

EDICIÓN  
**2023-2**

# MEMORIAS SALÓN ABIERTO DISEÑO INDUSTRIAL

**PROGRAMA DE  
DISEÑO INDUSTRIAL**

FACULTAD DE COMUNICACIÓN,  
DISEÑO Y MARKETING

ISSN:

EL  
NOS  
OTROS



tresdé  
Escuela de Investigación y Desarrollo  
Diseño, Funciones y Desarrollo Social



Dicubo  
Semillero de Investigación  
Diseño Industrial UDI



Revista Memorias Salón Abierto de Diseño Industrial  
Universidad de Investigación y Desarrollo  
- UDI - 2024 - Bucaramanga, Colombia

36 p.; 29,7 x 20,9 cm.  
ISSNN:

<http://www.udi.edu.co/internacionalizacion/>

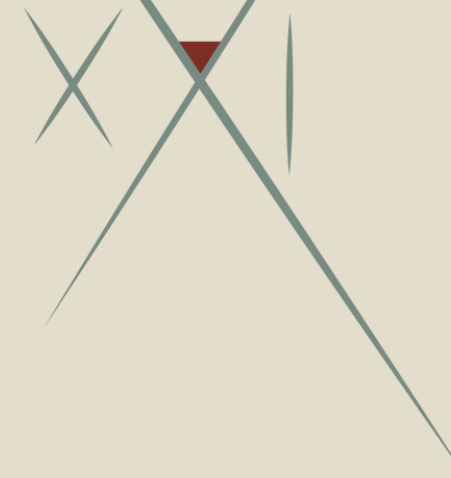
@ Universidad de Investigación y Desarrollo – UDI –  
Segunda Edición, 1 de diciembre de 2023  
Publicación Semestral

Universidad de Investigación y Desarrollo – UDI –  
Dirección: Calle 9 No. 23 – 55  
PBX: +57+7+6352525  
Bucaramanga, Colombia

#### **Nota Legal**

Todos los derechos reservados.

Ninguna porción de esta revista podrá ser reproducida, almacenada en algún sistema de recuperación o transmitida en cualquier forma o por cualquier medio –mecánicos, fotocopias, grabación y otro, excepto por citas breves, sin la autorización previa y por escrito de la Universidad de Investigación y Desarrollo – UDI, solicitada al E-mail: [je.disindustrial@udi.edu.co](mailto:je.disindustrial@udi.edu.co)



#### **COMITÉ REVISTA**

Daniel Luna Patiño

**Director**

Sara Gutiérrez Rondón

**Diseñadora y editora**

Ernesto Vidal Prada

**Revisor**

Martha Guarnizo

**Gestora editorial**

Adolfo Vargas y Angelo Muñoz

**Apoyo y logística**

# ÍNDICE

## SALÓN ABIERTO 2023-2

Página 4

### Introducción

Bienvenida al libro de memorias

Página 5

### Palabras

¿Por qué diseñar para el otro 90%?

Página 6

### 1. Taller de Diseño Básico

Proyectos destacados

Página 12

### 2. Taller de Diseño Morfológico

Proyectos destacados

Página 18

### 3. Taller de Procesos Productivos

Proyectos destacados

Página 25

### 4. Taller de Diseño Sostenible

Proyectos destacados

Página 31

### 5. Taller de Diseño Producto Futuro

Proyectos destacados



# INTRO DUCCIÓN

**El diseño industrial** ha desempeñado un papel crucial en la creación de soluciones que mejoran nuestra vida diaria, pero con frecuencia, este enfoque se centra en un público idealizado, dejando de lado las necesidades específicas de un vasto segmento de la población. En el Salón Abierto de Diseño Industrial 2023-2, bajo el tema "Diseño para el Otro 90%", se plantea una reflexión profunda sobre esta realidad.

Tradicionalmente, el diseño se orienta hacia un público "normal", obviando a menudo las circunstancias y retos enfrentados por muchos. Pero, ¿qué ocurre con las personas que se dedican al trabajo de limpieza, con los jóvenes que aún no encuentran su camino en la educación, o con las comunidades marginadas que carecen de acceso a los recursos básicos? Estas personas representan una parte significativa de la sociedad cuyas necesidades específicas rara vez son consideradas en los procesos de diseño.

En este contexto, es imperativo que el diseño industrial amplíe su campo de acción y explore soluciones que beneficien a este "otro 90%". Esto implica no solo reconocer la diversidad de necesidades que existen, sino también innovar de manera inclusiva y equitativa. Desde herramientas y equipos que faciliten las tareas diarias de los trabajadores, hasta sistemas educativos que inspiren y orienten a los jóvenes, el potencial del diseño es vasto y sin límites.

A través de los proyectos presentados en esta edición, buscamos destacar cómo el diseño puede y debe adaptarse para servir a todos, especialmente a aquellos que han sido históricamente ignorados. Invitamos a nuestros lectores a descubrir estas innovadoras propuestas y a unirse a nosotros en la misión de crear un futuro donde el diseño sea verdaderamente inclusivo y accesible para todos.

**¡Disfruten el recorrido!**

**Sara Gutiérrez, editora.**



## ¿Por qué diseñar para el otro 90%?

Diseñar para el otro 90% representa principalmente un reto como diseñadores, que implica en primer lugar ponerse en el lugar del otro, otro en el sentido amplio de todos los que no son diseñadores. Diseñar para el otro 90% es a su vez una apuesta por repensar los procesos, métodos, alcances e impactos del quehacer del diseñador en el escenario social. Diseñar para el otro 90% es importante porque aborda las necesidades de la mayoría mundial excluida de los beneficios del diseño convencional. Este enfoque prioriza soluciones accesibles y relevantes culturalmente, promoviendo la inclusión y mejorando la calidad de vida de comunidades marginadas. Es una respuesta necesaria para enfrentar desafíos como la pobreza, la falta de acceso a servicios básicos y la exclusión social, permitiendo que estas comunidades participen plenamente en la sociedad global y accedan a recursos que mejoren su bienestar.

**Ernesto Vidal, revisor.**



# TALLER DE DISEÑO BÁSICO

# Taller de Diseño Básico

Proporciona una sólida introducción a los fundamentos esenciales del diseño industrial, explorando conceptos como línea, punto, simetría y gradación de tamaño, y muchos otros. Este curso establece una base técnica y creativa para el desarrollo futuro.

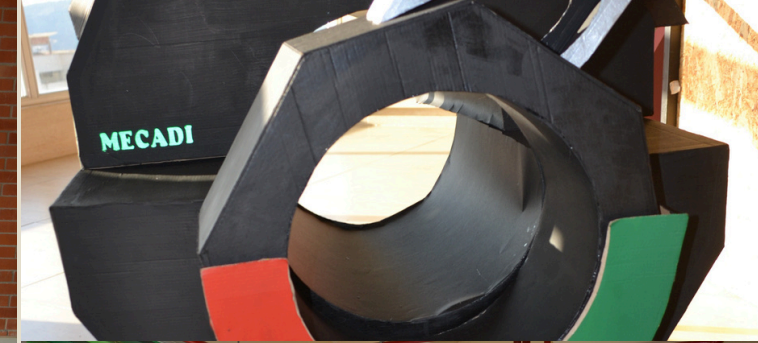
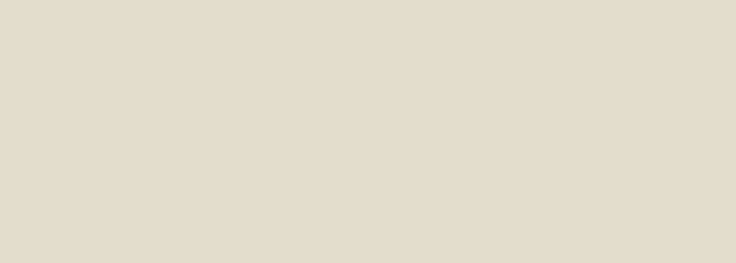
Guiados por el tema "Diseño para el Otro 90%", los estudiantes fueron desafiados a considerar a aquellos usuarios que a menudo son pasados por alto en el diseño convencional. Exploraron su creatividad para desarrollar propuestas de objetos que puedan atender las necesidades de comunidades y personas frecuentemente olvidadas.

A lo largo del curso, los futuros diseñadores experimentaron con los elementos básicos del diseño, creando propuestas que pueden tener funciones específicas o ser expresiones innovadoras. Este enfoque promueve la innovación y expande la perspectiva creativa, siempre con un enfoque inclusivo.

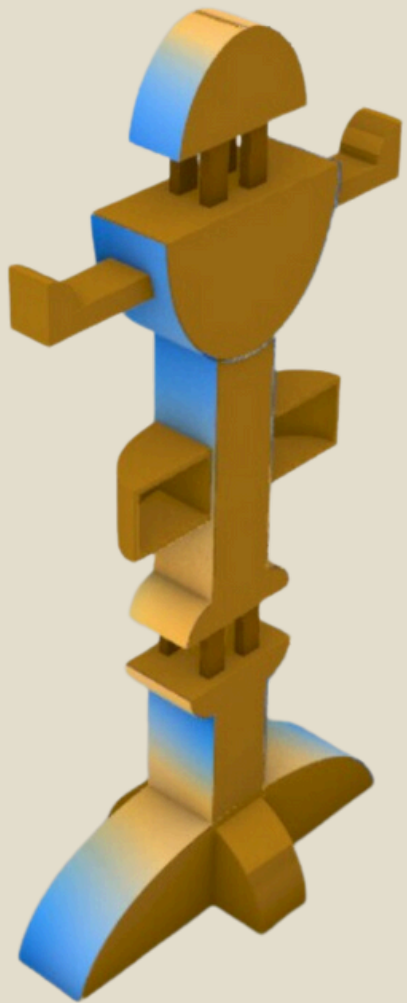
El Taller de Diseño Básico es un espacio de aprendizaje y experimentación donde los más chicos del programa adquieren las herramientas necesarias para enfrentar los desafíos del diseño industrial, creando soluciones que beneficien a toda la sociedad.

**Dirigido por:  
Ernesto Vidal.**









**Integrantes:**  
Salomé Ávila  
Milla Polo  
Valeria De la Hoz  
José Luis Sguerra



## Parcherito

Parcherito es un perchero diseñado para mejorar la experiencia del personal de aseo, como Mariela Dávila, quien inspiró este proyecto. Su diseño semi-humanoide ofrece una sensación de compañía, simbolizada por un pequeño espejo que promueve el autocuidado.

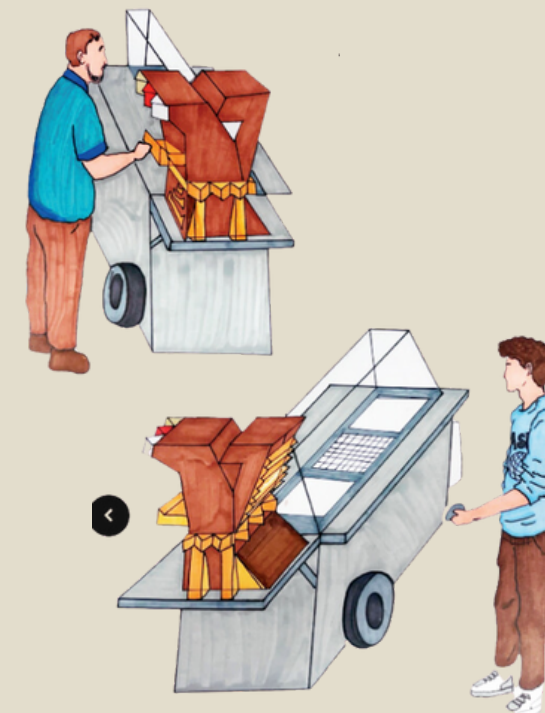
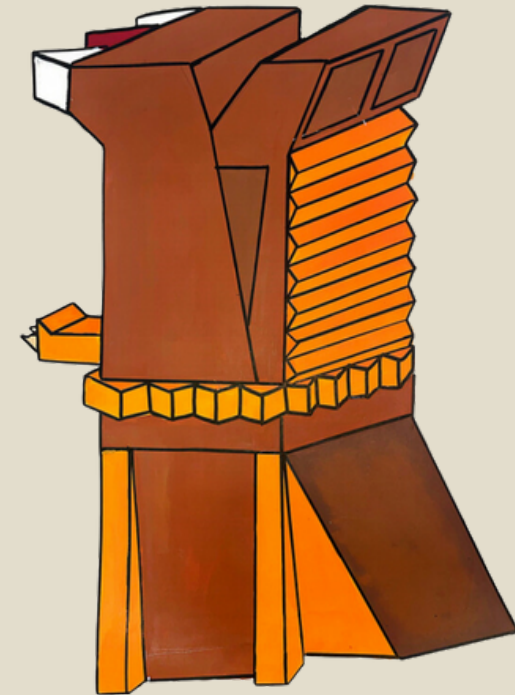
Además de su función decorativa, Parcherito optimiza la organización y acceso a los utensilios de limpieza, mejorando la eficiencia del trabajo. Su versatilidad lo hace adecuado para diversos entornos, desde hogares hasta espacios comerciales.

Parcherito busca visibilizar y valorar el trabajo del personal de aseo, promoviendo la autoestima y la eficiencia laboral en un diseño práctico y estético.

# Tejo Grill

El Tejo Grill, concebido por el equipo de diseño, se presenta como una solución versátil y funcional para múltiples necesidades en la cocina. Más allá de su función principal como dispensador de bolsas y salsas, este innovador dispositivo integra también una superficie de juego de tejo, agregando un elemento lúdico al espacio culinario. Además, para maximizar su utilidad, se han añadido accesorios especialmente diseñados para colgar utensilios de cocina, manteniendo así un área de trabajo organizada y ordenada.

Con esta combinación de características, el Tejo Grill no solo ofrece practicidad en el día a día, sino que también promueve la interacción social y el entretenimiento en el hogar.



**Integrantes:**  
Laura Moreno Rangel  
Lizeth Niño Sepulveda  
Matheo Merchan Melo  
Jobab Manrique Jaime



# Mecadi

El proyecto, concebido como un objeto didáctico e interactivo, busca ofrecer a los usuarios una experiencia inmersiva en el mundo del mantenimiento automotriz.

Muchos propietarios de vehículos desconocen los detalles del trabajo realizado en los talleres mecánicos, simplemente entregan su automóvil y esperan el resultado.

Este dispositivo tiene como objetivo cambiar esa perspectiva al permitir que los usuarios vivan la experiencia de un mecánico, comprendiendo los procesos involucrados en la reparación de motocicletas y automóviles. Desde el desmontaje de piezas hasta la resolución de problemas mecánicos, los usuarios podrán experimentar de primera mano cada etapa del proceso de reparación, promoviendo así una mayor comprensión y aprecio por el trabajo de los profesionales automotrices.

## Integrantes:

Paula Sofía Durán

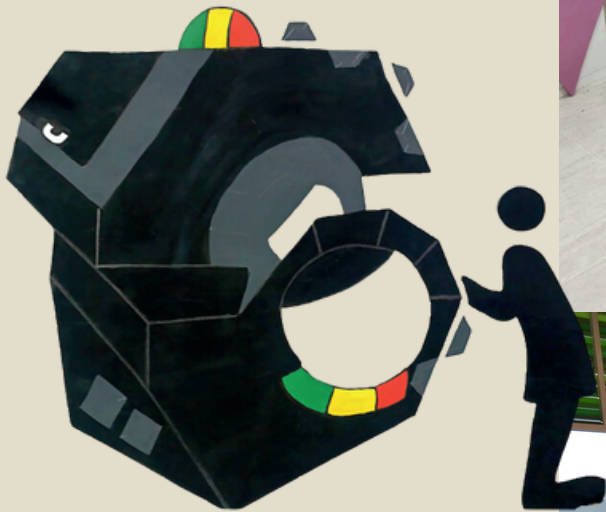
Lina Jineth Nieves

Natalia Novoa Martínez

Brandon Daniel Mesa

Daniel Alejandro Quintero

Carlos Humberto Durán





# TALLER DE DISEÑO MORFOLÓGICO



# Taller de Diseño Morfológico

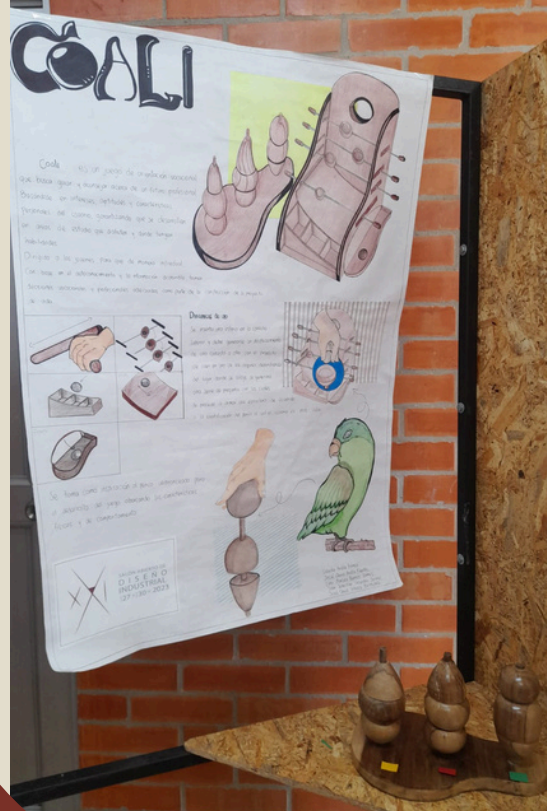
Es un espacio dedicado a explorar las formas y estructuras de la naturaleza para crear soluciones significativas. En este taller, los estudiantes se acercan al mundo de la morfología, donde cada curva, textura y patrón inspira la reinención del diseño desde una perspectiva única.

Con un enfoque centrado en abstraer formas naturales y otorgarles propósito y utilidad en la vida cotidiana, los estudiantes exploraron técnicas de diseño que les permitieron capturar la esencia de la naturaleza y traducirla en formas, materiales y funciones con propósito. Inspirados por el concepto del "Diseño para el Otro 90%", reconocen la importancia de atender las necesidades de aquellos que a menudo son pasados por alto en el diseño convencional.

A lo largo del taller, los participantes son desafiados a pensar de manera holística y empática, considerando siempre el impacto social de sus propuestas. Estos proyectos son un viaje de descubrimiento y creatividad, donde la inspiración de la naturaleza se encuentra con el diseño para crear un mundo más agradable para todos.

**Dirigido por:**  
**Carolina Rosas.**





## Coali

Este juego de orientación vocacional se inspira en el perico para ofrecer una experiencia única y dinámica que guía a los usuarios en la exploración de su futuro profesional. Basado en intereses, aptitudes y características personales, el juego proporciona una plataforma interactiva para descubrir y entender mejor las opciones profesionales disponibles.

Al igual que el perico, conocido por su inteligencia y adaptabilidad, el juego está diseñado para estimular la reflexión y la autoexploración, ayudando a los usuarios a identificar sus fortalezas y áreas de interés. A través de actividades y desafíos, los jugadores pueden experimentar diferentes aspectos de diversas carreras y tomar decisiones informadas sobre su camino profesional.

Coali ofrece orientación práctica sobre opciones de carrera, a la vez que fomenta el desarrollo personal y la confianza en la toma de decisiones. Al final, los usuarios terminan el juego con una mejor comprensión de sí mismos y de las posibilidades que les esperan en el mundo laboral.

### Integrantes:

Ludwika Ardila Franco

Josué Ardila Fuentes

Lina Marcela Barrios

Juan Velandia Jaimes

Jesús Velasco Bermúdez



# Colosant

Colosant ofrece una experiencia lúdica que se sumerge en el mundo de las hormigas, inspirándose en su estructura social y sus roles distintivos. Cada pieza del juego refleja los diferentes aspectos de la vida de las hormigas, desde las trabajadoras hasta la reina.

Conforme los jugadores construyen la torre, se enfrentan a desafíos estratégicos que simulan las situaciones que las hormigas enfrentan en su entorno natural. La estabilidad de la torre representa el delicado equilibrio de la colonia, mientras que cada movimiento requiere reflexión sobre la interconexión y la cooperación necesaria para el éxito.

A medida que la torre crece, los jugadores exploran los roles y responsabilidades dentro de la colonia, fomentando una apreciación más profunda por la complejidad y la adaptabilidad de la naturaleza.



**Integrantes:**  
María Victoria Ardila  
Alejandra Contreras Jaimes  
María Camila Duarte  
Nicol Prada Guerrero  
Laura Natalia Durán



**Integrantes:**  
Laura Narvaez  
Laura Barón  
Tatiana Jaimes

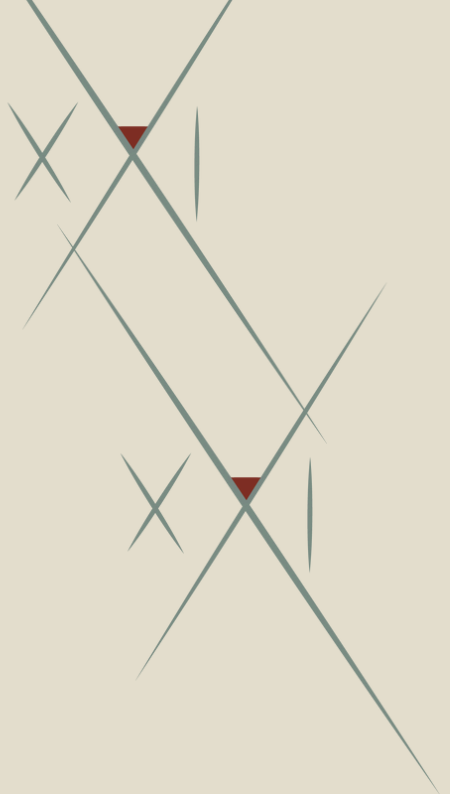


## Cuna

Cuna es un proyecto que fusiona la jardinería con la conexión emocional entre madre e hija, tomando inspiración de la orca para crear una experiencia única y significativa. Esta iniciativa combina la belleza de la naturaleza con los lazos familiares, permitiendo a las madres y a sus hijas cultivar plantas y también establecer relaciones más profundas.

La orca es conocida por su fuerte sentido de la familia y la comunidad, por esto Cuna busca fortalecer los vínculos afectivos a través de la interacción con la naturaleza. Las madres y las hijas pueden disfrutar juntas de la experiencia de cuidar y observar el crecimiento de las plantas, mientras exploran la importancia del cuidado mutuo y la responsabilidad compartida.

Desde sembrar las semillas hasta ver florecer las plantas, Cuna ofrece una oportunidad para crear recuerdos duraderos y fortalecer el vínculo entre madre e hija. Al integrar la jardinería con la conexión emocional, este proyecto promueve un mayor sentido de pertenencia y bienestar en la familia.



# TALLER DE PROCESOS PRODUCTIVOS

# Taller de Procesos Productivos

Es un espacio fundamental para los diseñadores industriales ya que resulta en un peldaño esencial en la formación de los estudiantes, porque aborda la importancia de comprender y manejar los procesos de producción en la industria manufacturera.

Inspirado en la necesidad de enfrentar los desafíos del diseño industrial en el contexto del "Otro 90%", donde se busca atender a aquellos que a menudo son pasados por alto en el diseño convencional, este taller se centra en desarrollar la capacidad de los estudiantes para incorporar las condiciones y procesos industriales en el diseño de productos accesibles y significativos para una amplia gama de usuarios.

Desde los orígenes del diseño industrial durante la revolución industrial hasta la actualidad, el taller ofrece una mirada profunda a los procesos de producción en serie y su impacto en la morfología y funcionalidad de los objetos de diseño. A través de actividades prácticas y análisis crítico, los estudiantes adquieren las habilidades necesarias para abordar los desafíos específicos de la industria y contribuir de manera efectiva a la creación de productos que cumplan con las demandas del mercado y las necesidades del "Otro 90%".

**Dirigido por:**  
**Juan Alexis Mejía.**









## Amor y puro

Desde el Taller de Procesos Productivos, se proyecta una iniciativa del Diseño Industrial para optimizar y mejorar las actividades de torcedura de tabaco en uno de los fabriquines de tabaco en Piedecuesta, dirigido por la señora Sonia Anaya. Este proyecto ha planteado diversas alternativas para el espacio de trabajo de las torcedoras, con el objetivo de brindar soluciones óptimas a los problemas identificados durante las visitas de campo.

La torcedura de tabaco es un proceso crucial, ya que en esta etapa se realiza el control de calidad y se llevan a cabo varios pasos esenciales para obtener el producto final. El taller se enfoca en analizar y rediseñar el entorno de trabajo, buscando mejorar la ergonomía, aumentar la eficiencia y reducir el esfuerzo físico requerido por las trabajadoras.

**Integrantes:**  
Camila Andrade  
Estefanía Caballero  
Sebastián Sanabria

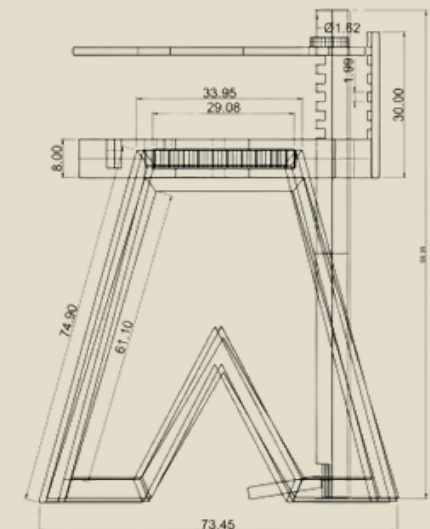
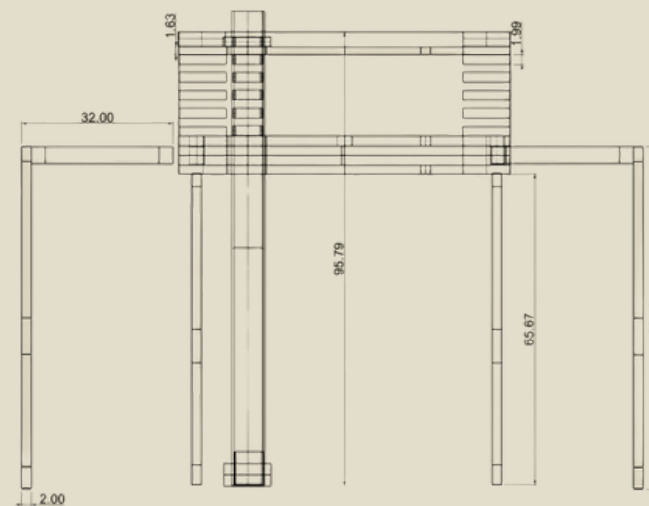
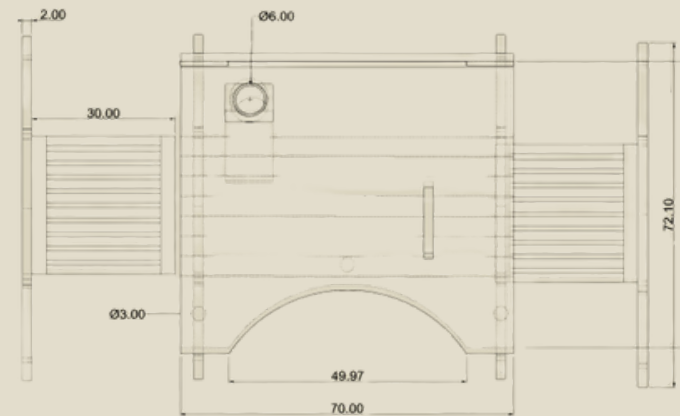


# Planos técnicos

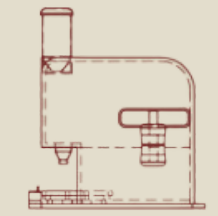
Materiales:  
PVC  
Triplex  
Acero inoxidable

Se consideran aspectos como la disposición del mobiliario, el flujo de trabajo, y la implementación de herramientas y tecnologías que faciliten la torcedura y mejoren la calidad del producto. Este proyecto no solo busca optimizar la producción, sino también elevar las condiciones laborales de las torcedoras, promoviendo un ambiente de trabajo más seguro y confortable.

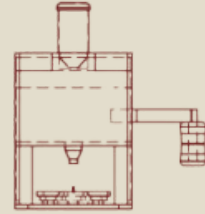
Al integrar estos cambios, se espera mejorar la productividad y calidad del tabaco producido y también contribuir al bienestar de las trabajadoras, reconociendo su labor esencial en la cadena de producción y aportando al desarrollo sostenible de la industria local.



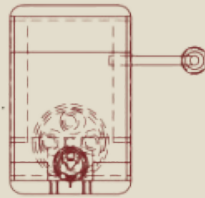
# Esenzis



vista lateral



vista frontal



vista superior

“Esenzis” es un dosificador-ensvasador de líquidos diseñado con un enfoque en la practicidad y la eficiencia. Este innovador dispositivo simplifica el proceso de envasado de productos como cremas y aceites, ofreciendo una solución fácil de usar y eficiente para pequeños emprendedores y fabricantes artesanales. Inspirado en la familiaridad y funcionalidad de una cafetera, Esenzis integra un diseño intuitivo que facilita la operación y mejora la experiencia del usuario.

El producto ha sido desarrollado para Tópico, el emprendimiento de Laura, que se dedica a la producción de cremas y tónicos corporales naturales. En Tópico, cada producto es creado con amor y cuidado artesanal, priorizando ingredientes naturales y procesos sostenibles. Esenzis no solo optimiza el envasado de estos productos, sino que también asegura la conservación de sus propiedades, manteniendo la calidad y frescura de las cremas y aceites.

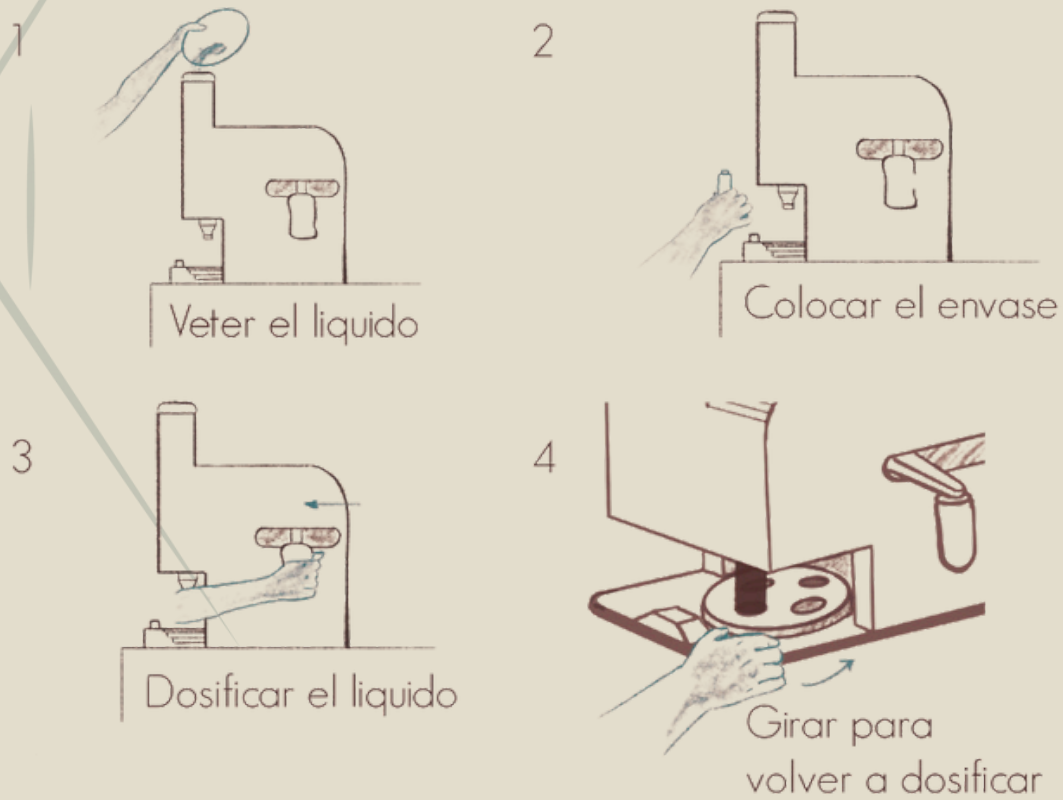
Con Esenzis, Laura puede aumentar la eficiencia de su producción, reducir el tiempo y esfuerzo en el envasado, y centrarse en lo que realmente importa: la creación de productos naturales y saludables que sus clientes adoran. Este dispositivo representa un avance significativo para pequeños negocios que buscan combinar artesanía con innovación tecnológica.

**Integrantes:**  
**Francheska Vaca**  
**Johan Carreño**  
**Luis Carrasquilla**

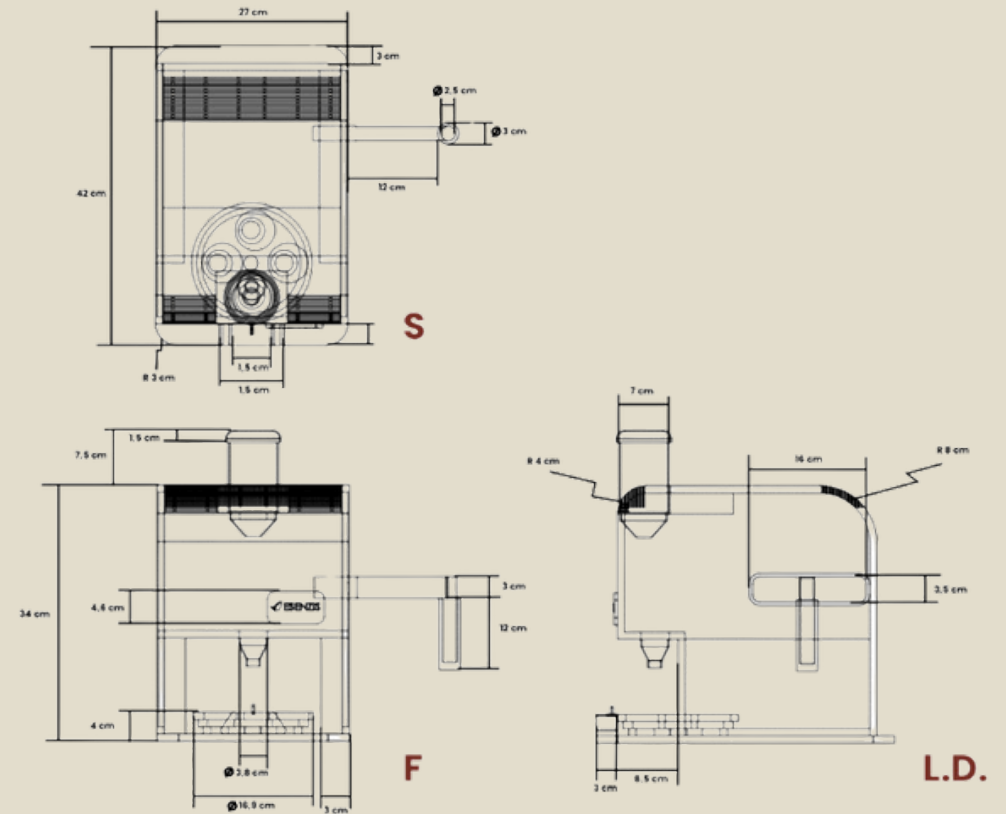


# Diagrama de uso

Materiales:  
Triplex  
MDF  
Filamento plástico



## Planos técnicos





# TALLER DE DISEÑO INCLUSIVO

# Taller de Diseño Inclusivo

Aborda la necesidad de crear productos que no solo cumplan con su función básica, sino que también se integren de manera coherente en el contexto social para el cual fueron diseñados. Los diseñadores industriales deben desarrollar una profunda comprensión y empatía hacia las diferentes realidades sociales, especialmente aquellas que son frecuentemente ignoradas o mal atendidas.

En este taller, los estudiantes aprenden a sensibilizarse ante las necesidades de la población en general y, en particular, de las poblaciones vulnerables. La meta es proporcionarles herramientas que les permitan abordar proyectos con un enfoque inclusivo, asegurando que los beneficios del diseño lleguen a aquellos que más lo necesitan.

El tema de "Diseño para el otro 90%" es central en este proceso. En lugar de centrar el diseño en el consumidor idealizado que representa solo una minoría, este taller pone el énfasis en aquellos cuyas necesidades son a menudo pasadas por alto: las personas dedicadas a trabajos esenciales como el aseo, los jóvenes en busca de orientación vocacional, y otros grupos con requerimientos específicos.

A lo largo de este taller, los estudiantes exploran cómo sus diseños pueden aportar soluciones significativas y sostenibles que promuevan una mejor convivencia social. Al integrar la empatía y la comprensión profunda de las realidades locales y nacionales, los futuros diseñadores estarán mejor equipados para crear productos que no solo sean funcionales, sino también inclusivos y socialmente responsables.

**Dirigido por:  
Olga Salazar.**





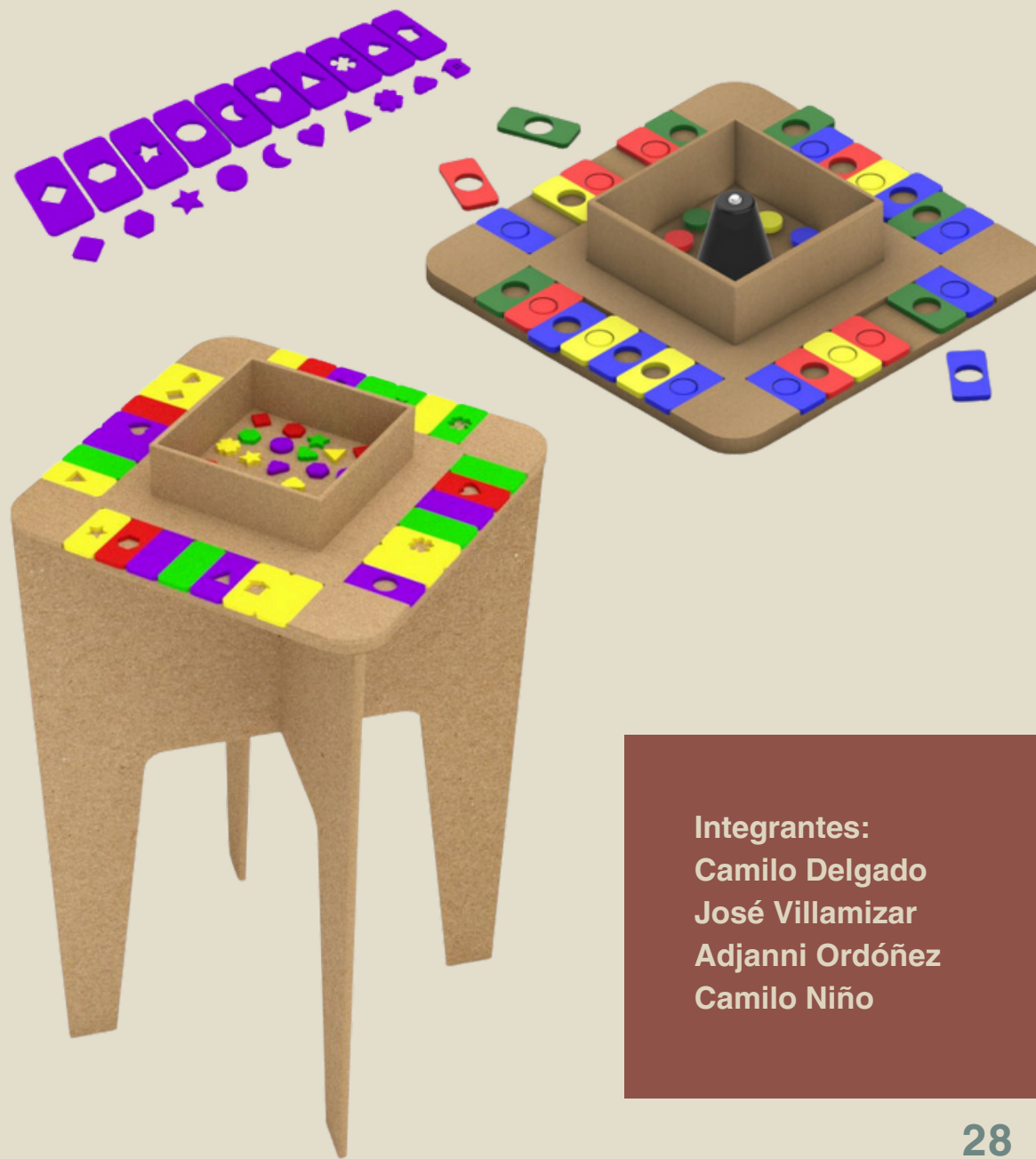
# Tangicolor

Tangicolor es un juego de mesa inclusivo diseñado tanto para personas con y sin discapacidad visual.

Este innovador juego aprovecha la creciente oportunidad en el mercado de juegos de mesa para invidentes y ofrece una capacidad evolutiva que permite la ampliación de niveles, dificultades y temas.

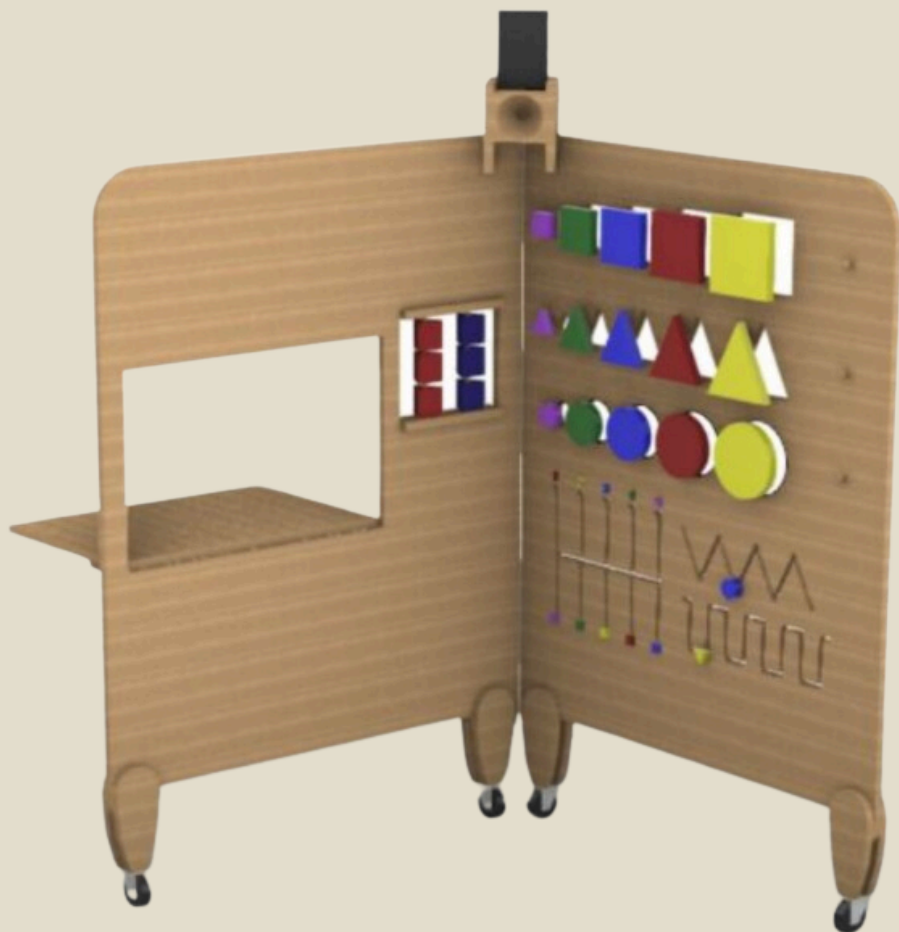
Su diseño inclusivo permite que sea disfrutado por personas con visión y sin ella, promoviendo integración e igualdad. Además, el uso de materiales diversos lo hace asequible, y hay oportunidades para asociarse con organizaciones que apoyan a personas invidentes.

En el área metropolitana de Bucaramanga, los espacios diseñados específicamente para personas con discapacidad visual son limitados, lo que puede ser frustrante para esta población debido a la falta de infraestructura adaptada. El estrés generado por el bullicio urbano y la desorientación en nuevos espacios es un desafío significativo para estas personas. Tangicolor busca abordar estos problemas proporcionando una actividad lúdica que no solo entretiene, sino que también promueve la inclusión y el bienestar emocional. Este proyecto se basa en investigaciones que buscan soluciones para mejorar la calidad de vida de las personas con discapacidad visual, reflejando un compromiso con una sociedad más inclusiva y diversa.



**Integrantes:**  
Camilo Delgado  
José Villamizar  
Adjanni Ordóñez  
Camilo Niño





## Bidact

La inclusión de niños con discapacidad intelectual en la sociedad es un proceso que requiere la participación activa de familias, escuelas, gobiernos y la sociedad en general. Una de las principales barreras para esta inclusión es la falta de sensibilización y comprensión de la discapacidad intelectual. Con frecuencia, persisten actitudes de rechazo o discriminación hacia las personas con discapacidad, lo cual dificulta su integración en diversos ámbitos sociales. Además, los espacios de bienestar a menudo no están diseñados para atender las necesidades específicas de estos niños. Para superar estas barreras, es esencial adaptar los espacios de bienestar a las necesidades de los niños con discapacidad intelectual.

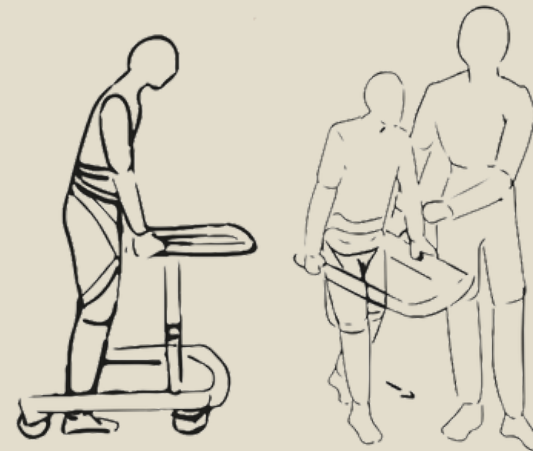
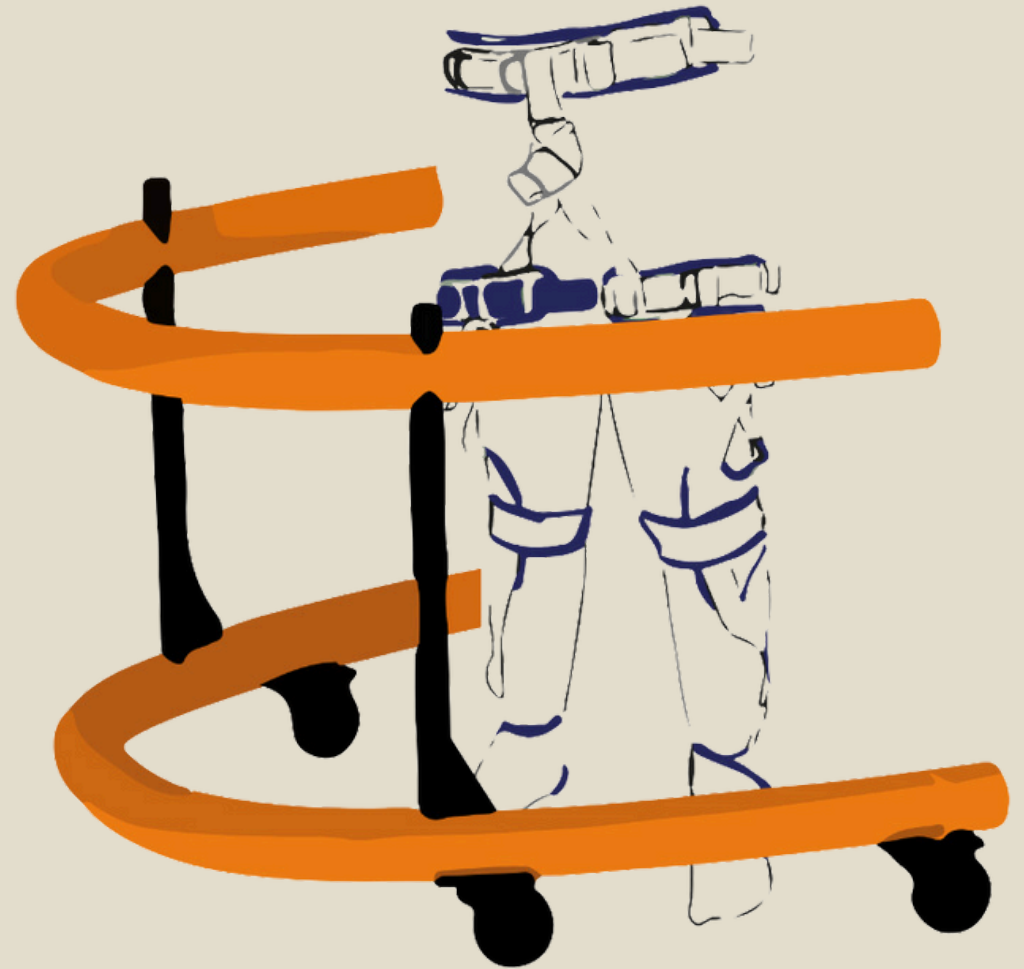
En respuesta a estos desafíos, se ha desarrollado un juego inclusivo que ofrece diversas actividades diseñadas para estimular los sentidos y el desarrollo cognitivo de los niños con discapacidad intelectual. Las actividades son altamente intuitivas y pueden ser ampliadas en el futuro para incorporar nuevas experiencias de aprendizaje.

**Integrantes:**  
Gustavo López  
Sara Salamanca  
Julián Rojas  
Santiago Reyes

# We walk

We Walk es un producto diseñado para mejorar la salud física y emocional de los niños mediante la actividad física, la interacción social y la participación en actividades cotidianas. Su objetivo es optimizar la calidad de vida al facilitar la plena participación en actividades diarias y recreativas, impulsando el bienestar emocional y psicológico de los usuarios.

We Walk está específicamente desarrollado para estimular un rango de movimiento en las extremidades de niños con discapacidades físicas o motrices. Este producto se centra en los conceptos de desmaterialización, funcionalidad y factibilidad, asegurando que sea accesible y práctico para su público objetivo. Al fomentar la movilidad y la interacción, We Walk contribuye a la inclusión social y al desarrollo integral de los niños con discapacidades, mejorando su calidad de vida de manera significativa.



**Integrantes:**  
Laura Amado  
Maryi Tirado  
Jefferson Fuentes



TALLER DE DISEÑO  
PRODUCTO FUTURO

# Taller de Diseño Producto Futuro

Representa el cierre de un ciclo formativo integral para los estudiantes de diseño industrial en la Universidad de Investigación y Desarrollo U.D.I. Con una mirada hacia el futuro, este taller ofrece la oportunidad de acercarse a la realidad del sector productivo, consolidando los conocimientos adquiridos a lo largo de la formación académica y preparando a los estudiantes para su inserción en el mundo laboral de manera efectiva y realista.

En este taller, los estudiantes tienen la oportunidad de aplicar todas las habilidades y competencias desarrolladas durante su formación, combinando aspectos creativos, empresariales, de gestión, legales e innovadores para crear proyectos innovadores y sostenibles. Además, se enfatiza la importancia de considerar las necesidades y desafíos del otro 90%, asegurando que las soluciones propuestas sean inclusivas y beneficien a una amplia gama de usuarios, incluidos aquellos en situaciones socioeconómicas desfavorecidas.

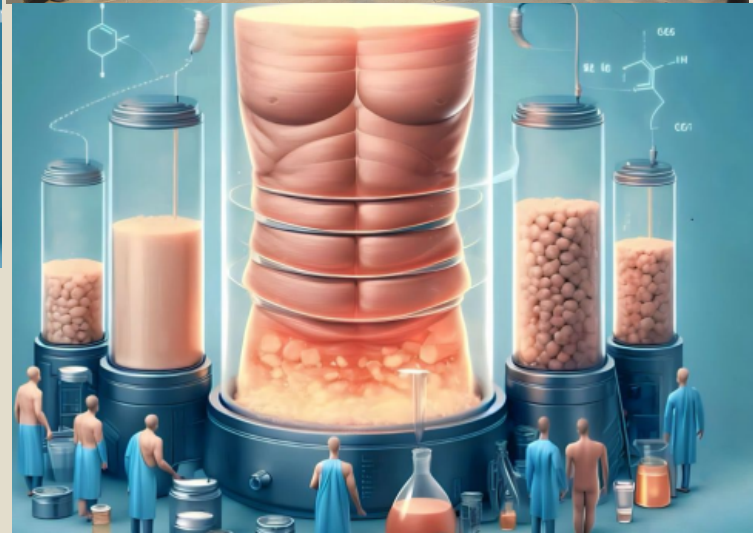
El objetivo principal de este taller es que los estudiantes adquieran una comprensión profunda de los procesos de diseño y producción, así como las habilidades necesarias para desarrollar proyectos innovadores y viables en el contexto actual y futuro del diseño industrial. Al finalizar este taller, los estudiantes están preparados para enfrentar los desafíos del mundo laboral con confianza y creatividad, contribuyendo de manera significativa al desarrollo sostenible y a la mejora de la calidad de vida de las personas.

**Dirigido por:  
Adolfo Vargas.**





# CONTACTO CON EL CLIENTE



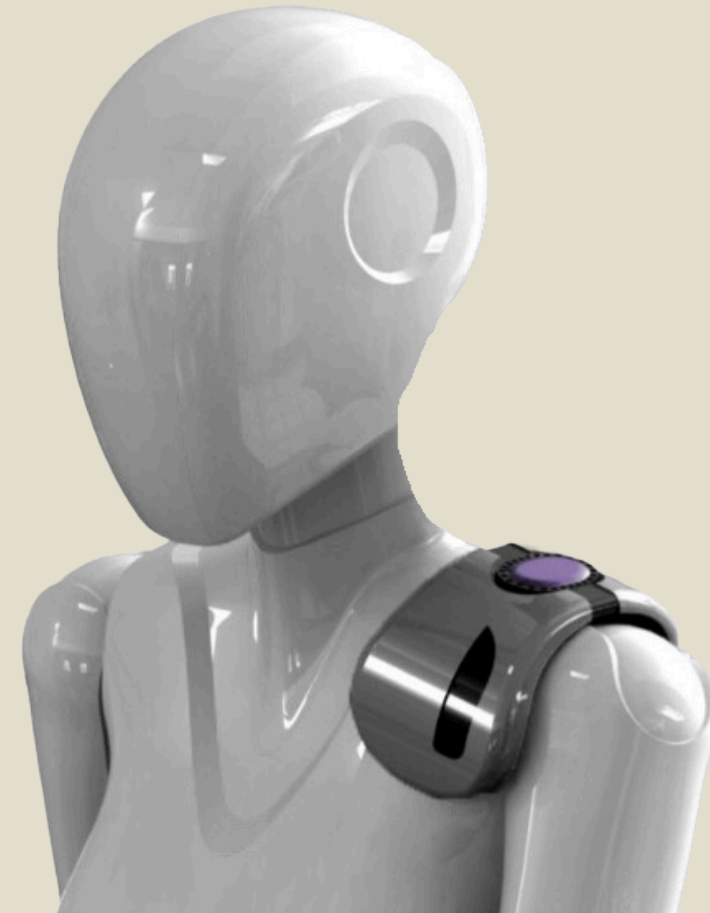
# Bhusek

El proyecto Bhusek se enfoca en las necesidades de las personas con trastornos mentales y emocionales, un grupo frecuentemente estigmatizado y marginado. Al desarrollar tecnologías innovadoras, Bhusek busca proporcionar medios para que estas personas expresen y gestionen sus emociones, mejorando su calidad de vida y bienestar emocional.

El proyecto Bhusek se divide en tres fases:

1. Embrace: Un microchip recoge cambios hormonales en tiempo real, manifestándolos como arteterapia en un fluido ferromagnético.
2. Unfold: Un sistema de red social emocional e interacción artística facilita la empatía y la experiencia de emociones compartidas.
3. Enfold: Psicólogos analizan los datos recopilados para brindar tratamiento domiciliario conjunto.

Este enfoque integral y colaborativo busca proporcionar apoyo emocional y terapéutico, promoviendo una mayor inclusión y bienestar en la sociedad.



**Integrantes:**  
César Espinosa  
Paula Luna  
Emmanuel Rincón  
Silvia Ruiz  
Brayan Suárez



# Ades


El proyecto Adipo presenta un innovador dispositivo inspirado en la extracción de sangre de las garrapatas, utilizando un diseño biomimético. Esta aproximación pionera busca optimizar la eficiencia en la recolección de muestras biológicas, demostrando la aplicación exitosa de la bioinspiración en el desarrollo tecnológico avanzado.

Adipo es un Sistema de Extracción del tejido adiposo diseñado para ayudar a las personas con obesidad, al tiempo que ofrece una oportunidad económica. El sistema y sus componentes están diseñados para facilitar extracciones diarias de tejido adiposo. Cada quinto día, se lleva a cabo la recolección del total extraído, y el beneficio económico se determina según el porcentaje de grasa corporal extraída.

Esta innovadora solución no solo aborda una necesidad médica importante, sino que también presenta una oportunidad económica para aquellos que participan en el proceso, destacando así el potencial de la bioinspiración en la creación de tecnologías avanzadas con impacto positivo en la salud y la economía.

**Integrantes:**  
María Angarita  
Juan Herrera  
María Higuera  
Carlos Torres





**LIBRO DE MEMORIAS  
SALÓN ABIERTO  
DISEÑO PARA  
EL OTRO**

**90%**