

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Solvo,

Una Crítica Hacia el Uso Excesivo de la Tecnología en la Crianza

José André Beltran Bonilla

Diseño Gráfico Comunicacional

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito

para la obtención del título de

Licenciado en Diseño Gráfico

Quito, viernes 17 de mayo de 2024

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

HOJA DE CALIFICACIÓN

DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

Solvo,

Una Crítica Hacia el Uso Excesivo de la Tecnología en la Crianza

José André Beltran Bonilla

Rodrigo Muñoz Valencia

Quito, viernes 17 de mayo de 2024

© DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en la Ley Orgánica de Educación Superior del Ecuador.

Nombres y apellidos: José André Beltran Bonilla

Código: 00209841

Cédula de identidad: 1722551445

Lugar y fecha: Quito, viernes 17 de mayo de 2024

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

RESUMEN

Solvo examina la creciente dependencia de la tecnología en la crianza de los hijos y sus implicaciones para la dinámica familiar. A través de un estudio etnográfico visual y un robot diseñado para “solucionar” los desafíos de la crianza, se resalta que, aunque muchos padres consideran que la tecnología es beneficiosa para la crianza de los hijos, también existe preocupación por su impacto en la conexión emocional dentro del hogar. Los resultados subrayan la importancia de encontrar un equilibrio entre el uso de la tecnología y la interacción familiar, así como la necesidad de una reflexión crítica sobre el papel de la tecnología en la crianza. De esta manera, Solvo se presenta como un proyecto satírico que critica los riesgos de la excesiva dependencia tecnológica en la crianza de los hijos e incita a una reflexión más profunda sobre la integración de la tecnología en la vida familiar.

Palabras clave: Crianza, Tecnología, Dependencia digital, Conexión emocional, Estudio Etnográfico, Sátira.

ABSTRACT

Solvo examines the increasing reliance on technology in parenting and its implications for family dynamics. Through a visual ethnographic study and a robot designed to “solve” parenting challenges, it highlights that while many parents see technology as beneficial to parenting, there are also concerns about its impact on emotional connection within the home. The results underscore the importance of finding a balance between technology use and family interaction, as well as the need for critical reflection on the role of technology in parenting. In this way, Solvo is presented as a satirical project that criticizes the risks of excessive technological dependence in parenting and incites a deeper reflection on the integration of technology in family life.

Key words: Parenting, Technology, Digital Dependency, Emotional Connection, Ethnographic Study, Satire.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	7
DESARROLLO DEL TEMA.....	8
Oración Problema.....	8
Público Objetivo.....	8
Datos Cuantitativos.....	8
Recursos de Investigación.....	10
Insights.....	11
IDEAR.....	13
Lluvia de Ideas.....	13
DESCRIPCIÓN PRODUCTO O SERVICIO.....	16
¿Qué es?.....	16
¿Cómo funciona?.....	16
¿Para quién es?.....	17
PROTOTIPO.....	18
Recursos de Prototipado.....	18
Creación del Prototipo.....	18
PROPUESTA GRÁFICA.....	22
Stylesheet.....	22
PRODUCTO FINAL.....	23
EXHIBICIÓN.....	25
Concepto.....	25
Narrativa.....	25
Exhibición.....	25
CONCLUSIÓN.....	27
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	28
ANEXOS.....	29
Anexo A: Brochure.....	29
Anexo B: Fotografías.....	29
Anexo C: Manual de Uso.....	29

INTRODUCCIÓN

En un mundo cada vez más influenciado por la tecnología, los hogares se han convertido en espacios donde los dispositivos electrónicos son una presencia constante y significativa. Desde teléfonos inteligentes hasta asistentes virtuales, estos dispositivos han llegado a ser considerados como herramientas indispensables en la vida cotidiana. En el contexto de la crianza, esta influencia tecnológica ha llevado a muchos padres a recurrir a soluciones digitales para abordar los desafíos que enfrentan al criar a sus hijos.

Para abordar esto, se ha realizado un estudio etnográfico sobre el uso de Solvo, un robot diseñado para “solucionar” los desafíos de la crianza dentro del contexto de una familia hipotética tras adquirirlo. Este estudio etnográfico no sólo explora los efectos del uso de la tecnología en la crianza, como la dependencia excesiva o la pérdida de interacción humana, sino que también busca comprender las complejidades emocionales detrás de la relación entre padres e hijos en un mundo cada vez más tecnológico. Por último, este estudio desafía la narrativa de que la tecnología puede resolver todos los problemas parentales, destacando la importancia de la conexión humana en la crianza de los hijos.

DESARROLLO DEL TEMA

Este trabajo fue realizado en conjunto con Emilia Anabella Almeida Yépez

Oración Problema

La implementación excesiva de la tecnología en la crianza de los hijos ha propiciado una desconexión parental, ya que los padres dependen demasiado del uso de la tecnología en lugar de participar activamente en la vida de sus hijos.

Público Objetivo

El público objetivo comprende a padres, madres y personas encargadas del cuidado de un niño, cuyas edades oscilan en el rango de 25 a 35 años, que residen en la ciudad de Quito, Ecuador. Este grupo demográfico, independientemente de su ocupación o estado civil, se ve en la responsabilidad del cuidado y la crianza de un niño/a.

Desde una perspectiva socioeconómica y sociocultural, se busca la participación de individuos que cuenten con acceso a internet y dispositivos inteligentes (como teléfonos inteligentes, tablets, entre otros). Esto incluye a personas de diversos trasfondos y contextos culturales, que comparten la característica de verse inmersos en el mundo de la tecnología y las comunicaciones digitales, lo que les brinda un medio de acceso a recursos y apoyo en línea para enfrentar los desafíos de la crianza.

Datos Cuantitativos

Por un lado, el estudio “The Role of Information and Communication Technologies in Family Dynamics: Difference Between Parents and Children”, publicado en la revista *International Journal of Information Communication Technologies and Human Development*,

y escrito por Dinesh Kumar J. y Arulchelvan Sriram, analiza cómo las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) influyen en las dinámicas familiares, enfatizando en las diferencias entre padres e hijos. Encuestando a 88 familias de Chennai, India, el estudio aborda el uso de las TIC en actividades familiares, preferencias, ocio, tiempos de depresión y comunicación, revelando cambios significativos en la estructura familiar contemporánea y diferencias en la percepción y uso de las TIC entre generaciones.

El texto destaca la integración de dispositivos tecnológicos en la vida familiar y sus efectos en las dinámicas familiares. La televisión sigue siendo un dispositivo central en las familias y es utilizado por todos los miembros, independientemente de la edad. Los teléfonos móviles y las computadoras también son comúnmente utilizados por la mayoría de las familias.

Existe una gran diferencia en el propósito del uso de las TIC entre padres e hijos. Mientras que los niños usan más las TIC para redes sociales, información y educación, los padres tienen menos preferencia por estos usos. A pesar de esto, la comunicación entre padres e hijos ocurre al menos unos minutos al día, principalmente mientras se ve televisión o durante las comidas. La comunicación personal y directa es menos frecuente.

En cuanto a las actividades de ocio, tanto padres como hijos prefieren ver televisión y usar dispositivos TIC, dejando a un lado actividades como reunirse con amigos, leer o jugar. Durante estados de depresión o problemas, la televisión, la música y los amigos son refugios comunes para ambas generaciones. Sin embargo, los dispositivos TIC han reducido la interacción familiar y afectado la salud y la educación.

Por otro lado, el estudio “Parental mediation of children’s digital technology use in Singapore”, escrito por Wonsun Shin y Benjamin Li, analiza la forma en que los padres

manejan el uso de la tecnología por parte de sus hijos en Singapur. Para llevar a cabo este estudio, se realizó una encuesta a 557 padres de niños de primaria donde se mostró las estrategias de mediación que los padres utilizan para supervisar el uso de dispositivos electrónicos por parte de los niños y los factores que influyen en estas prácticas de mediación parental. El objetivo principal es entender cómo los padres abordan el uso de la tecnología por parte de sus hijos y cómo estas estrategias de mediación pueden variar según diferentes factores demográficos.

Los resultados demostraron que el aumento en el acceso a dispositivos electrónicos ha llevado a más niños a usar medios digitales. Esto ha cambiado cómo aprenden y se comunican. Aunque no está claro si esto es bueno o malo para los niños, se cree que depende de cómo los padres manejen su uso. Sin embargo, los padres enfrentan desafíos porque los niños son expertos en tecnología y los dispositivos son difíciles de supervisar.

Además, el estudio investigó que los padres prefieren estrategias simples como limitar el tiempo de uso y hablar sobre la tecnología, pero son menos propensos a supervisar de cerca las actividades en línea o recomendar contenido específico. Esto se debe a la alta presión laboral y coste de vida en Singapur. El estudio sugiere que la mediación parental se ve influenciada por factores como la diversidad de actividades digitales de los padres y su percepción de influencia sobre el uso de tecnología por parte de sus hijos.

Recursos de Investigación

Se llevó a cabo una encuesta en la que participaron 81 personas, de las cuales el 50,6% eran mujeres y el 49,4% eran hombres. Siendo todos los participantes padres, madres o bien, personas a cargo de la crianza de un niño, en el rango comprendido entre 28 a 45 años de edad.

Entre los datos recopilados, se encontró que el 91,4% hacen uso de dispositivos tecnológicos (teléfonos inteligentes, tablets, computadoras, etc.) en presencia de sus hijos de manera frecuente. Sin embargo, únicamente el 19,8% ha considerado alguna vez utilizar aplicaciones o dispositivos tecnológicos diseñados específicamente para la crianza de los hijos, entre los cuales se encuentran controles parentales, herramientas del manejo del tiempo en pantalla, aplicaciones de rastreo y ubicación GPS, juegos educativos, videos sensoriales, recursos de inteligencia artificial, etc. Siendo el 84% de los participantes quienes afirman que el uso de la tecnología les podría ayudar a resolver diversos desafíos de la crianza.

No obstante, 85,2% de los encuestados considera que la tecnología está afectando la conexión emocional entre ellos y sus hijos, afirmando el 65,4% compartir más tiempo con sus dispositivos tecnológicos que interactuando directamente con sus hijos.

Por último, se preguntó la opinión sobre la importancia de equilibrar el uso de la tecnología con otras formas de interacción familiar en el hogar. Los datos recopilados destacan la importancia de encontrar un equilibrio entre el uso de la tecnología y la interacción familiar en el hogar. La mayoría de los participantes consideran la necesidad de establecer límites y priorizar el tiempo de calidad en familia, reconociendo los impactos negativos de un uso excesivo de dispositivos tecnológicos, especialmente en el desarrollo de los niños. Dicho esto, se rescata la importancia de mantener una relación saludable con la tecnología, utilizando conscientemente su potencial como herramienta de ayuda en la crianza, mientras se preserva y fortalece el vínculo familiar.

Insights

1. Desconexión Parental por Uso Excesivo de Tecnología:

A pesar de la creciente presencia de dispositivos tecnológicos en los hogares, existe una preocupación generalizada sobre cómo el uso excesivo de la tecnología está afectando la conexión emocional entre padres e hijos. Los datos muestran que la mayoría de los encuestados perciben que pasan más tiempo interactuando con sus dispositivos que con sus propios hijos, lo que sugiere una desconexión parental causada por la dependencia de la tecnología.

2. Reconocimiento de la Importancia del Equilibrio Tecnológico-Familiar:

Aunque se reconoce el potencial de la tecnología como herramienta de crianza, los participantes también subrayan la necesidad de establecer límites y priorizar el tiempo de calidad en familia. Este reconocimiento refleja una conciencia creciente sobre los impactos negativos de un uso excesivo de dispositivos tecnológicos en el desarrollo infantil y destaca la importancia de mantener un equilibrio saludable entre el mundo digital y la interacción familiar.

IDEAR

Lluvia de Ideas

La idea inicial fue crear Bubot, una aplicación para dispositivos móviles con el objetivo de ayudar a padres primerizos durante el primer año de vida del bebé. Esta aplicación era capaz de brindar consejos, recordatorios y una red de apoyo; además de proporcionar información verificada y validada científicamente por un GPT personalizado con algoritmos de procesamiento de lenguaje pre entrenados. Asimismo, Bubot venía acompañado de Hoot, un asistente virtual capaz de brindar apoyo 24/7 a través de respuestas inmediatas e interacción multimodal.

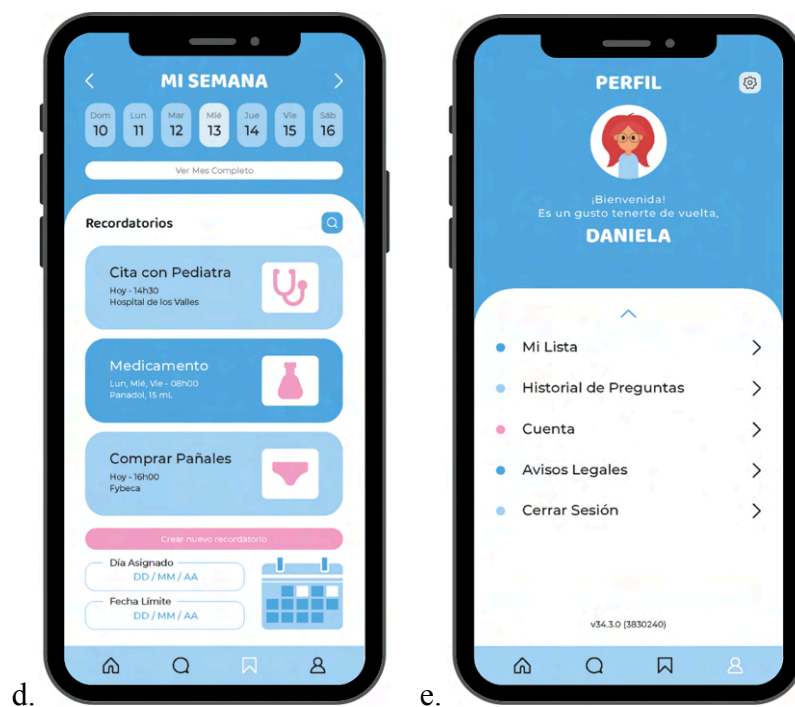
Después de un análisis sobre el impacto de Bubot en el contexto actual y una reflexión sobre el uso de la tecnología en la crianza, decidimos replantear nuestra visión. Es así como surgió Solvo, una sátira que cuestiona el uso excesivo de la tecnología en la crianza infantil dentro del hogar. Esta nueva propuesta busca generar conciencia sobre los riesgos de la dependencia tecnológica en la crianza, ofreciendo una perspectiva reflexiva sobre este problema en la actualidad.

Aplicación:

- a. **Splash Screen:** La pantalla inicial de la aplicación da la bienvenida al usuario a Bubot.
- b. **Home:** Ofrece consejos y recomendaciones personalizadas a las necesidades específicas de cada usuario.
- c. **Comunidad:** Conecta con otros padres a través de canales especializados en alimentación, lactancia, salud, aseo y sueño.

d. **Monitoreo del Bebé:** Organiza y registra fechas importantes, recordatorios y citas médicas en la sección.

e. **Perfil del Usuario:** Ofrece acceso a la configuración de Hoot, el asistente virtual 24/7.



Hoot:

Utiliza interacción multimodal, a través de respuestas por voz o texto, brindando respuestas inmediatas y apoyo constante.



DESCRIPCIÓN PRODUCTO O SERVICIO

¿Qué es?

Solvo es una sátira que critica el uso excesivo de la tecnología en la crianza infantil dentro del hogar, resaltando cómo esta se ha convertido en un recurso omnipresente en nuestras vidas y, en ocasiones, en la solución a los desafíos cotidianos de la crianza. En la actualidad, esta dependencia tecnológica ha generado una desconexión emocional entre padres e hijos, lo que hace necesario concientizar sobre el uso excesivo de la tecnología como una supuesta “solución” para los problemas habituales en la crianza.

¿Cómo funciona?

A través de un estudio etnográfico ficticio, este proyecto analiza la dinámica y los comportamientos de Paola, Emanuel y Rafael desde la incorporación de Solvo a su hogar. Este robot, diseñado específicamente para enriquecer la vida de los niños y simplificar la crianza de los padres mediante una variedad de funciones, que van desde contar cuentos y responder preguntas hasta bailar y cantar, ofreciendo una experiencia única y gratificante tanto para padres como para niños.

El estudio documenta cómo Paola, en su búsqueda por encontrar un equilibrio entre su vida personal y las necesidades de sus hijos, decide adquirir a Solvo con la esperanza de que este pueda resolver muchos de sus problemas. Además de describir las interacciones de la familia con el robot, el estudio examina la conexión que ha desarrollado con sus integrantes y la influencia que ejerce en el hogar.

De esta manera, Paola, Emanuel y Rafael sirven como un reflejo de las familias contemporáneas inmersas en la era digital. Su historia nos cuenta la realidad de muchos

hogares donde la tecnología se ha convertido en una herramienta omnipresente. Además, Solvo es una personificación de la tecnología. Su incorporación como solución para la crianza refleja la tendencia contemporánea de depender de la tecnología en la vida cotidiana.

¿Para quién es?

El proyecto está dirigido a cualquier persona interesada en reflexionar sobre el uso de la tecnología en la crianza y sus implicaciones en la conexión humana y el cuidado parental. Esto incluye padres, madres, cuidadores y cualquier individuo interesado en la relación que existe entre tecnología y relaciones familiares.

PROTOTIPO

Recursos de Prototipado

Para el desarrollo de nuestro proyecto, utilizamos cuatro recursos clave de prototipado: boceto, prototipo en papel, guión gráfico e impresión 3D.

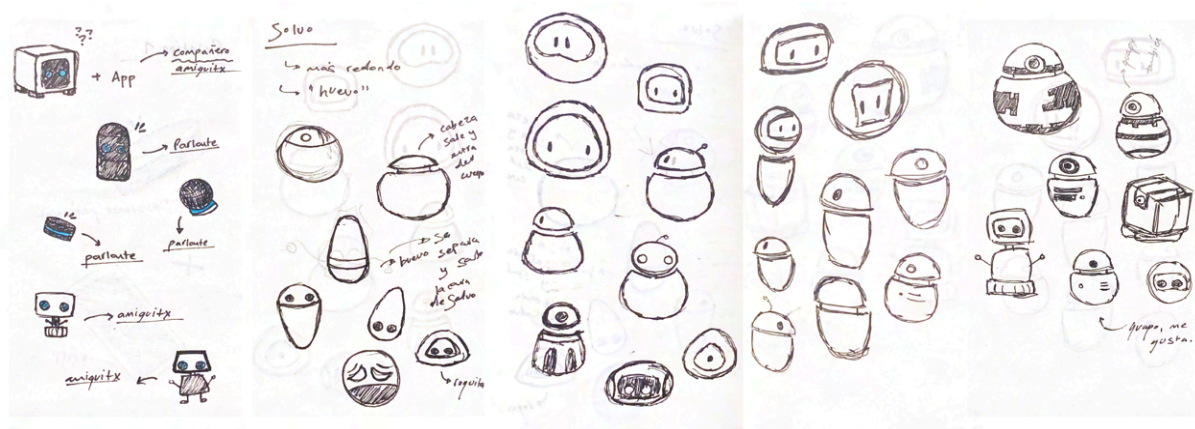
En la fase inicial, realizamos bocetos para poner a prueba las ideas sobre el diseño del robot y sus funciones. Posteriormente, avanzamos hacia la creación del brochure del estudio etnográfico y el manual de uso del robot mediante diversos prototipos en papel, con el objetivo de definir claramente los tamaños y el tipo de papel para la impresión final.

Además, para la creación de las fotografías, elaboramos un guión gráfico en el que exploramos los posibles escenarios e interacciones de la familia con Solvo y analizamos los encuadres adecuados para una mejor visualización. Finalmente, realizamos una representación no funcional del robot a tamaño real mediante impresión 3D, el cual nos sirvió como modelo de cómo se vería el robot en la vida real.

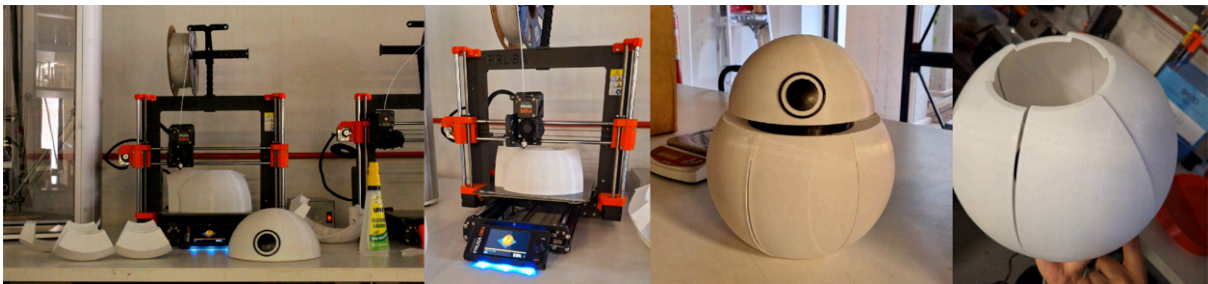
Creación del Prototipo

Robot:

- a. **Bocetos:** Inicialmente, Solvo presentaba una apariencia de robot tradicional, caracterizado por un estilo geométrico y un tamaño reducido. Sin embargo, más tarde se optó por modificar su diseño, adoptando una forma más redondeada con el propósito de darle un aspecto futurista y vanguardista.



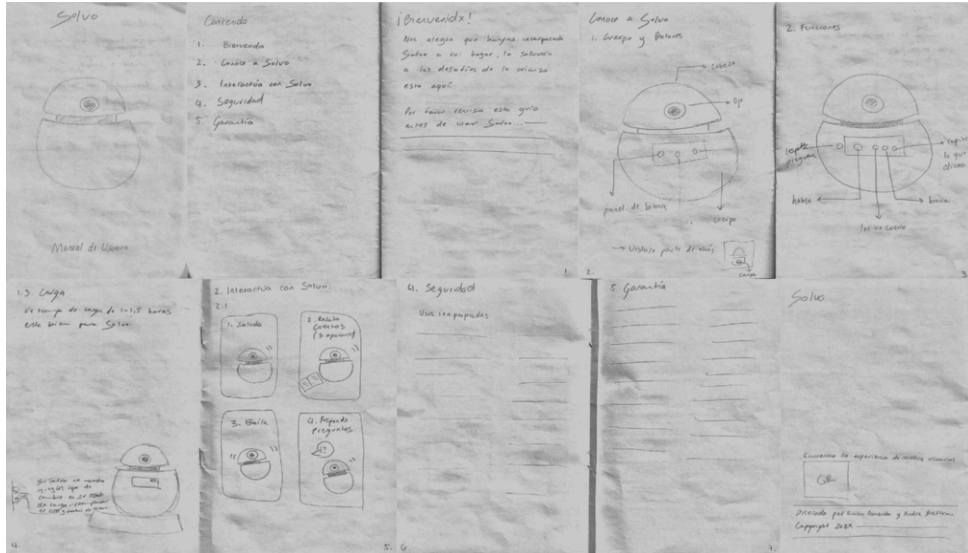
b. Impresión 3D: La impresión 3D se dividió en dos etapas distintas. Durante la primera fase, se llevaron a cabo múltiples pruebas de impresión con piezas delgadas. Debido a su tamaño, estas piezas tuvieron que imprimirse por separado para luego ser ensambladas y cauterizadas con filamento petg. En la segunda etapa, se imprimieron las piezas con un grosor mayor, asegurando que al unir las forman un robot compacto y sin huecos internos.



Manual de Uso Solvo:

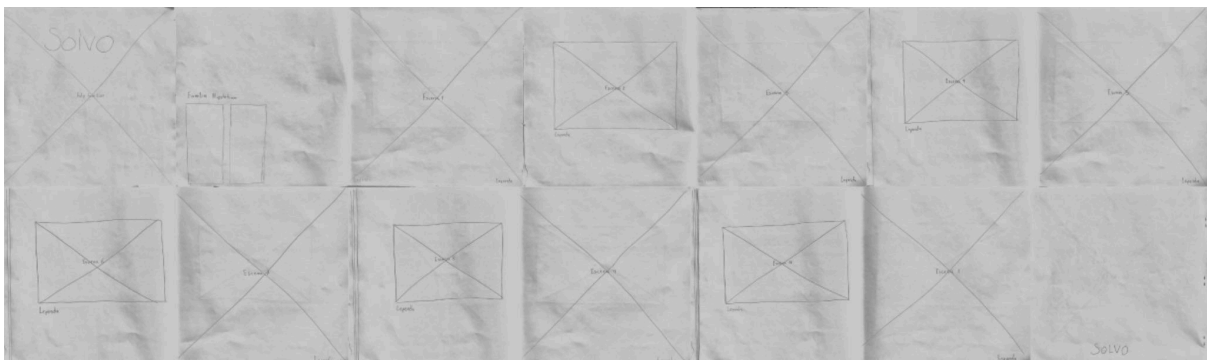
Prototipado en Papel: En cuanto al manual de uso, se buscaba que fuera lo más parecido posible al manual de uso real. Por ello, inicialmente se incluyeron secciones como el contenido, la bienvenida, los usos y funciones del robot, la forma de carga y las interacciones con el mismo, así como aspectos legales como seguridad y garantía. Para la versión final, se agregaron secciones de precauciones y reinicio, además de una sección de garantía del

producto. Estos elementos se representan en hojas de papel bond para establecer un esquema y una idea de la diagramación para ubicar la información de manera efectiva y coherente.



Brochure:

Prototipado en Papel: El folleto inicialmente se concibió como un libro tipo diario o bitácora de estudio sobre la familia, que incluía notas de campo y datos relevantes sobre la familia. Para ello, en hojas de papel se creó un modelo que permitía visualizar la disposición de las fotos a tomar y el texto que las acompañaría.



Fotografías:

Guión Gráfico: Para la creación de las fotografías, se comenzó por desarrollar la narrativa que estas contarían. A través del uso de la IA de Bing, se generaron diversas imágenes destinadas a simular los diferentes escenarios en los que tanto la familia como el robot estarían involucrados. Este proceso también permitió comprender cuáles serían los encuadres más adecuados para las fotos.



PROPUESTA GRÁFICA

Stylesheet

Logotipo



Paleta Cromática



RGB: 31, 31, 31
CMYK: 75, 66, 60, 79
HEX: 1f1f1f



RGB: 247, 247, 247
CMYK: 4, 3, 3, 0
HEX: f7f7f7



RGB: 0, 134, 255
CMYK: 78, 47, 0, 0
HEX: 0086ff



Isotipo



Tipografía

Nunito Sans Regular

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu
Vv Ww Xx Yy Zz
0123456789

Nunito Sans SemiBold

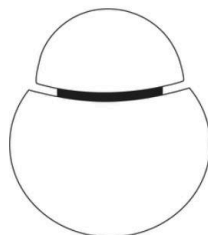
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu
Vv Ww Xx Yy Zz
0123456789

Nunito Sans Bold

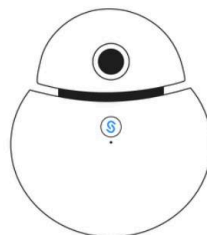
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu
Vv Ww Xx Yy Zz
0123456789

Gráficos (Robot)

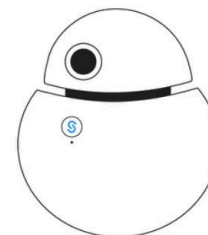
Back



Front



3/4



PRODUCTO FINAL

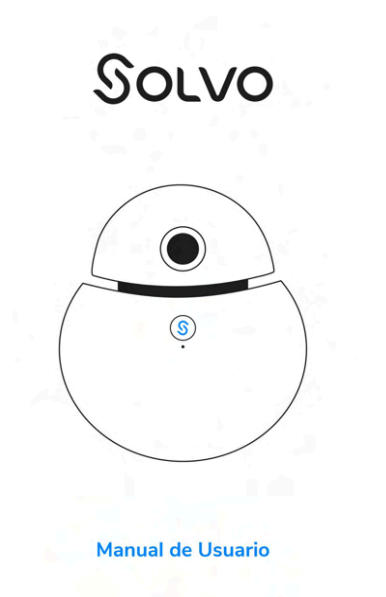
Robot:

Un prototipo a escala impreso con filamento 3D petg, el cuál sirve como una representación de cómo se vería Solvo en la vida real.



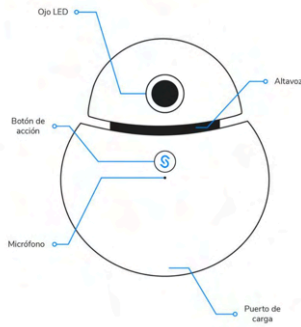
Manual de Uso Solvo:

Acompaña a Solvo, dentro del cuál se puede conocer más sobre el robot, las formas de interactuar con el mismo, aspectos de seguridad, garantía del producto, entre otros.



1. Conoce a Solvo

Partes y Botones



4

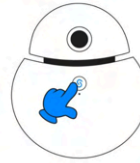
2. Interactúa con Solvo

Botón de Acción

Pulsación larga 5s+ para encender y apagar.

Al activarse, el botón de acción se encenderá de color azul acompañado de audio. Al mismo tiempo, Solvo realizará movimientos de rotación de izquierda a derecha de la cabeza y el cuerpo.

Pulsación corta 1s+ para cambiar de función.



Funciones

5

5. Precauciones

Supervisión Parental:

Aunque Solvo es un asistente confiable, no reemplaza la supervisión parental para garantizar la seguridad y bienestar de tus hijos.

Instalación Adecuada:

Coloca a Solvo en una superficie plana y estable para evitar caídas accidentales. Evita ubicarlo cerca de bordes o escaleras, ya que Solvo no está equipado con habilidades de detección de precipicios.

Evita el Contacto con Agua:

¡Atención! Solvo no es resistente al agua. Evita exponer a Solvo a líquidos, ya que podría causar daños irreparables en sus circuitos y componentes electrónicos.

Apagado en Caso de Emergencia:

Familiarízate con el botón de apagado de emergencia de Solvo y asegúrate de que todos los miembros de la familia sepan cómo utilizarlo en caso de necesidad. La seguridad siempre debe ser lo primero. ¡Recuerda, cuando en duda, apaga y reinicia!

Límites de Funcionalidad:

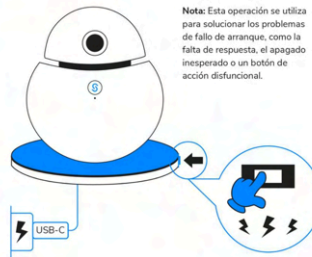
Reconoce que Solvo tiene sus limitaciones y no debe utilizarse para tareas que estén fuera de sus capacidades designadas. Evita forzar a Solvo a realizar acciones para las que no está diseñado.

¡Con estas precauciones en mente, puedes disfrutar de una convivencia segura y armoniosa con Solvo en tu hogar! Recuerda, la seguridad es una responsabilidad compartida entre la familia y nuestro querido robot ayudante.

8

6. Reseteo

Nota: Esta operación se utiliza para solucionar los problemas de fallo de arranque, como la falta de respuesta, el apagado inesperado o un botón de acción disfuncional.



1. Mantén el estado de cortocircuito y conecta a Solvo a un cable USB-C para cargarlo.
2. Mantén aplastado durante 5 segundos el botón del lado izquierdo de la base de carga de Solvo.
3. Una vez finalizado el reseteo, una voz emergente te pedirá que te prepares para una actualización del firmware.

9

SOLVO

¡Menciona a #Solvo en redes sociales para contar al mundo tus historias con Solvo!

PARA MÁS INFORMACIÓN: solvo.com
EN CASO DE AYUDA: solvo.com/soporte



¡Descubre la experiencia de otros usuarios con Solvo y sumérgete en una nueva perspectiva sobre la crianza y la tecnología!

Estudio Etnográfico:

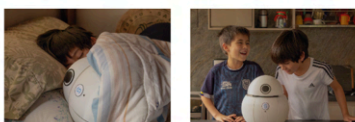
A través de este, se presentan fotografías que analizan los comportamientos y actividades cotidianas de Paola, Emanuel y Rafael, acompañados por notas de campo que describen parte de las interacciones que tiene la familia junto al robot.

Estudio Etnográfico Visual

Familia: Paola, Emanuel y Rafael

Se realizó un estudio etnográfico para comprender a profundidad la realidad de una familia donde la tecnología es una herramienta omnipresente.

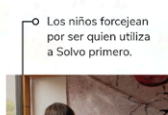
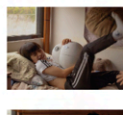
Basados en el producto tecnológico Solvo, analizamos las interacciones que se generan al traer a un nuevo "compañero" al hogar. ¿Pueden los dispositivos electrónicos reemplazar la atención y el afecto que los padres brindan a sus hijos? ¿Cómo afecta la dependencia tecnológica su relación emocional?



La familia se acopla con Solvo en sus actividades cotidianas.



Emanuel y Rafael abren la caja de regalo que contiene a Solvo.



Los niños forcejean por ser quien utiliza a Solvo primero.



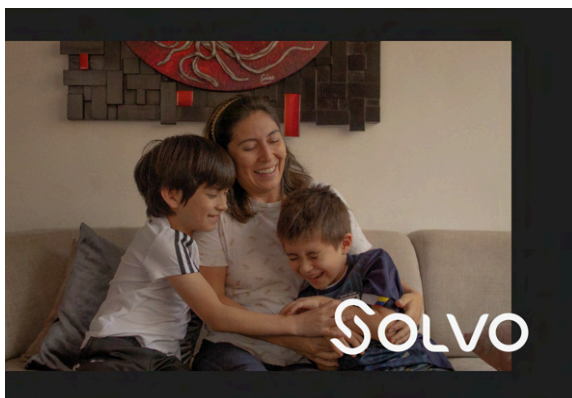
Paola es madre soltera de dos niños. Mientras Solvo entretiene a los niños, ella realiza los quehaceres del hogar.



Emanuel le pide a su madre jugar con él, pero ella, ocupada, le pasa a Solvo.

Brochure:

Ofrece un resumen de nuestro proyecto y profundiza en los aspectos abordados a lo largo del estudio etnográfico. Este material se presenta como un takeaway para quienes visiten la exposición.



Paola, Emanuel y Rafael sirven como un reflejo de las familias contemporáneas inmersas en la era digital. Su historia nos cuenta la realidad de muchos hogares donde la tecnología se ha convertido en una herramienta omnipresente.

Paola, como muchos padres modernos, encuentra en Solvo una respuesta ágil y práctica para equilibrar las demandas de la vida moderna y el cuidado de sus hijos.

Solvo es una personificación de la tecnología. Su incorporación como solución para la crianza refleja la tendencia contemporánea de depender de la tecnología en la vida cotidiana.



Emanuel le pide a su madre jugar con él, pero ella, ocupada, le pasa a Solvo en su lugar por falta de tiempo.



EXHIBICIÓN

Concepto

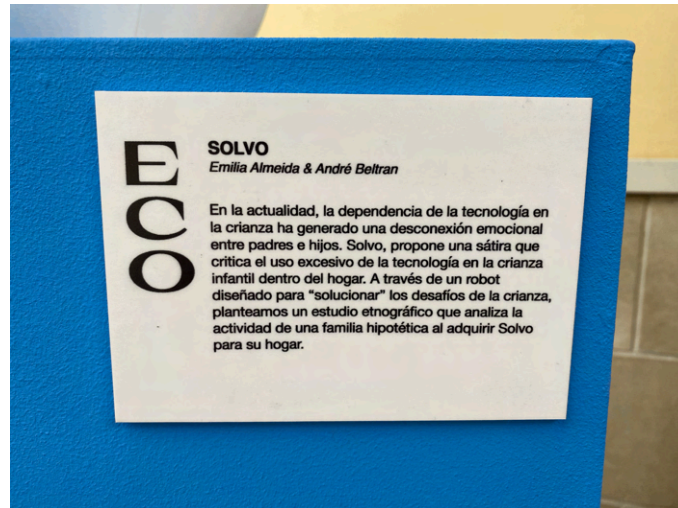
El concepto de la exhibición se centraba principalmente en el estudio de la familia hipotética, dando un enfoque investigativo a la muestra. El elemento principal de nuestra exhibición fue el panel de estudio etnográfico visual, en torno al cual giraba el resto de la exposición. A un lado del panel se exhibía el robot y al otro lado se presentaban los brochures.

Narrativa

Por medio del Diseño-Ficción, con un robot diseñado para “solucionar” los desafíos de la crianza, planteamos un estudio etnográfico que analiza la actividad de una familia hipotética al adquirir Solvo para su hogar. De esta manera, buscamos representar a través de la familia hipotética estudiada, la realidad de muchas familias contemporáneas inmersas en la tecnología; así también, a Solvo, una personificación de la tecnología, la cuál sirve hoy en día como una respuesta a muchos de nuestros problemas.

Exhibición





CONCLUSIÓN

La investigación realizada nos muestra una creciente dependencia de la tecnología en la crianza de los hijos, evidenciando que la mayoría de los padres recurren a dispositivos tecnológicos en presencia de sus hijos y consideran que estos pueden ser útiles en la crianza. Sin embargo, esta dependencia también conlleva una preocupación por la pérdida de conexión emocional entre padres e hijos, lo que sugiere la necesidad de reflexionar sobre cómo equilibrar el uso de la tecnología con la interacción familiar; por esto, es importante mantener un equilibrio saludable entre el mundo digital y las relaciones familiares.

Es así como Solvo ofrece una perspectiva crítica sobre el uso excesivo de la tecnología en la crianza. Por medio de una sátira, busca generar conciencia sobre los riesgos de la dependencia tecnológica en el hogar. Al cuestionar la idea de que la tecnología puede resolver todos los problemas de crianza, Solvo invita a una reflexión más profunda sobre el papel de la tecnología en nuestras vidas y la importancia de mantener conexiones humanas significativas en la crianza de los hijos.

En lo personal, este proyecto representó un reto para nosotros. Desde tener que rehacer el proyecto en cuatro meses hasta el aterrizaje de la narrativa con la que íbamos a contar el proyecto, el proceso de diseño pasó por varios cambios y ajustes hasta llegar al resultado de Solvo que conocemos. Sin embargo, también ha sido una experiencia de grandes aprendizajes. Trabajar en equipo por primera vez, realizar una investigación a mayor profundidad y detalle, desempeñar proyectos con conceptos como estos y adentrarnos en el ámbito del diseño especulativo, nos ha permitido vivir una experiencia llena de enseñanzas y recuerdos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Kumar, D. & Sriram, A. (2019). The Role of Information and Communication Technologies in Family Dynamics: Difference Between Parents and Children. *International Journal of Information Communication Technologies and Human Development*, 11(3), 1-20.

[10.4018/IJICTHD.2019070101](https://doi.org/10.4018/IJICTHD.2019070101)

Shin, W. & Li, B. (2017). Parental mediation of children's digital technology use in Singapore. *Journal of Children and Media*, 11(1), 1-19.

[10.1080/17482798.2016.1203807](https://doi.org/10.1080/17482798.2016.1203807)

ANEXOS

Anexo A: Brochure

https://issuu.com/joseandreb/docs/brochure_solvo

Anexo B: Fotografías

https://estudusfqedu-my.sharepoint.com/:f/g/personal/ealmeiday_estud_usfq_edu_ec/EvjgCrHwPw1OteSrPH9oFbgBwi9Y0DCa6xbgPW-X87W7sQ?e=V06N1P

Anexo C: Manual de Uso

https://issuu.com/joseandreb/docs/manual_de_uso_solvo