

Estudiantes: José Joaquín Díaz de la Cruz y Macarena del Pilar Flores Aguilera.

Escuela de Diseño Industrial
Universidad del Bío-bío

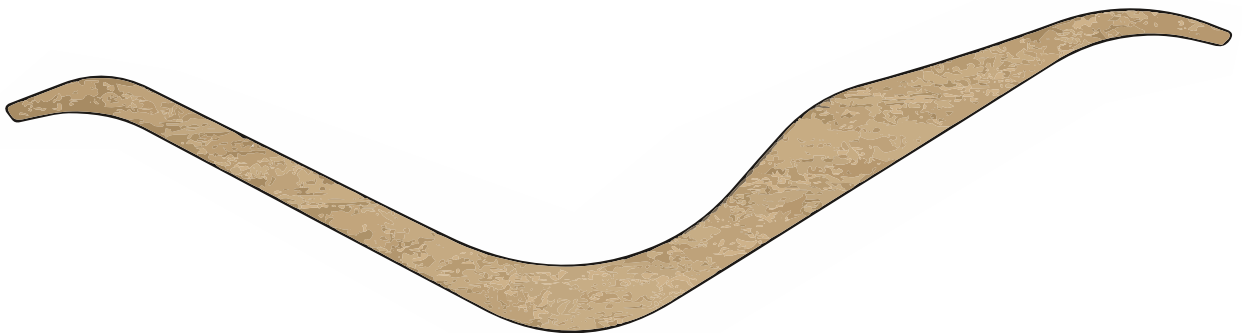
El sitio KLMA está diseñado para condicionar la gestualidad del usuario y vincularlo con el ocio mediante una experiencia sensorial, propiciada por la tridimensionalidad del movimiento y la oportunidad de abstraerse del entorno escuchando los sonidos de la naturaleza o su música favorita por medio de los parlantes surround integrados que le permiten conectarse vía bluetooth desde su smartphone.

Mediante la observación comenzamos a identificar una nueva problemática resultante de este contexto de confinamiento y pandemia, en dónde mediante encuestas determinamos que el tiempo que las personas utilizaban para el ocio se está viendo gravemente disminuido, afectando a la salud mental y a la productividad de las personas. El ocio es sumamente importante en el desarrollo personal del individuo contribuyendo a su autoestima, la regulación de sus emociones, su salud mental y el gran aporte al aumento de la productividad en distintas actividades al practicarlo. Al entender la importancia del ocio y la falta de este debido al confinamiento encontramos una oportunidad de diseño, comenzamos a observar nuevamente para rescatar y comprender cuáles son las mejores condiciones para propiciar el ocio pasivo, cómo se configura, cuál es la gestualidad del usuario al practicarlo y cómo la corporalidad está relacionada con la temporalidad del acto.

Luego de la observación y por medio de los croquis definimos que nuestro desafío era conseguir un cambio conductual en el usuario mediante un soporte vinculante para el ocio pasivo. El valor de nuestra propuesta es que el soporte modifique el gesto y la forma en que practica el ocio ofreciendo una abstracción sensorial auditiva y un cambio en la línea del horizonte.



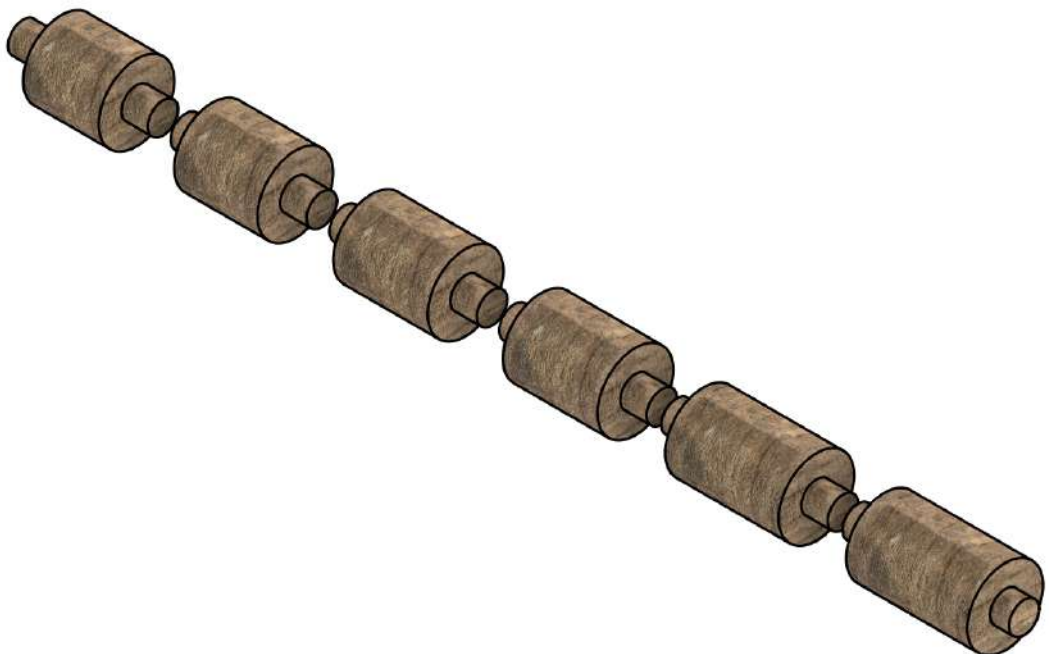
El sitial KLMA está diseñado para ser fabricado mediante CNC Router de dos ejes para las costillas que forman el volumen del sitial.



Para el poliedro base utilizaremos veintiséis tablas de roble vaporizado pre cepillado de 1"x6"x1,20mtrs para formar un bloque que luego será cortado en CNC Router de 5 ejes para formar el poliedro.



Finalmente para los vínculos entre cada costilla se usará una vara de eucaliptos para torneado que será sellada y así obtener cada pieza.



Para crear un cambio conductual primero hay que provocar el deseo en el usuario por la solución objetual. El material es tan importante como la forma, aún más cuando hablamos de un objeto que se debe relacionar con la desconexión y el reposo. La madera como material transmite tranquilidad, belleza, calidez, contención y naturaleza siendo el mejor material para nuestra propuesta por su semántica y características físico-mecánicas, además, fabricar una forma orgánica en este material compone un objeto particular, llamativo y adaptable a distintos ambientes.

Este nuevo producto no solo tendrá un impacto en la innovación sensorial, sino también, provocará en la gente una necesidad que no se habían cuestionado de la nueva normalidad. Las personas aún no conocen la importancia del buen ocio y podrán encontrar una solución a su desmotivación productiva, al cansancio y al estrés entre otros problemas psicológicos y físicos que el estudio y trabajo online provocan.

Estamos innovando en una solución objetual que ataca los nuevos comportamientos producidos por la pandemia, específicamente el trabajo y estudio online, los cuales, también serán problemas en un posible futuro debido a que ya se comprobó que de alguna forma la modalidad a distancia funciona y produce menores gastos para las distintas empresas, por lo que no podemos descartar la posibilidad de un cambio permanente.

Con esta propuesta estamos ofreciendo una solución de diseño que contempla mitigar el impacto psicológico y físico en los estudiantes y trabajadores en la actualidad y en el futuro por la falta de ocio pasivo en confinamiento.