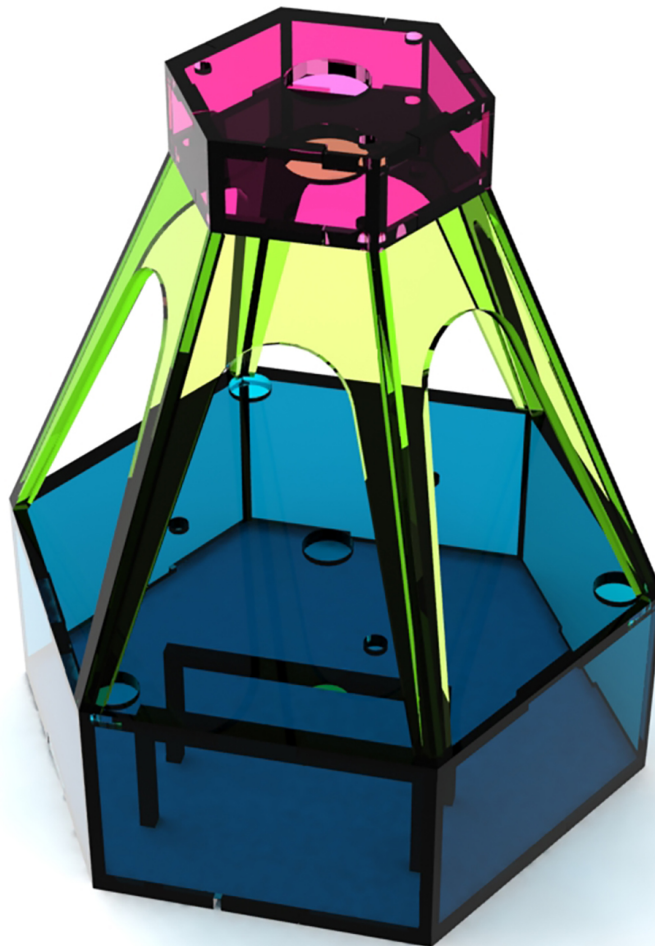


Diseño no se trata de "hacerlo bonito"



Elba Hörner | Campus León

A finales del semestre pasado 3 alumnas de la carrera de diseño industrial tuvieron que romper este paradigma con el proyecto titulado: **“design with a technology”**. El objetivo del trabajo era hacer un prototipo funcional que pudiera localizar la procedencia de un sonido y apuntar una cámara hacia ese lugar. Sin embargo, los equipos no sólo estaban conformados por alumnos de diseño sino que debían trabajar en conjunto con 5 alumnos de **Ingeniería Mecatrónica**. Así, su misión era evidentemente crear el prototipo, darle un concepto al producto, asignarle un uso real y lo más difícil, trabajar con personas de otras carreras.

*“Tuvimos que ver qué podía hacer cada parte y cómo podríamos **complementarnos**”, mencionó Julieta, una de las diseñadoras. “Sin lugar a dudas una de las cosas más difíciles fue la idea preconcebida que ellos tenían, pero afortunadamente pudo solucionarse a tiempo. Fue entonces como nació **Marco Polo**, sí exacto, como el explorador pero no se parecía en lo más mínimo”.*

*“Nosotros decidimos darle un uso mucho más recreativo a la tecnología así que prácticamente creamos un juguete para un niño pequeño”. El juego consistía en gritar “Marco” para que el robot ubicara de dónde provenía el sonido y cuando empezara a girar la cámara, correr para que no pudiera tomarte la foto. Grecia, alumna de diseño comenta: “a mí en lo personal me gustó mucho el resultado porque en poco tiempo pudimos crear una **aplicación real** y divertida, pero además logramos romper con un **paradigma** que es bastante fuerte en nuestra carrera”.*