

La utilización de estos recursos a través del pensamiento complejo y su bagaje teórico recibido en la academia le permitirán al Diseñador analizar temas específicos y poder decodificarlos y configurarlos para crear propuestas de diseño innovadoras.

El Capítulo IV trata sobre el proceso proyectual enfocado en un análisis literario como referente conceptual, para la creación de objetos de uso por medio del pensamiento relacional. Allí se analizará el libro *Cien Años de Soledad* desde el Diseño Industrial como referente de diseño y se establecerán variables que permitan esbozar un traslado conceptual de la literatura a objetos de uso.

### **37. Isabel Cristina Alvarez Rojas (2009)**

(Profesional en Mercado y Publicidad / Universitaria de Santander - UDES / Bucaramanga / Colombia)

#### **Empaques y consumo de medicamentos: factores de cambio en el diseño y en la calidad de vida de los adultos mayores**

Estamos frente a un cambio sustancial demográfico a nivel mundial, en el que se debe reflexionar en qué condiciones sociales, económicas y políticas, se vive y se vivirá en los próximos años. Los niños y jóvenes que hoy tienen 10, 15 y más años, serán los adultos mayores del año 2050. Este es un hecho real, concreto, inevitable. Con el paso de los años y la aparición progresiva de alteraciones y enfermedades crónicas, provocan un aumento del consumo de fármacos y, en la mayoría de los casos, la toma de varios medicamentos al mismo tiempo. Éste es el principal motivo por el cual los adultos mayores representan uno de los grupos de población con riesgo elevado de presentar problemas relacionados con los empaques de los medicamentos como el modo de asirlo, cerrarlo, entre otras. Considerando que la población adulta mayor de 65 años va en aumento, será necesario diseñar empaques eficientes que les hagan la vida más práctica, detectando las necesidades específicas, acordes a su ritmo de vida y a las posibles barreras físicas o mentales especiales, a la inevitable disminución de su fuerza física y con un nivel medio de conocimientos técnicos acerca de la manipulación de los envases.

Este hecho puntual permite indagar acerca de si se puede llegar a pensar que los procesos desarrollados por los planes de acción para adultos mayores del gobierno de Colombia son deficientes y si además este problema se debe a que, las disciplinas proyectuales implicadas no construyen por un lado, un usuario específico y, por el otro tampoco elaboran la noción de funcionalidad para este segmento.

Se pretende con este trabajo formular un diagnóstico acerca de la suficiencia e insuficiencia de los envases de los medicamentos genéricos que utilizan los adultos mayores.

Este trabajo está organizado de la siguiente manera. El primer capítulo presenta el fenómeno del envejecimiento poblacional donde se encuentra el objeto de investigación partiendo del aumento progresivo del número de adultos mayores y la fuerte tendencia que indica que en un futuro cercano las personas consumirán más medicinas.

El segundo capítulo hace referencia al entorno industrial farmacéutico, se propone una serie de definiciones o conceptos referidos a este campo, que contribuyen a la precisión y aclaración de

los términos de uso común de la industria.

En el tercer capítulo se habla de las definiciones expuestas dentro del entorno socio-cultural y económico del adulto mayor, desde distintas áreas: medicina, antropología, sociología, psicología para hacer una aproximación a la definición de vejez y todo lo que conlleva este proceso a nivel biológico, psicológico y social.

El cuarto capítulo señala las características del packaging de medicamentos y presenta en detalle la aproximación metodológica que se utilizó para la selección de los envases.

En el quinto capítulo se concreta y realiza, a partir de lo conceptualizado y observado en el campo, un diagnóstico que permitirá a los gestores del gobierno y a los productores de packs mejorar el diseño de dichos envases para hacer más fácil y seguro su empleo, en el contexto de Colombia y con proyección al futuro.

Se recurre a las encuestas y las entrevistas para analizar las necesidades y las opiniones relativas a los envases farmacéuticos demandados por los adultos mayores.

Se intenta con esto alentar a los lectores en un tema novedoso y de gran trascendencia para el diseño en general.

Toda observación con distintos grados de participación, sea por medio de los instrumentos ya mencionados, nos permitió abordar el tema y nos aportó un nutrido material de datos para el desarrollo de nuestro objeto de estudio. Este trabajo enriqueció nuestra investigación teórica, ya que el contacto con personas que viven esta etapa, permitió apreciar en forma vivencial la situación real a la que se enfrentan estos grupos.

### **38. Pablo Bustamante (2009)**

(Diseñador Gráfico / Fundación Universidad Jorge Tadeo Lozano / Colombia)

#### **La interactividad como herramienta repotencializadora de los museos. Caso: Museo Argentino de Ciencias Naturales**

“Interacción: Acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, agentes, fuerzas, funciones, etc.”

(Real Academia Española,  
*Diccionario de la Lengua Española*)

Desde la infancia, los seres humanos mostramos fascinación por el mundo que habitamos. Dentro de la categorización de necesidades del ser humano, está siempre latente un incontenible deseo de experimentar e interactuar con todo lo que existe a nuestro alrededor.

La influencia que tiene la interactividad sobre nuestra civilización podemos hallarla en el perfil de personas consideradas como inventores y genios, muy dadas a la creatividad y a la interacción con todo lo que los apasiona y les despierta interés. Tal vez Benjamín Franklin no sería tan famoso, de no haber experimentado el pararrayos sobre sí mismo o Marie Curie no hubiera ganado dos premios Nóbel si no experimentara la radiación desde muy cerca, contrayendo como consecuencia la enfermedad que la llevó a la tumba.