

Emociones, fundamentales en los procesos de ergodiseño

Universitarios buscan satisfacer a usuarios de productos por medio de avances tecnológicos

Abrir una botella, cargar una mochila, utilizar una aplicación móvil o reclinarsse en una silla son algunas actividades que pueden resultar placenteras para los usuarios, si tales objetos son creados de manera óptima a partir del ergodiseño, una metodología en la que el conocimiento de la ergonomía es aplicado a la práctica del diseño.

Esta disciplina –cuyo objetivo es crear máquinas, herramientas o espacios de trabajo de manera que se garantice el confort, la satisfacción y el aumento de productividad de quien lo usa– se vale de avances tecnológicos como entornos virtuales, neuroergonomía, electroencefalografía, entre otros, para conocer las emociones que genera un producto específico en los individuos y así procurar su satisfacción.

Para hablar de este tema, este viernes en el [Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño \(CUAAD\)](#) [1], campus Huentitán, el especialista en ergonomía y académico de la Universidad Federal de Pernambuco, en Brasil, doctor Marcelo Márcio Soares, impartió la charla “Ergodiseño, usabilidad y tecnologías emergentes”, a estudiantes de la maestría en Ergonomía.

Mostró cómo el ergodiseño se vale de avances como el *eye tracking* (rastreamiento ocular), un dispositivo que a partir del movimiento de los ojos del usuario permite indicar cuáles zonas de un campo visual son mayormente percibidas; así como los entornos virtuales, que permiten simular cómo es la usabilidad de un objeto a partir de prototipos.

Una vez que se tiene garantía de cómo se debe de crear un producto ergonómicamente diseñado, hay que buscar que exista un sentimiento placentero con respecto a éste por parte del consumidor o usuario.

“La emoción está relacionada con la satisfacción y ésta con el gusto, uso, consumo y la compra, ya que adquirimos algo cuando nos sentimos satisfechos; por lo que el producto debe generar una emoción positiva para garantizar su uso”, destacó.

Márcio Soares dijo que la satisfacción es una medida de marketing, y por ello es indispensable que profesionales del área del diseño, interiorismo, arquitectura y desarrollo tecnológico conozcan las herramientas para validar esta característica.

Otras tecnologías que expuso son la termografía, que muestra el calor emanado de distintas partes del cuerpo, que podría ser útil en la generación de prendas, muebles o espacios; o la electroencefalografía, que da a conocer cómo el cerebro percibe la utilización del producto.

La coordinadora de la maestría en Ergonomía e integrante del Centro de Investigaciones en Ergonomía del CUAAD, Lilia Roselia Prado León, expresó que el estudio de las emociones en el desarrollo de

productos es importante para que éstos resulten efectivos, exitosos y cumplan los índices de calidad.

Aseguró que el CUAAD está a la espera de adquirir equipos *eye tracking* y *emotive*, estos últimos permiten realizar mediciones neuronales que reflejan las emociones de una persona ante el uso de algún aparato, aplicación o estadía en un entorno, lo que permitirá que estudiantes de licenciatura y posgrado puedan generar proyectos que satisfagan a los usuarios finales.

A T E N T A M E N T E

"Piensa y Trabaja"

Guadalajara, Jal., 7 de abril de 2017

Texto: Iván Serrano Jauregui

Fotografía: Gustavo Alfonzo

Etiquetas:

[ergodiseño](#) [2]

URL Fuente: <https://comsoc.udg.mx/noticia/emociones-fundamentales-en-los-procesos-de-ergodiseno>

Links

[1] <http://www.cuaad.udg.mx/>

[2] <https://comsoc.udg.mx/etiquetas/ergodiseno>