, S. (2019). Duelo anticipado y sentido. *Revista de Psicobioquímica*, 6, 35-45.
25. Hanington, B. (2004) *Death and Catharsis: Re-defining Pleasure by Design*. School of Design, Carnegie Mellon University – USA
26. Hanington, B. M. (2006). Interface in form: Paper and product prototyping for feedback and fun. *interactions*, 13(1), 28-30.
27. Hagy, S., Morrison, G. M., & Elfstrand, P. (2017). Co-creation in living labs. In *Living labs* (pp. 169-178). Springer, Cham.
28. Jacob Dazarola y Martínez Torán (2013). Sí, le hablo a mi automóvil... ¿y qué? Diferentes roles y niveles de cercanía en las relaciones persona-objeto
29. Johnson, A. J., & Morley, E. G. (2021). Sharing personal memories on ephemeral social media facilitates autobiographical memory. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(11), 745-749.
30. Karana, E., Barati, B., Rognoli, V., & Zeeuw Van Der Laan, A. (2015). Material driven design (MDD): A method to design for material experiences. *International journal of design*, 9(2), 35-54.
31. Koprivova, M (2019). Abuela hablame de ti, editorial FAMILIAM. Obtenido de: <https://www.familiam.es/inicio/20-abuela-hablame-de-ti-9788088333005.html>
32. Lammersma, M., & Wortelboer, A. (2017). Millennials purchasing the good old days: The effects of nostalgic advertising on brand attitude and purchase intention among millennials.
33. Lee, J. J., Jaatinen, M., Salmi, A., Mattelmaki, T., Smeds, R., & Holopainen, M. (2018). Design choices framework for co-creation projects. *International Journal of Design*, 12 (2)
34. Loeber, (2022). Jennifer Loeber obtenido de: <https://www.jenniferloeber.com/left-behind>

- 35.** Macmillan Cancer Support and Winston's Wish, (2018). Macmillan Cancer Support, registered charity in England and Wales (261017), Scotland (SC039907) and the Isle of Man (604).
- 36.** Memory Bears, (2022). Memory Bears. Obtenido de: <https://thepatchworkbear.com/>
- 37.** Mugge, R (2006). Product Attachment.
- 38.** Mugge, R., Schoormans, J. P., & Schifferstein, H. N. (2009). Emotional bonding with personalised products. *Journal of Engineering Design*, 20(5), 467-476.
- 39.** Ministerio de salud, (2022). Envejecimiento y vejez
- 40.** "Osorio, A. (2018). Introducción: Tipos de prototipos [Diapositiva de PowerPoint]. Repositorio Material, Facultad de Arquitecta y Urbanismo Universidad de Chile."
- 41.** Ozkaramanli, D., Desmet, P. M. A., & Özcan, E. (2017). *Dilemma Co-Exploration Toolkit*. Delft, Delft University of Technology. ISBN: 9789492516374.
- 42.** Pérez Martínez, Y., & Beneitez Figueredo, L. M. (2019). Gustos y preferencias del mercado emisor italiano en el producto turístico las Tunas, Cuba. *Observatorio de la Economía Latinoamericana*, (julio).
- 43.** Petrellim D., Van den Hoven, E., & Whittaker, S. (2009). Making history: intentional capture of future memories. In *Proceedings of the SIGCHI conference on Human Factors in computing systems* (pp 1723-1732).
- 44.** Picadilly, (2014). "3000 questions about" me obtenido de: <https://picadillyinc.com/3000-questions-about-me/>
- 45.** Pisi, R. A. (2008). El simbolismo de las figuras circulares (Doctoral dissertation, Universidad Nacional de Cuyo. Facultad de Filosofía y Letras).
- 46.** Psicomundo (2018). La enfermedad de Alzheimer en la película "Siempre Alice", obtenido de: <https://www.psicomundo.com/tiempo/tiempo33/barreto.htm>
- 47.** Real Academia Española (2014). Consuelo. En *Diccionario de la lengua española* (23ª ed., p. 2816).
- 48.** Real Academia Española (2021). Tranquilo. En *Diccionario de la lengua española* (23ª ed., p. 2816).
- 49.** Real Academia Española (2021). Desasosiego. En *Diccionario de la lengua española* (23ª ed., p. 2816).
- 50.** Real Academia Española (2021). Añorar. En *Diccionario de la lengua española* (23ª ed., p. 2816).
- 51.** Real Academia Española (2022). Sosiego. En *Diccionario de la lengua española* (23ª ed., p. 2816).
- 52.** Replika (s.f.). *Al companionship, made for everyone*. Recuperado el 5 de abril de 2023, de <https://replika.com/>

**53.** Rueda O, Rocío & Giraldo, Diana, (2016). La imagen de perfil en Facebook: identidad y representación en esta red social. *Revista Folios*, (43), 119-135. [fecha de Consulta 27 de Julio de 2022]. ISSN: 0123-4870. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=345943442009>

**54.** Russell W. Belk, (1988) Possessions and the Extended Self, *Journal of Consumer Research*, Volume 15, Issue 2, September 1988, Pages 139–168, <https://doi.org/10.1086/209154>

**55.** Salvagio & Sicardi. (2014) La personalidad. Ficha de la Cátedra "Psicosociología de las Organizaciones", UCES Compilación y adaptación de la Prof. Lic. Diana G. Salvaggio Colaboración del Lic. Eduardo D. Sicardi Buenos Aires, Revisión 2014"

**56.** Schwartzberg, S. S., & Halgin, R. P. (1991). Treating grieving clients: The importance of cognitive change. *Professional Psychology: Research and Practice*, 22(3), 240.

**57.** Toscano, V. Z (s.f). El miedo al olvido o cómo vivir en el recuerdo

**58.** Van den Hoven, E. (2014). A future-proof past: Designing for remembering experiences. *Memory Studies*, 7(3), 370-384.

**59.** Van den Hoven, E., Orth, D., & Zijlema, A. (2021). Possessions and memories. *Current opinion in psychology*, 39, 94-99.

**60.** Van Gorp, T (2012). *Design for emotion*. Elsevier.

**61.** Vanney, C. (2018). ¿Cuál es el mejor camino para conocer a la persona humana?

**62.** Vidal Quiñones, G (2020). *Tecnología holográfica: ¿Una esperanza para ser inmortal?*, obtenido de: <https://bioeticalab.uc.cl/nuevas-tecnologias-un-holograma-nos-hara-inmortales/>

**63.** Watson, D., Clark, L. A., & Tellegen, A. (1988). Development and validation of brief measures of positive and negative affect: the PANAS scales. *Journal of personality and social psychology*, 54(6), 1063.

**64.** Worden, J. W. (2013). *El tratamiento del duelo. Asesoramiento psicológico y terapia*. 4ª edición revisada y ampliada Traducción de Genís Sánchez Barberán.

**65.** Zijlema, A. F. (2018). *Personal possessions as cues for autobiographical remembering* (Doctoral dissertation).

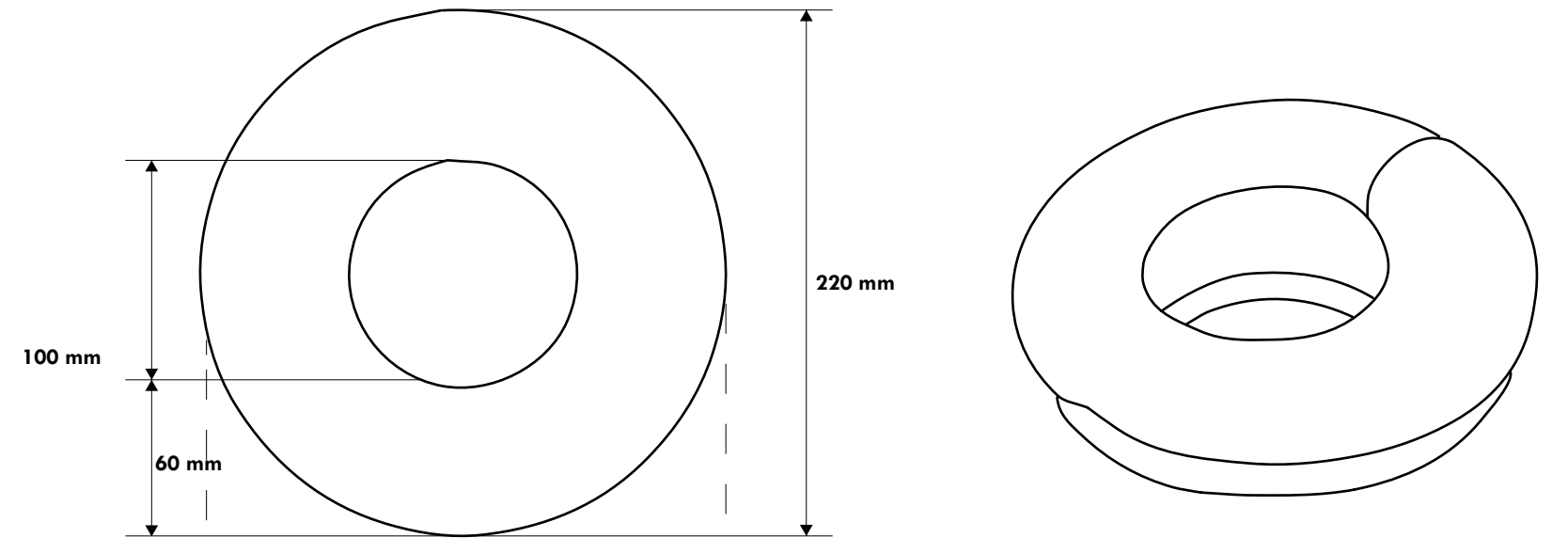


14



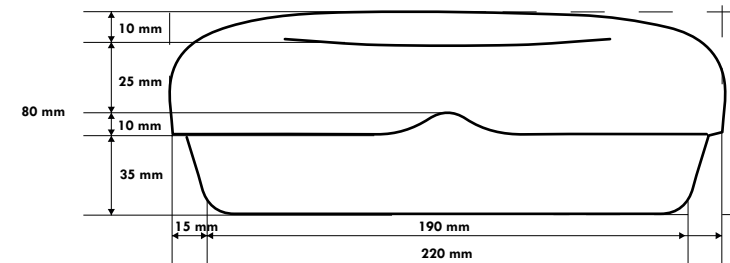
Anexos



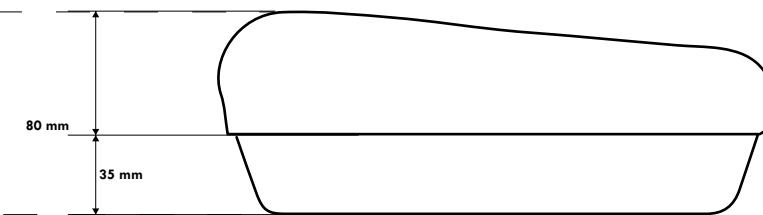


VISTA SUPERIOR

VISTA ISOMETRICA 1:3

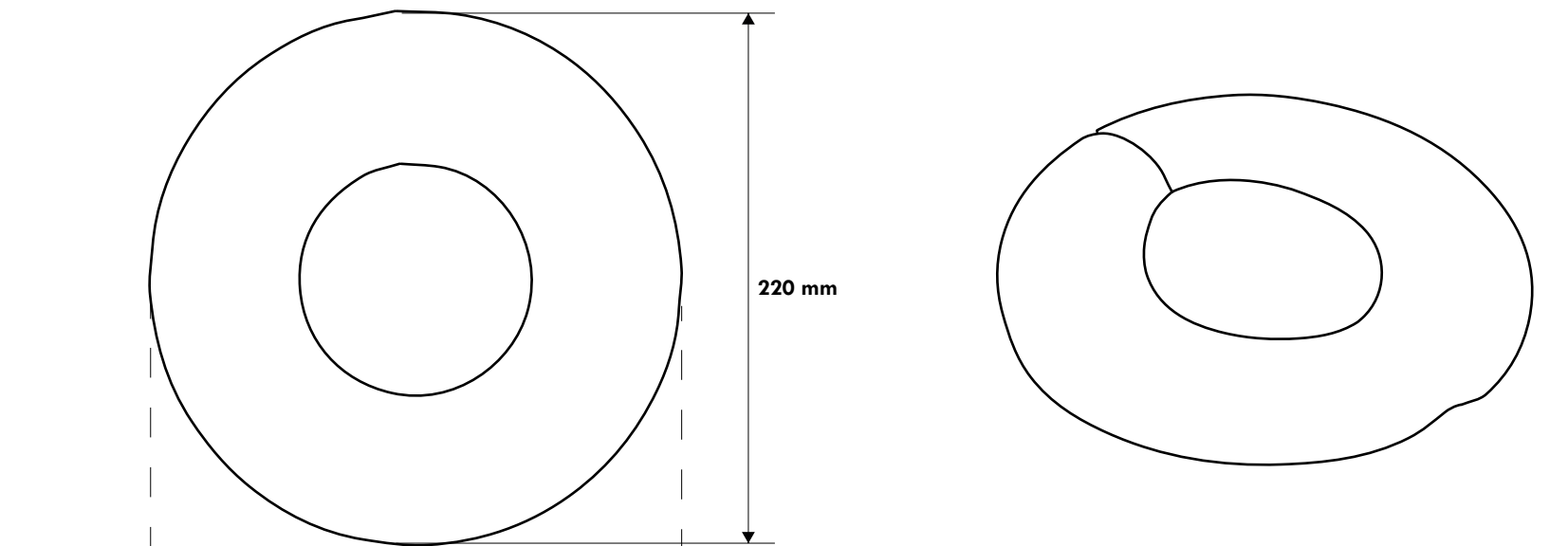


VISTA FRONTAL



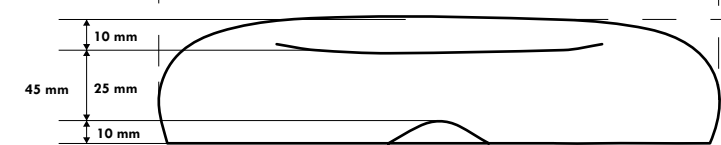
VISTA LATERAL

|                  |            |              |
|------------------|------------|--------------|
| Soporte cerámico |            | <b>Carta</b> |
| Dibujo técnico   |            |              |
| JUN 2023         | Escala 1:3 |              |

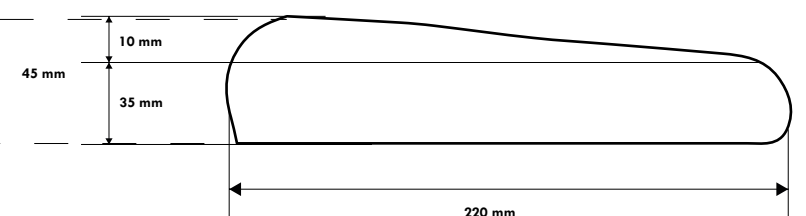


VISTA SUPERIOR

VISTA ISOMETRICA 1:3

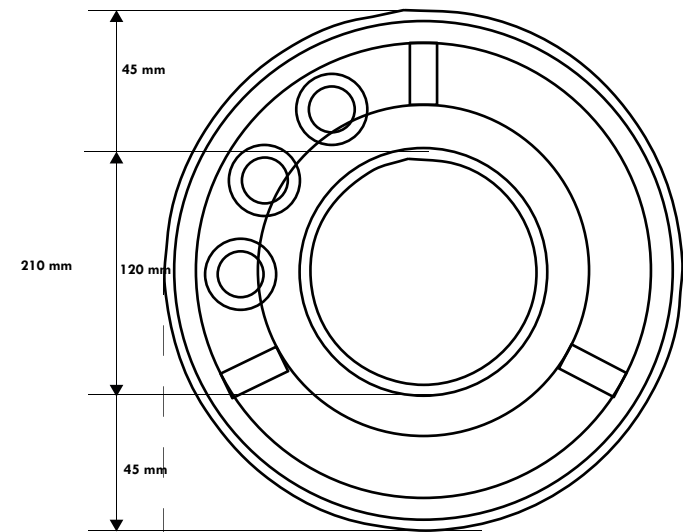


VISTA FRONTAL

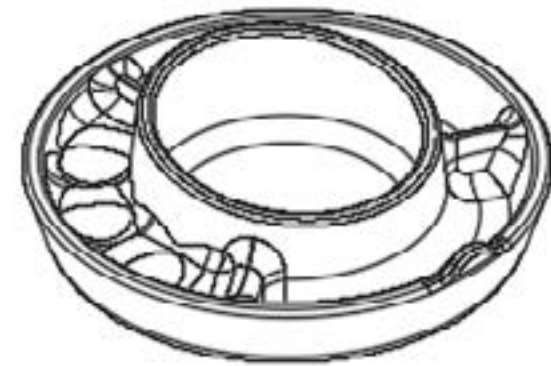


VISTA LATERAL

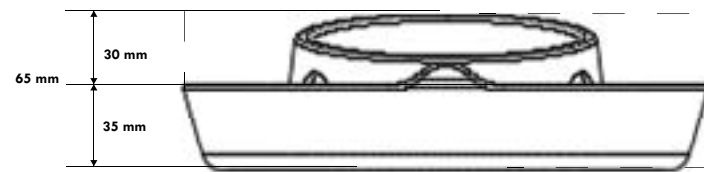
|                       |            |              |
|-----------------------|------------|--------------|
| Tapa soporte cerámico |            | <b>Carta</b> |
| Dibujo técnico        |            |              |
| JUN 2023              | Escala 1:3 |              |



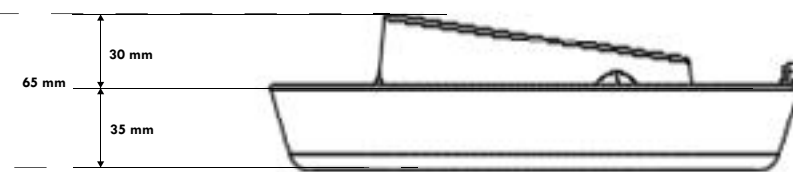
VISTA SUPERIOR



VISTA ISOMETRICA 1:4

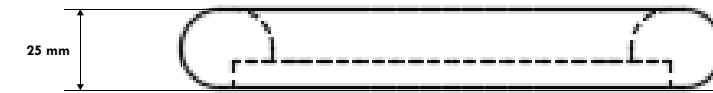


VISTA FRONTAL

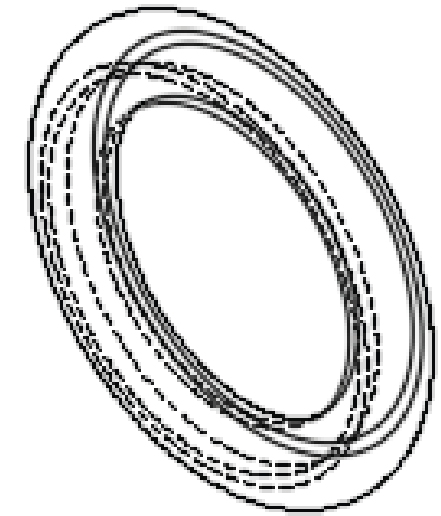


VISTA LATERAL

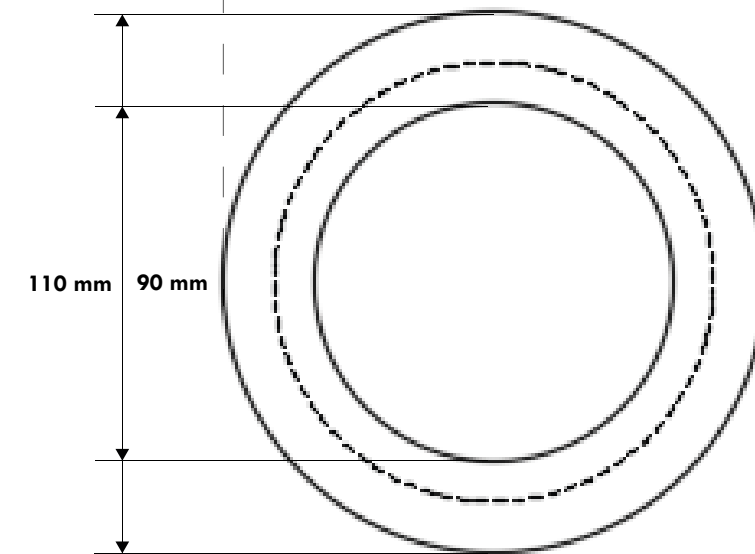
|                           |            |              |
|---------------------------|------------|--------------|
| Interior soporte cerámico |            | <b>Carta</b> |
| Dibujo técnico            |            |              |
| JUN 2023                  | Escala 1:4 |              |



VISTA FRONTAL



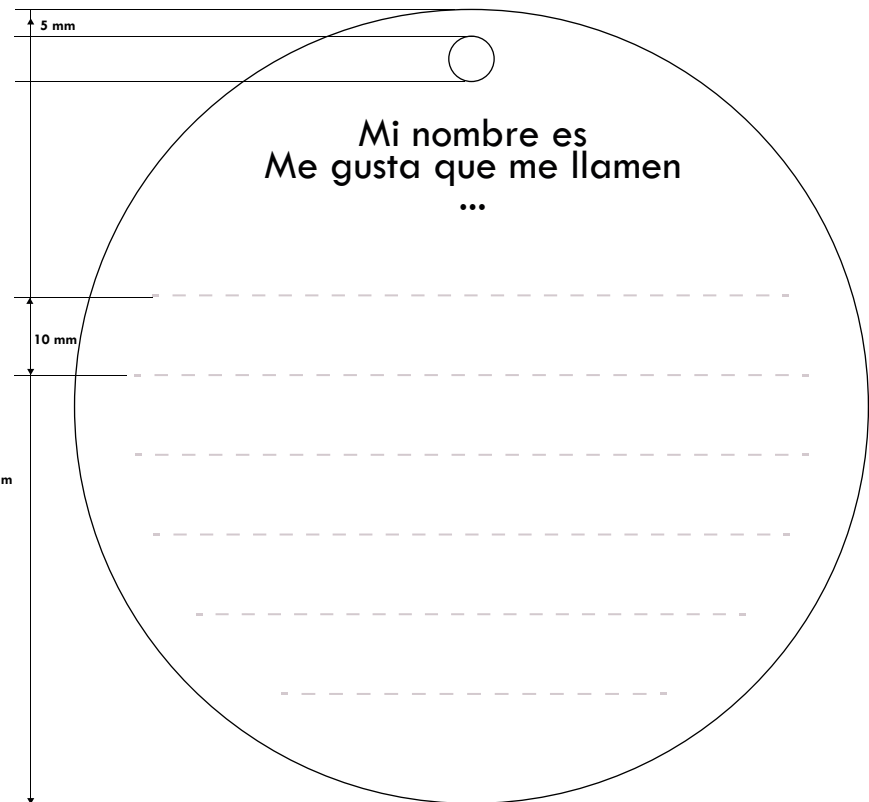
VISTA ISOMETRICA 2:3



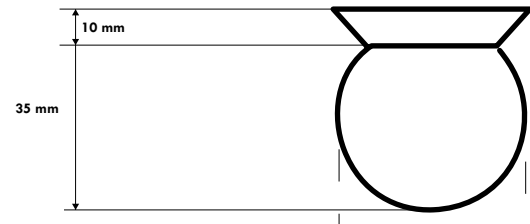
VISTA SUPERIOR

|                |            |              |
|----------------|------------|--------------|
| Marco de foto  |            | <b>Carta</b> |
| Dibujo técnico |            |              |
| JUN 2023       | Escala 2:3 |              |

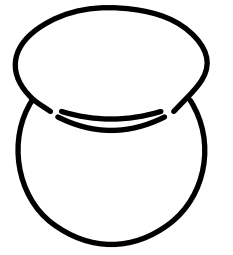




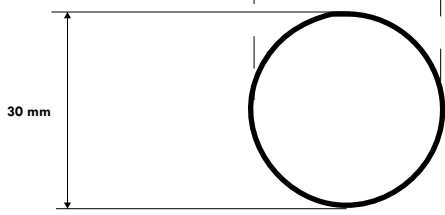
|                      |        |                |            |              |
|----------------------|--------|----------------|------------|--------------|
| TW CEN MT            |        | Impresiones    |            | <b>Carta</b> |
| 12 pt                | 65 pág | Dibujo técnico |            |              |
| Papel: Couche, kraft |        | JUN 2023       | Escala 1:1 |              |



VISTA FRONTAL



VISTA ISOMETRICA 1:4



VISTA SUPERIOR

|                |            |              |
|----------------|------------|--------------|
| Soporte aroma  |            | <b>Carta</b> |
| Dibujo técnico |            |              |
| JUN 2023       | Escala 1:1 |              |

