



e

2023

Ingeniería en Diseño

¿Eso qué es?

Del 7 de Julio al 26 de Agosto

Edificio Paraninfo - Museo de Ciencias Naturales
Sala Odón de Buen



Universidad
Zaragoza



MUSEO DE CIENCIAS NATURALES
UNIVERSIDAD ZARAGOZA



Escuela de
Ingeniería y Arquitectura
Universidad Zaragoza



GOBIERNO
DE ARAGON

Ingeniería en Diseño

¿Eso qué es?

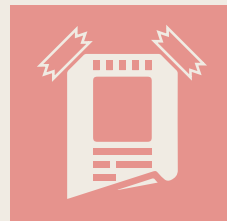
*es una disciplina técnica y creativa,
especializada en el desarrollo de productos y
servicios dentro de todo tipo de ámbitos, como
por ejemplo:*



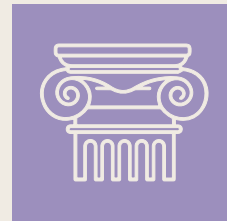
Consumo



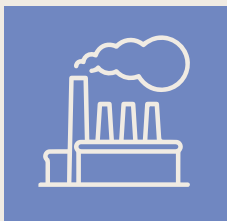
Servicios



Comunicación



Cultura



Industria



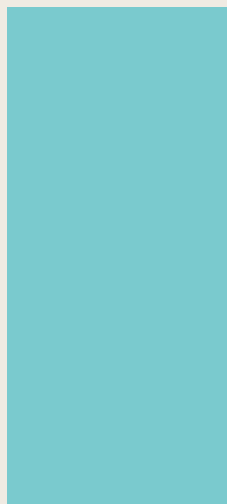
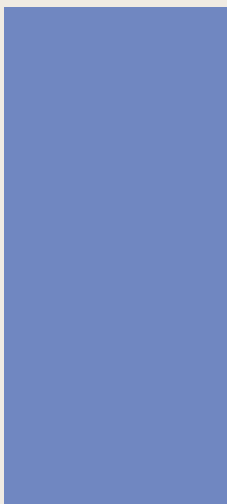
Sanidad



Deporte



Educación



Salidas profesionales

Algunos ejemplos que se engloban dentro de estos cuatro sectores principales:



Privado

Diseño de producto

Diseño de servicios

Diseño de interacción

Diseño de experiencia de usuarios

Ecodiseño

Diseño de imagen gráfica

Diseño web y multimedia

Procesos de fabricación

Ciencia de materiales

Gestión de proyectos

Estrategia empresarial

Análisis de mercado y usuario

Coordinación de procesos creativos

Diseño social



Público

Diseño social

Diseño de servicios

Diseño de interacción

Diseño de experiencia de usuarios

Diseño de imagen gráfica

Diseño web y multimedia

Gestión de proyectos

Coordinación de procesos creativos



Freelancer

Consultoría

Diseño de producto

Diseño de servicios

Diseño de interacción

Diseño de experiencia de usuarios

Ecodiseño

Diseño de imagen gráfica

Diseño web y multimedia

Gestión de proyectos

Análisis de mercado y usuario

Coordinación de procesos creativos

Diseño social



Docencia

Docencia en todos los niveles formativos

Formación a profesionales y empresas

Divulgación científica

Investigación teórica

Diseño social

Perfiles que encajan con esta disciplina

Personas interesadas en la **innovación** y aplicación de la **creatividad** para la resolución de problemas.

Personas interesadas en **estudiar y mejorar** nuestro entorno **continuamente**.

Personas interesadas en la **tecnología, la cultura y la sociedad**.

Personas capaces de **transmitir ideas y conocimiento** por medio de una **adecuada expresividad verbal y visual**.

Personas con habilidad para la **comprensión y resolución** de problemas de carácter **técnico**.

Personas con habilidad para el conocimiento y comprensión de la **estética** y para su **expresión artística**.

Pensamiento de Diseño

Estudiar desde una perspectiva empática y humanista las necesidades de las personas para llegar a proponer soluciones viables y realistas, alcanzables por medio de la aplicación de la tecnología



1º

Primer Cuatrimestre

- *Estética e Historia del Diseño*
- *Expresión Artística*
- *Informática*
- *Física I*
- *Matemáticas I*

Trabajo de Módulo



Segundo Cuatrimestre

- *Expresión Gráfica I*
- *Materiales*
- *Física II*
- *Matemáticas II*
- *Taller de Diseño I: Fundamentos y Comunicación de Producto*

Trabajo de Módulo



¿Qué es para tí la Ingeniería de Diseño?

Es un término medio entre la parte humanística y creativa y la parte tecnológica.

Al final como se tocan muchas disciplinas, aprendes cómo funcionan los productos que nos rodean y cómo mejorarlos no solo a nivel estético para que resulten más atractivos si no que también esto haga que comuniquen mejor sus funciones.

Ana Muñoz

Primero de carrera



¿Qué has aprendido este año?

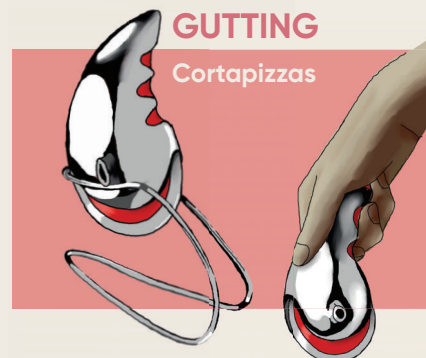
Empezar a desarrollar la vista crítica.

Ahora me fijo muchísimo más en los objetos y en cómo están hechos, me pregunto por qué son así y cuáles son los atributos que le dan valor.

¿Cuál es el proyecto que más te ha gustado hacer este año?

Un proyecto que consistía en escoger un objeto y aplicarle los principios del "styling".

Hicimos un cortapizzas en forma de gota que pese a que parecía una escultura era totalmente funcional y ergonómico.



2°

Primer Cuatrimestre

- *Expresión Gráfica II*
- *Diseño Asistido por Ordenador I*
- *Diseño de Mecanismos*
- *Expresión Artística II*
- *Taller de Diseño II:
Métodos y Procesos de Diseño*

Trabajo de Módulo



Segundo Cuatrimestre

- *Estadística y Fiabilidad de Producto*
- *Aspectos Económicos y Empresariales del Diseño*
- *Tecnología Eléctrica y Electrónica*
- *Diseño Gráfico Aplicado a Producto*
- *Taller de Diseño III:
Creatividad*

Trabajo de Módulo



¿Qué es para tí la Ingeniería de Diseño?

La titulación que nos permite diseñar a nivel conceptual y técnico cualquier tipo de producto con el fin de resolver, de forma sencilla y eficaz, las necesidades de las personas que vayan a utilizarlo.

Al final todos los objetos que nos rodean tienen al menos una función que desempeñar y para la que han sido creados.

Bárbara Serrano

Segundo de carrera



¿Qué has aprendido este año?

El manejo de herramientas de edición digital con las que obtener resultados más profesionales.

Desde diseño 3D hasta edición de imágenes y creación de logotipos, figuras e ilustraciones.

¿Cuál es el proyecto que más te ha gustado hacer este año?

El diseño de un dispensador, ya que ha sido un proyecto muy completo y todo un reto.

Al final son productos muy polivalentes que no suelen emplearse a menudo y lo mejor de todo es que lo diseñamos todo desde cero.

Rain Coat

Dispensador de chubasqueros



3°

Primer Cuatrimestre

- ● *Diseño Asistido por Ordenador II*
- ● *Ergonomía*
- ● *Procesos de Fabricación*
- *Resistencia de Materiales*
- ● *Taller de Diseño IV:
Desarrollo de Producto*

Trabajo de Módulo



Segundo Cuatrimestre

- ● *Ampliación de Materiales y
Procesos*
- ● *Gestión de Mercadotecnia y
Aspectos Legales del Diseño*
- ● *Gestión de Proyectos de Diseño*
- ● *Interacción Usuario Producto*
- ● *Taller de Diseño V:
Diseño de Producto y Servicio*

Trabajo de Módulo



¿Qué es para tí la Ingeniería de Diseño?

Es la más creativa de las ingenierías.

Al final aprendemos metodologías con las que innovar y aportar soluciones originales basándonos en las tecnologías y conocimientos técnicos actuales para así diseñar productos y/o servicios que resuelvan necesidades concretas.

Antonio Peyron

Tercero de carrera



¿Qué has aprendido este año?

Los procesos de fabricación con los que se elaboran los productos que nos rodean.

Me ha sorprendido la cantidad de características a tener en cuenta antes de escoger cuál es el proceso más óptimo.

¿Cuál es el proyecto que más te ha gustado hacer este año?

El diseño de un carrito para perros que hicimos en la asignatura de Ergonomía.

Fue todo un reto hacer que fuese plegable, acoplable a un patinete y ergonómico para ambos usuarios, tanto dueño como mascota.

Carrito para perros

Ergonómico y plegable



4°

Primer Cuatrimestre

- Oficina Técnica*
- Fotografía, Composición y Edición de Imágenes*
- Taller de Diseño VI: Práctica Profesional*
- Optativa a elegir*
- Optativa a elegir*

Trabajo de Módulo



Segundo Cuatrimestre

- Optativa a elegir*
- Optativa a elegir*
- Optativa a elegir*
- Prácticas Externas (Opcional)*
- Trabajo Fin de Grado*

¿Qué es para tí la Ingeniería de Diseño?

Es una carrera que emplea metodologías y procesos que te ayudan a resolver problemas de todo tipo y de forma totalmente multidisciplinar, ya que independientemente del sector en el que te encuentres y de los profesionales con los que te rodees, estas herramientas y conocimientos te sirven para crear soluciones útiles y flexibles en cualquier ámbito.

Irene Camañes

Cuarto de carrera



¿Qué has aprendido este año?

El saber evaluar situaciones desde todos los puntos de vista, sin cerrar posibilidades, para comprender bien las necesidades de las personas, los problemas a solventar y los objetivos más importantes a alcanzar.

¿Cuál es el proyecto que más te ha gustado hacer este año?

Un proyecto para la empresa "Encaja" a través del concurso de envase.













Porque hemos tenido que diseñar un producto que cubre las necesidades descritas por esta empresa y aportarles una solución profesional.





**Programa de Máster Universitario en
Ingeniería de Diseño de Producto**
(acceso desde Grado UNIVERSITARIO)

Primer Cuatrimestre

-   *Diseño de Servicios*
-    *Dirección de la creatividad en el entorno profesional*
-   *Diseño y contexto social*
-   *Desarrollo avanzado de producto*
-    *Comunicación y presentación de producto*

Segundo Cuatrimestre

- Optativa a elegir*
- Optativa a elegir*
- Optativa a elegir*
- Prácticas Externas (Opcional)*
- Trabajo Fin de Grado*

¿Qué es para tí la Ingeniería de Diseño?

Una disciplina emergente que formará parte de las profesiones del futuro.

Gracias a esta Ingeniería, asimilas un conjunto de herramientas y metodologías de diseño que te capacitan para desarrollar todo tipo de proyectos de forma creativa, flexible y enfocada al objetivo/usuarios, todo ello acompañando en todo momento por conocimientos técnicos.

Unos estudios que ofrecen un gran abanico de nuevas posibilidades al mundo laboral.

Santiago Viorreta

Alumno de Máster



¿Qué has aprendido este año?

Que hay que salir más del escritorio y lanzarse a realizar investigación de campo.

Hablar con las personas que se ven afectadas dentro del proyecto, comprenderlas y llegar a co-crear y testear con ellas las soluciones alcanzadas de forma cíclica.

¿Cuál es el proyecto que más te ha gustado hacer este año?

En colaboración con el LAAAB, un proyecto que consiste en desarrollar unos itinerarios que permiten a trabajadores de la administración pública a ser motores de innovación que aportan soluciones creativas en sus propios centros de trabajo.

Y otro proyecto ...

... realizar esta exposición



Ingeniería
en Diseño

¿Eso qué es?



**Programa de Doctorado en
Ingeniería de Diseño y Fabricación**
(acceso desde Máster UNIVERSITARIO)

**Líneas de Investigación
en Diseño de Producto**

***Diseño, desarrollo y gestión de
productos, servicios y proyectos:***

Ergonomía industrial y seguridad

*Diseño y desarrollo de nuevos
productos y servicios*

Dirección de proyectos

*Gestión de la cadena de suministro
industria 4.0*

***Fabricación, Calidad, y Metrología
de precisión:***

Fabricación de calidad integrada

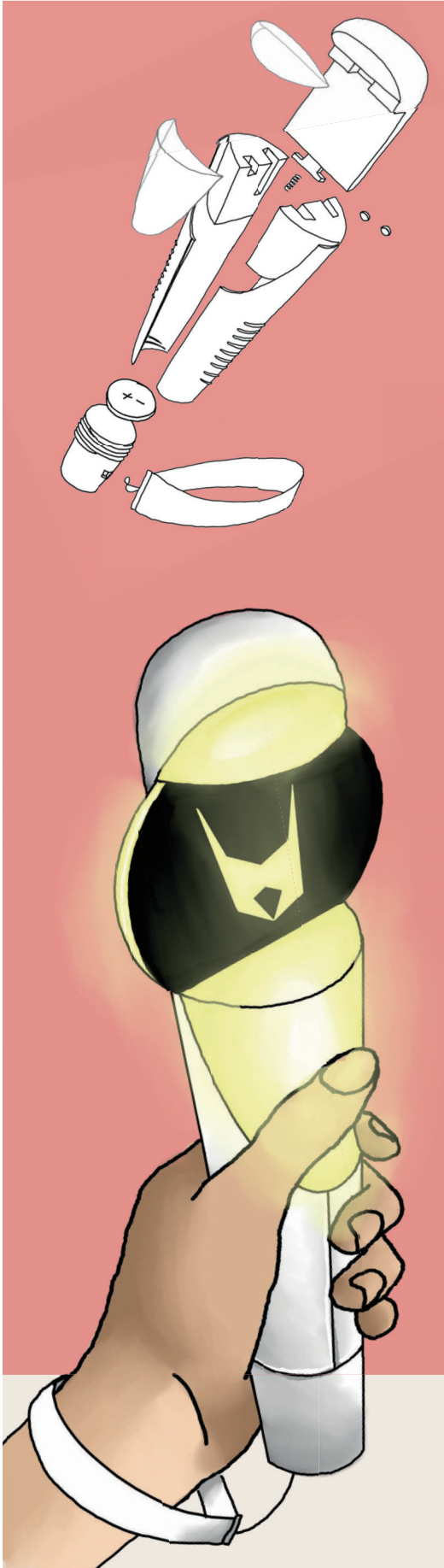
Fabricación

Metrología de fabricación

Mecánica de precisión

Lightstick "Bang Bong"

Irene Meix, Ana Muñoz y Carmen Peribáñez



Descripción del concepto

Nuestro objeto es un lightstick normalizado e intercambiable.

Un lightstick es un dispositivo portátil que emite luz y que los fans llevan a los conciertos para mostrar su apoyo a los artistas principalmente en el mundo de la música coreana.

¿Qué problema resuelve?

Cada grupo de música cuenta con su propio lightstick personalizado, los cuales son bastante caros. Así pues, nuestra propuesta trata de hacerlos más económicos y accesibles a los fans creando un diseño universal al que se le puede añadir unas láminas con el logo de cada grupo.

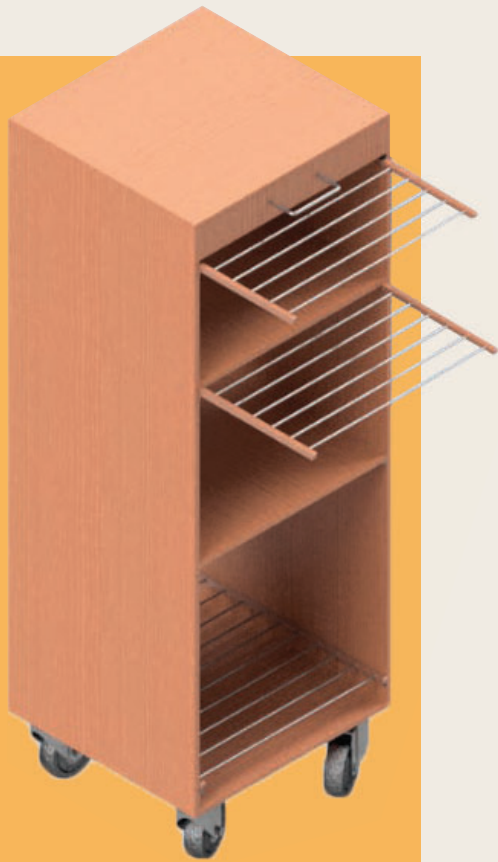
Esta estandarización facilita la implementación de prácticas sostenibles, reduciendo el impacto al medioambiente.

¿Por qué resulta útil?

Es útil tanto para los fans porque mejora la experiencia de usuario, al permitir que más gente pueda participar en el espectáculo de luces, como para los que se encargan de la fabricación, porque la normalización ayuda a estandarizar procesos.

Tendedor para espacios reducidos

Aitana Chueca, Laura Gimeno y Sara Valenzuela



Descripción del concepto

Producto desarrollado para colgar todo tipo de prendas en sus barras, de tamaño 40x42x120 cm y con un cajón en la zona superior para las pinzas y perchas.

¿Qué problema resuelve?

Vivir en pisos pequeños es una realidad para muchas familias españolas que no son capaces de salir de esta situación a causa de problemas como el precio de la vivienda, los salarios, la superpoblación de personas en las grandes ciudades,...

Una de las actividades puntuales de la semana que requiere de espacio es la de hacer la colada y tener un lugar donde poder colgar toda la ropa en un tendedor y, que para estos casos, se adapten a espacios de tamaño reducido.



¿Por qué resulta útil?

Permite poder tender toda la ropa en espacios reducidos de interior o en pequeños balcones de la vivienda.

ODService

Sofía Bernad, Daniel Coduras, Daniel Fernández, Belén López, y Víctor Pino



Descripción del concepto

Un Sistema Producto Servicio para integrado en los carritos de los supermercados en el que a través de nuestra aplicación, el usuario puede escanear los productos y conocer que ODS cumplen, que empresas certifican qsu cumplimiento y lo más importante, que son los ODS y que metas tienen cada uno de ellos.

Esta función se consigue mediante un mango acoplado en los carros de compra empleando una barra central con una pantalla interactiva y unos acoples diseñados para los distintos supermercados.



¿Qué problema resuelve?

Concienciar acerca de lo que son los Objetivos de Desarrollo Sostenible informando a los consumidores de los supermercados.

Ayuda a las empresas productoras a certificar sus productos asegurando que cumplen los Objetivos y acercando el producto a los consumidores.



¿Por qué resulta útil?

El usuario acumula puntos al comprar productos que cumplan Objetivos de Desarrollo Sostenible que se devuelven a modo de cheques ahorro en sus próximas compras.

Además para las empresas es un escaparate para publicitarse y mostrar información acerca de sus productos y que es una empresa concienciada con el cumplimiento de ODS.



Vuori Helmets

Irene Casado



Descripción del concepto

Un casco de esquí enfocado a esquiadores expertos que asumen riesgos, incorporando tecnologías de transmisión de datos, tecnologías de rescate, espumas personalizadas al usuario, lentes regulables, piezas intercambiables, ventilación adecuada, tecnologías de seguridad avanzadas...

Pensado para el esquí fuera de pista y los expertos esquiadores que lo practican.



¿Qué problema resuelve?

Ofrecer una mayor protección al usuario, gracias a su diseño totalmente homologado.

Cómodo de usar, ligero y no causa dolor en la cabeza ni en los puntos de contacto con la piel. Tiene una larga vida útil que resiste los rigores de los deportes de invierno y un estilo atractivo para mejorar la experiencia del usuario.



¿Por qué resulta útil?

Está diseñado específicamente para esquiadores expertos brindándoles una mayor protección y seguridad para cubrir situaciones de alto riesgo.

Las espumas son personalizadas, las lentes regulables y las piezas intercambiables permiten una mayor comodidad y adaptabilidad a las necesidades individuales de cada usuario.

La ventilación adecuada es esencial para evitar la acumulación de calor y humedad en el interior del casco que puede afectar negativamente al rendimiento del esquiador.



Cortapizzas "Gutting"

Irene Meix, Ana Muñoz y Alba Sabio

Descripción del concepto

Un cortapizzas rediseñado en base a los principios del styling, para ello nos inspiramos en el aerodinamismo y en la forma de gota característica de este movimiento.

Tiene unas hendiduras para los dedos, haciéndolo más ergonómico incorporando a su vez un soporte que también sigue la línea del styling.

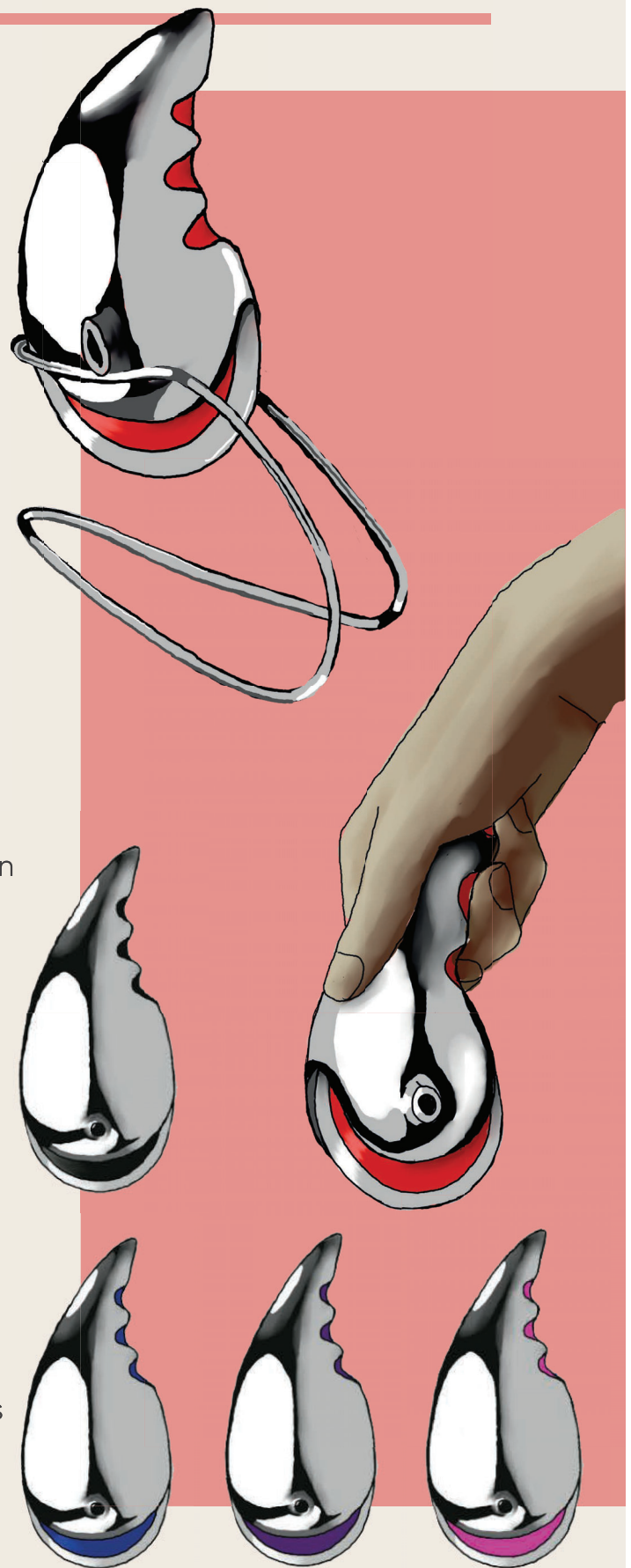
¿Qué problema resuelve?

Los utensilios de cocina actuales presentan colores diferentes dependiendo de a qué género se están dirigiendo, por ello, para modificar esa construcción de género decidimos dotar al objeto de un color neutro como el plateado para universalizarlo, pero con detalles en otros colores para que se adecúen mejor a los gustos de los distintos usuarios.

¿Por qué resulta útil?

Nuestro cortapizzas se usa igual que el resto y es que el styling no se caracteriza por cambiar el funcionamiento sino la estética.

Sin embargo, para hacerlo más efectivo que el resto le incorporamos la base que evita tener que guardarlo en los cajones con el resto de menaje y al tener su lugar asignado no pierdes tiempo en buscarlo.



Dispensador de chubasqueros

Isabel García, Estela Segura, Bárbara Serrano y Marina Unzueta

Descripción del concepto

Máquina diseñada para distribuir y dispensar chubasqueros biodegradables de forma automática a un precio asequible.

Está diseñado para su uso en lugares donde la protección contra la lluvia o el agua es necesaria, en situaciones en las que los usuarios pueden estar expuestos a condiciones climáticas adversas.

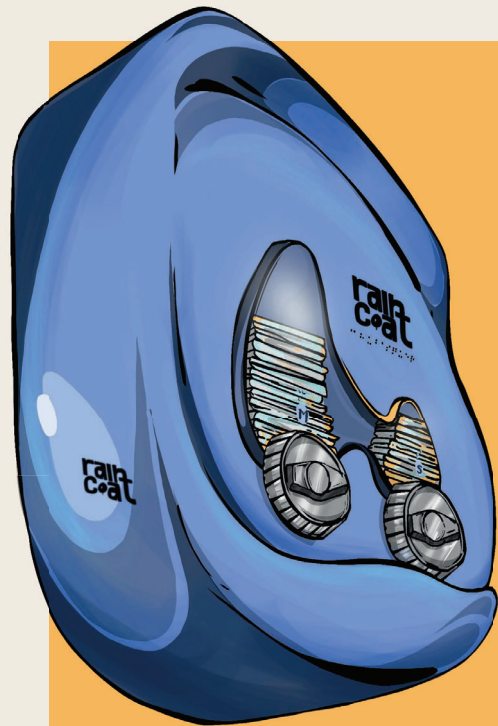
¿Qué problema resuelve?

Permite protegerse ante una lluvia inesperada en puntos clave como pueden ser a la salida de aeropuertos, estaciones de buses, o tranvía. Y en entornos más lúdicos donde el agua es parte de la diversión como parques de atracciones.

Proporciona una solución conveniente, rápida y accesible para adquirir chubasqueros en lugares públicos, mejorando la comodidad y la experiencia de los usuarios.

¿Por qué resulta útil?

Cubre emergencias e imprevistos donde las personas no cuentan con más posibilidades a su alrededor, como podría ser un paraguas, brindando protección instantánea contra la lluvia ofreciendo un acceso equitativo, cómodo y conveniente.



Carrito plegable para perros

Sancho Martín, Jorge Monteagudo, Antonio Javier Peyron y Eduardo Sancho

Descripción del concepto

Diseño de un carrito plegable para perros de tamaño pequeño-mediano que ofrece la posibilidad de ser transportado tanto plegado como con la mascota viajando, y que permite además acoplarse a la parte delantera de un patinete eléctrico.

¿Qué problema resuelve?

Facilita la posibilidad de pasear a la mascota en caso de que esté herida o demasiado mayor como para poder desplazarse por sus propios medios.

Permite compatibilizar el transporte del usuario en patinete eléctrico con el transporte en carrito del perro y poder guardar cómodamente el carrito en casa con un sistema de plegado sencillo e intuitivo.

¿Por qué resulta útil?

Porque no solo beneficia a la mascota sino también al propio usuario, de esta forma, el producto se adapta al usuario y no al revés.



Rediseño de la CajaEco

Irene Camañes, Ana Cuenca, Sara Fuentelsaz, Ana Covadonga Jiménez

Descripción del concepto

El reto de la empresa "Encaja" consiste en rediseñar la CajaEco, de forma que se aumentase su reutilización, ya que, sus cajas de madera actualmente se cierran con unas grapas metálicas ortogonales que dañan los alojamientos en los que se colocan.

Nuestra propuesta es un rediseño de la grapa, de forma que unas pequeñas partes metálicas unidas mediante una cinta de caucho natural fijen y unan los listones de madera para formar una caja, aportando así un valor añadido a todo el servicio de transporte manteniendo el sistema de tableros actual.

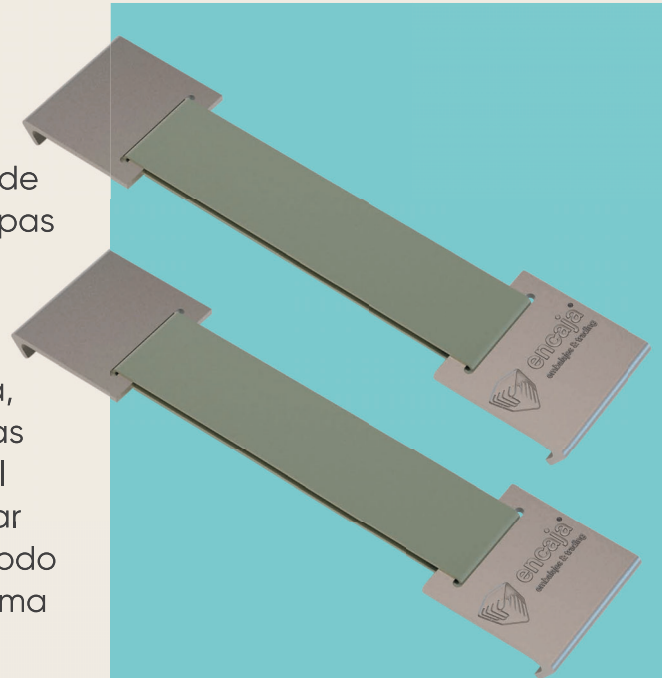
¿Qué problema resuelve?

Evita un grapado destructivo de los listones de madera que conforman las cajas permitiendo una mayor reutilización de la misma.

Apenas necesita fuerza para el montaje y no requiere del uso de herramientas, además de que estas grapas permiten agrupar los listones de forma compacta para que cuando no necesiten almacenar nada ocupen menos espacio.

¿Por qué resulta útil?

Aumenta enormemente el reducido ciclo de vida del producto, haciendo que los listones de madera puedan ser reutilizados en cualquier momento y permite el desmontaje y apilado de los mismos ocupando menos espacio para cuando sean transportados sin mercancía.



Gafas Rød

Alex Hernández, M^a Teresa Luna y Paula Jiménez

Descripción del concepto

Unas gafas que aplican un tratamiento de luz roja sobre el ojo para mejorar la visión del usuario.

El producto es la aplicación práctica de un reciente artículo científico publicado en "Scientific Reports", en el que estudian dicho tratamiento.

¿Qué problema resuelve?

Combate la pérdida de visión en personas adultas y de edad avanzada.

Regenera temporalmente parte de la visión perdida debido al envejecimiento por las células.

¿Por qué resulta útil?

Es una pequeña ayuda contra un problema que afecta a un alto porcentaje de la población. Además, no es un tratamiento que requiera supervisión médica, por lo que sería de aplicación libre.



Con carcasa de ABS y almohadilla de poliuretano

Crea tu ciudad

*Daniel Garulo, Lucía Martín, Lucía Martínez,
Javier Palacios, Elena Pérez y Bárbara Serrano*

Descripción del concepto

Es un juguete de bloques de construcción modulares que contienen diferentes componentes electrónicos, como motores, luces y sonidos. Estos bloques se interconectan entre sí mediante sus puertos para poder permitir todo tipo de combinaciones.

El objetivo es que el niño vaya construyendo con diferentes elementos, como semáforos, coches, escaparates y molinos entre otros, una ciudad que va cobrando vida poco a poco.

¿Qué problema resuelve?

Este set de juguetes modular tiene como objetivo el desarrollo cognitivo y creativo de los niños de 6 a más años.

¿Por qué resulta útil?

Porque su diseño permite un uso tanto individual como colaborativo y puede llevarse y jugarse en cualquier sitio.

Busca aumentar la motricidad fina, la creatividad y el desarrollo cognitivo, adquiriendo conocimientos básicos sobre electricidad y tecnología mientras juegan.

BLOKIT



SeaKeeper

Lucía Millán, Jorge Monteagudo, Alia Rubio, María Yubero

Descripción del concepto

Se trata de un servicio de gestión de las actividades de recogida de basura propuestas por los clubes de buceo de la Costa Dorada y detección de residuos marinos.

¿Qué problema resuelve?

La contaminación y vertido de residuos al mar en la costa dorada española está amenazando la biodiversidad marina que afecta a los ecosistemas costeros y perjudica la industria turística.

Comprometidos con el ODS número 14: Vida submarina, este proyecto no sólo busca abordar los desafíos actuales en la Costa Dorada, sino también sentar las bases para un futuro en el que los océanos sean aprovechados de manera sostenible y se garantice su conservación a largo plazo, expandiendo nuestro servicio a toda la costa española.

¿Por qué resulta útil?

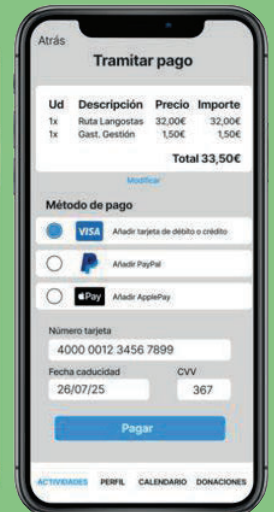
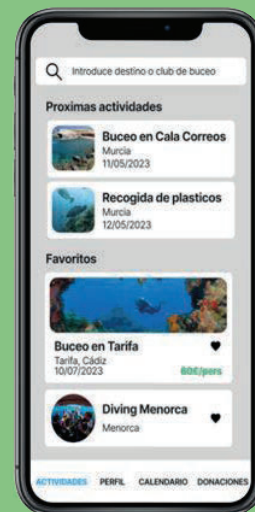
Gracias a la boya y sus sensores ambientales que monitorean constantemente la calidad del agua y otros parámetros oceanográficos relevantes, se detectan cambios o impactos negativos. Transmitiendo de estos datos en tiempo real, conseguimos establecer un mapa de residuos, que ayudará a los clubes a planificar y gestionar las rutas de buceo de manera más eficiente.

La aplicación a su vez, presenta un catálogo completo de eventos de recogida de basura en diferentes ubicaciones y fechas, proporcionando información detallada sobre la actividad.

Los usuarios pueden inscribirse directamente a través de la aplicación, lo que facilita el proceso de registro, reserva, confirmación de asistencia, pago... entre otros.



SeaKeeper



Deshidratadora Frooter

Joaquín Alonso, Pascual Julián, Nuria Olave y Iñaki Zurbano

Descripción del concepto

Frooter es una deshidratadora doméstica automática que ayuda al usuario a la hora de deshidratar los alimentos, sobre todo frutas, tanto en el propio proceso de preparación como en la información y asistencia al usuario.

Esto se consigue con una laminadora automática, unos platos rotativos y una interfaz de usuario intuitiva.

¿Qué problema resuelve?

Ayuda al usuario que desconoce las pautas a seguir para deshidratar los alimentos de forma óptima.

Automatizando los cortes exactos de los alimentos, su colocación según la altura de bandejas y la temperatura y tiempo sal que se deben someter para su deshidratación.

Esto último resulta el mayor obstáculo para un usuario novel, ya que para una buena deshidratación se necesita controlar todos estos factores.

¿Por qué resulta útil?

Poca gente conoce los beneficios de la fruta deshidratada y facilitar su uso a través de este electrodoméstico mediante estas nuevas funcionalidades, reduce las barreras que hay hoy en día para que la gente que desea comer más sano lo haga, llevando así los beneficios de los snacks de fruta deshidratada a más hogares.

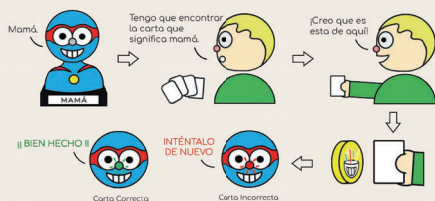


Sigman

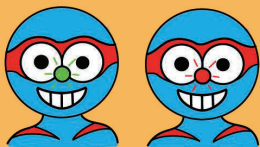
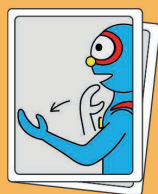
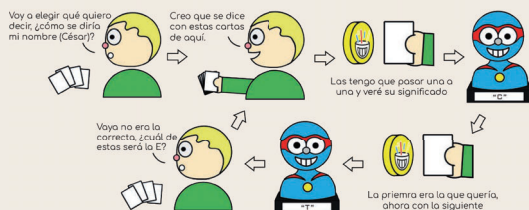
Lucía Millán, Eva Moliner, Sandra Rodrigo,
Adrián Rubio, Alba Sabio y Álvaro Serrano



Modo de Juego 1: PALABRAS



Modo de Juego 2: UNIONES



Descripción del concepto

Sigman es un juguete para enseñar lenguaje de señas de forma interactiva, tanto a niños con algún tipo de discapacidad asociada a la comunicación como a todos aquellos que quieran llegar a aprenderlo.

A partir de un lector que identifica una serie de cartas que permiten jugar y aprender de dos formas distintas:

El juguete muestra una palabra para que la busque entre la baraja y la pase por el lector para verificar si es correcta o no.

El niño muestra varias cartas formando una frase y el juguete le traducirá las palabras.

¿Qué problema resuelve?

Ayuda a resolver el problema de la comunicación entre personas con dificultades de escucha o habla a la vez que concientiza al resto de la importancia de saber y poder comunicarse con este colectivo.

¿Por qué resulta útil?

Reduce la carencia de juguetes educativos que enseñen lenguaje de señas de forma interactiva.

Esta falta de conocimiento en personas no practicantes de la lengua provoca una falta de comunicación que es necesaria resolver.

Neutral

Enrique Gran, Isabel Pellicer, Antonio Javier Peyron y Marta Ramón



1 Dirígete a la estación



2 Pedalea lo que quieras



3 Transforma energía en puntos



4 Consulta las promociones



5 Canjea promociones o baterías

Descripción del concepto

Sistema servicio-producto basado en la generación de energía eléctrica a través de dinamos y almacenada en baterías ubicado en el entorno universitario de la Escuela de Ingeniería y Arquitectura de Zaragoza.

A cambio de pedalear, y por tanto generar electricidad, el usuario obtiene una serie de puntos que le permiten canjear diversos productos de servicios que proporciona la universidad (cafetería, reprografía, máquinas vending, etc.).

¿Qué problema resuelve?

Dotar a los estudiantes de baterías para la carga de sus dispositivos electrónicos debido a la falta considerable de enchufes de la universidad en proporción a su cantidad de alumnos.

Y a su vez, ayudar en la reducción del gasto energético anual de la universidad.

¿Por qué resulta útil?

Porque es un concepto interactivo y atractivo para los estudiantes y profesores, anima a crear un ambiente más sostenible y propone ese incentivo de poder obtener recompensas a través de la aplicación móvil.



Habita

Mateo Aldea, Bladimiro Campos, Sara Fuentelsaz,
Emanuel Grijincu y Sara Valenzuela

Descripción del concepto

Es un servicio destinado a las personas sin hogar que consta de una serie de módulos de habitabilidad, así como de unos módulos trastero cuyas dimensiones son más reducidas.

Además de una aplicación móvil que permite gestionar la reserva de estos módulos y aceptar ofertas de todo tipo subidas a la app por cualquier persona dispuesta a ayudar.

¿Qué problema resuelve?

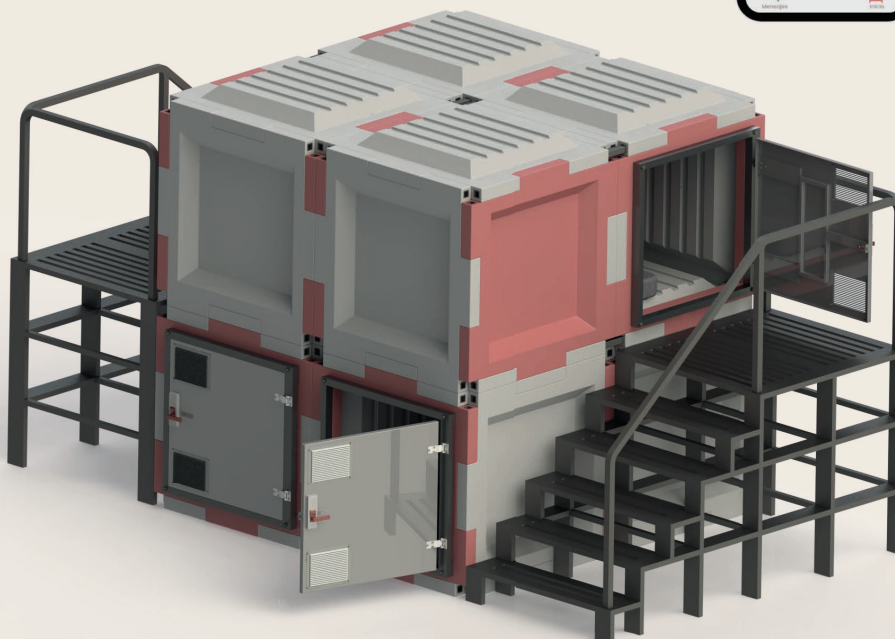
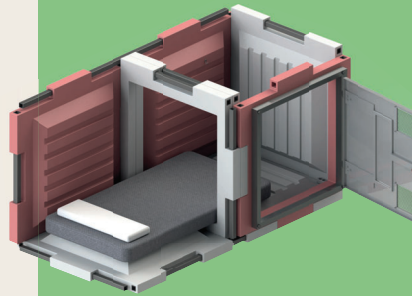
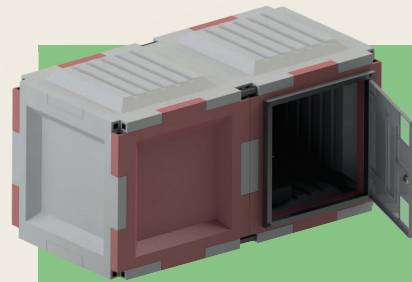
Resuelve los problemas de habitabilidad para personas en situación de calle, ofreciendo un refugio seguro y digno, junto a almacenamiento para sus pertenencias (reduciendo de esta manera las agresiones entre ellos) y promoviendo la inclusión social a la vez que se sensibiliza y conciencia a la sociedad mediante la aplicación móvil.

¿Por qué resulta útil?

La principal diferencia de nuestro servicio con el servicio de albergues actual son:

La facilidad en cuanto a la limpieza y mantenimiento, el bajo coste inicial de instalación al estar contruidos en PET por rotomoldeo y la facilidad en el transporte al estar conformado por pocas piezas y ser fácilmente ensamblables entre sí.

Además su uso se podría ampliar a otros campos como aeropuertos de mucho tránsito o festivales cuya duración sea de más de 24 horas.



Taller para Comedores Sociales

Claudia Ballestín, Pablo Ortega y Sandra Lolic



¿Cómo imaginas el comedor para mayores?
Mejorémoslo entre todos

Inscripciones
☎ 900 700 107
plazas limitadas

11:30
TALLER
PARA CONOCER Y MEJORAR
ESTE SERVICIO
16 de Enero

Centro de convivencia
Rey Fernando (Actur)

 Zaragoza
AYUNTAMIENTO

Descripción del concepto

Taller realizado de forma periódica destinado a usuarios de los Centros de Convivencia del Ayuntamiento de Zaragoza que no hacen uso del servicio del Comedor para Mayores para que puedan conocer cómo funciona este servicio y que personas lo emplean.

¿Qué problema resuelve?

Informar sobre la verdadera finalidad del servicio de Comedores para Mayores y luchar contra la soledad no deseada. Además de tratar de eliminar los prejuicios que pueden tener aquellas personas que desconocen este servicio y que quizás lo necesitan en su vida diaria.

¿Por qué resulta útil?

La utilidad de este taller reside en que es un método de comunicación directa, real y sencilla que consigue conectar el servicio que estos Comedores para Mayores ofrecen para cubrir las necesidades de las personas que de verdad lo necesitan pero que por desconocimiento o por vergüenza no quieren emplearlo en su día a día.

A su vez, sirve también para que las personas que acuden a estos talleres, sean embajadores del servicio y reduzcan, a través del boca a boca, las barreras sociales que otras personas en su situación puedan llegar a tener.

