



Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Ingeniería
ING1004-2
Equipo 21

Abstract

En un escenario de incertidumbre, como el que se vive en el año 2020, donde una gran cantidad de personas interactúa con objetos y superficies potencialmente contaminadas por virus o bacterias, existe el riesgo a contaminarse si no se toman las medidas adecuadas. Es por esto, que desarrollamos una herramienta que permite dicha interacción evitando el contacto directo entre la persona y el objeto, funcionando como un intermediario. La que nombramos “Interceptor”.

Para la investigación, ocupamos un estudio cualitativo. Elaboramos preguntas para entrevistar a 20 personas. La entrevista consistió en saber si las personas son conscientes de que pueden contagiarse mediante objetos o superficies contaminadas y conocer si toman medidas al respecto. El 75% de los entrevistados desconocía a las superficies contaminadas como una razón de contagio, y otro 75% afirmó temer a contagiarse por esta vía.

Del resultado de las entrevistas e investigaciones sobre el mercado, decidimos que Interceptor emularía el funcionamiento de un cortaplumas, en la que se almacenarían otras herramientas que se encargarían de dicha interacción (más adelante, “secciones”).

Por lo tanto, el objetivo de nuestra herramienta es permitir la interacción con algunos de los objetos más tradicionales y/o comunes como: manillas largas, perillas, interruptores de luz y botones. Ya sea puertas, armarios o un refrigerador, todo objeto que contenga una manilla es posible abrirla con Interceptor.

Para testear el primer prototipo, contamos con la ayuda de 32 personas, el objetivo del testeo fue probar el uso intuitivo y la portabilidad del producto. Para el testeo, les entregamos una lista de actividades a los participantes, en la debían seleccionar una sección para cumplir una acción.

Como resultados del testeo, sólo 8 de 32 personas no lograron ocupar cada sección de la herramienta. Además, alrededor de la mitad de las personas confundía algunas secciones.

La herramienta logró cumplir con el objetivo principal de satisfacer la mayor cantidad de interacciones. La elección de cada sección de la herramienta no fue como esperábamos, por lo que decidimos cambiar el diseño de ésta. Las secciones menos intuitivas fueron descartadas.

En conclusión, como equipo logramos desarrollar con éxito una herramienta funcional que soluciona la oportunidad de diseño planteada en el curso, y de hacerse realidad sería un gran aporte al desconfinamiento.