

# PAQUETE DE ACTIVACIÓN MENTAL USE2USE

*Le ayuda a entender la  
circularidad en productos desde  
una perspectiva de usuario*

El paquete de Activación Mental Use2Use es parte de la caja de herramientas de diseño Use2Use creada por Anneli Selvefors, Ph.D. y el Oskar Rexfelt, Ph.D. de la Universidad Tecnológica de Chalmers. La caja de herramientas incluye cinco paquetes para abrir su mente, diseñados para impulsar la circularidad de los productos. Estos paquetes apoyan el desarrollo de productos y servicios para el consumo circular.

Más información sobre la caja de herramientas y sobre cómo diseñar “de uso a uso” (inglés: Use2Use) en [www.use2use.se](http://www.use2use.se)

*El desarrollo de la caja de herramientas fue financiado por la Fundación de la familia Kamrad y la Universidad Tecnológica de Chalmers. Las herramientas fueron traducidas al español por Juana Camacho-Otero e Isabel Ordóñez Pizarro.*

**UNA HERRAMIENTA DE DISEÑO USE2USE**

© ANNELI SELVEFORS & OSKAR REXFELT 2020





UNA INTRODUCCIÓN

## ¿QUÉ ES EL PAQUETE DE ACTIVACIÓN MENTAL USE2USE?

El paquete de activación mental Use2Use ofrece una introducción para entender, promover y apoyar la circularidad de productos desde una perspectiva de usuario. Este paquete enfatiza el rol de los usuarios en la economía circular, complementando de manera importante el enfoque en la producción y los modelos de negocios, tan frecuente en la industria y en la academia.

El paquete contiene 19 tarjetas educativas, cada una resaltando un aspecto importante del rol que los usuarios juegan en la circularidad de los productos. Al usar estas tarjetas se podrá entender mejor la idea de consumo circular (y las implicaciones que tiene para las personas), así como formas en las que se puede implementar circularidad de los productos en la vida diaria.

UNA HERRAMIENTA DE DISEÑO USE2USE

UNA INTRODUCCIÓN

### EMPEZANDO

Reúna a un grupo de personas interesadas en aprender sobre circularidad en los productos y cómo entenderlo desde una perspectiva del usuario. Cualquier persona puede usar estas tarjetas, pero han sido desarrolladas especialmente para diseñadores, empresarios, gerentes de productos y servicios, así como para personas encargadas de diseñar políticas públicas.

### ACTIVANDO UNA MENTALIDAD USE2USE

Las tarjetas para la activación mental Use2Use pueden utilizarse en diferentes escenarios como seminarios, reuniones, o talleres. Utilícelas para estimular el aprendizaje y discusiones.

### CERRANDO

Discuta y documente las principales lecciones y enseñanzas obtenidas. Con base en esto identifique retos y oportunidades importantes que le gustaría explorar en más detalle con las demás herramientas de diseño Use2Use.

UNA HERRAMIENTA DE DISEÑO USE2USE





# VIVIMOS EN UN MUNDO CON RECURSOS LIMITADOS

CONTEXTO

1



## CONTEXTO

### el mundo está utilizando el equivalente a los recursos de 1.7 Tierras

Estamos utilizando los recursos de la Tierra a un ritmo 1.7 veces mayor de lo que los ecosistemas se demoran en restaurarlos, lo que significa que nuestra demanda excede lo que la Tierra nos ofrece. Como lo indica la comunidad científica, el sobrepasar de manera permanente nuestro "presupuesto ecológico" a traído consecuencias severas a la humanidad y al planeta, incluyendo escasez de recursos, cambio climático y la pérdida de biodiversidad. Si queremos limitar mayores impactos es imperativo que la sociedad reduzca el uso de recursos y comience a usar lo que existe de manera más inteligente.

UNA HERRAMIENTA DE DISEÑO USE2USE



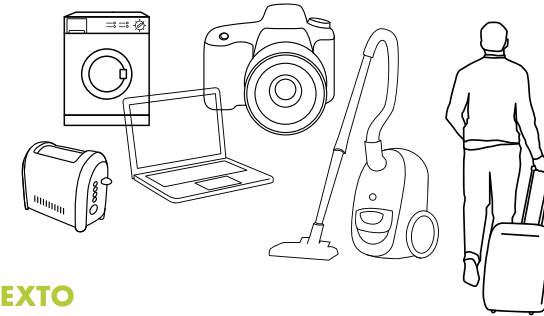




# LOS PRODUCTOS SON SUB-UTILIZADOS

CONTEXTO

2



## CONTEXTO

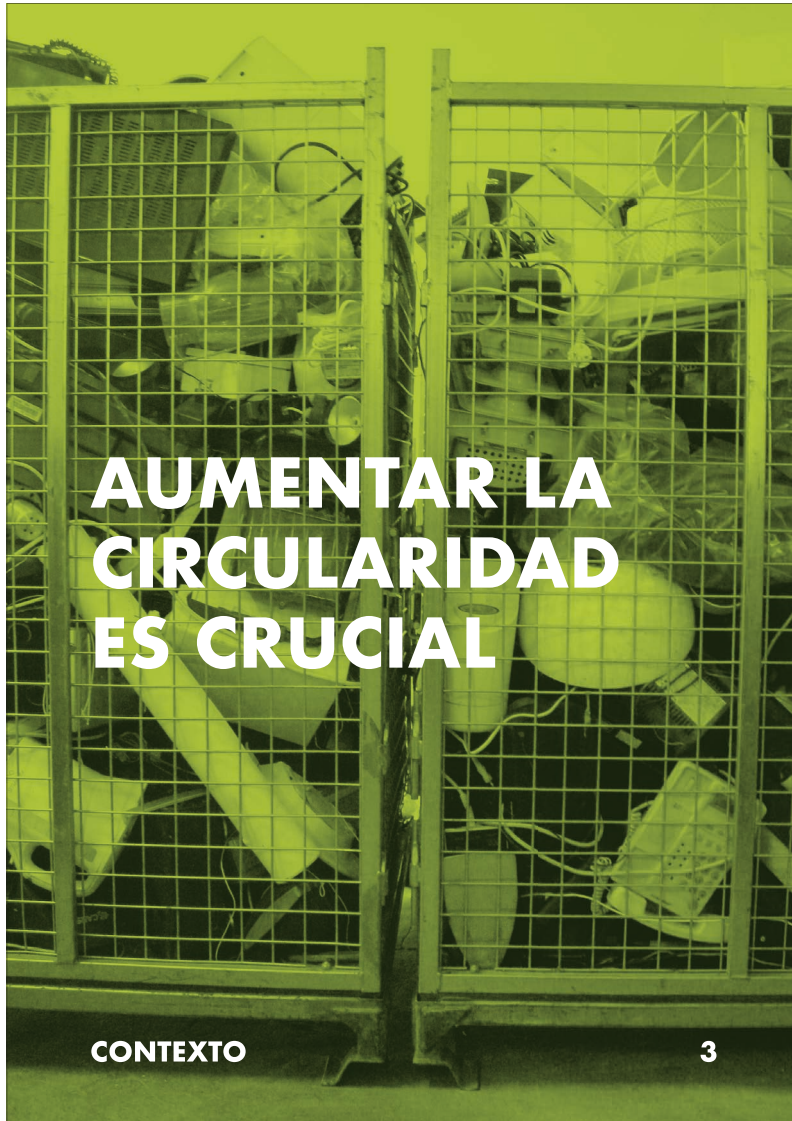
### productos como cortadoras de pasto, carpas, escaleras y taladros son usados sólo ocasionalmente

La mayoría de los productos hechos hoy serán usados solamente durante una fracción de su vida útil. La mayoría de la gente son dueños de productos que solo utilizan unas pocas veces al año e incluso menos. Estos productos representan un potencial desaprovechado. Si lográramos incrementar el uso colectivo de estos productos existentes pero rara vez usados, la necesidad de hacer nuevos productos se reduciría. Por lo tanto, se necesitan menos recursos para satisfacer las necesidades humanas.

UNA HERRAMIENTA DE DISEÑO USE2USE



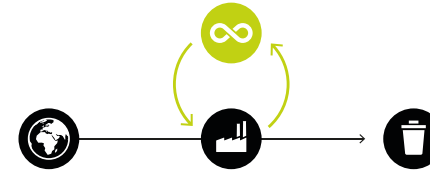




# AUMENTAR LA CIRCULARIDAD ES CRUCIAL

CONTEXTO

3



## CONTEXTO

### necesitamos alejarnos de la mentalidad de extraer-producir-desperdiciar

Reducir el uso de recursos a nivel global requiere que más organizaciones cambien de una mentalidad lineal a una circular. Este cambio no solo beneficia al planeta, sino a las organizaciones también. Esto sucede porque las organizaciones que continúan dependiendo de lógicas lineales y basadas en el uso intensivo de recursos, se arriesgan a ser superadas por sus competidores cuando la competencia por recursos se vuelva feroz. Al cambiar hacia lógicas de negocio circulares, las organizaciones serán capaces no solo de reducir su dependencia a recursos sino también de aprovechar oportunidades para ofrecer productos y servicios relevantes y atractivos para futuros mercados.

UNA HERRAMIENTA DE DISEÑO USE2USE





RECUPERAR VALOR A TRAVÉS DE...



**EL ROL DE LOS USUARIOS**

**hoy las compañías son consideradas el foco de la circularidad**

Un argumento frecuente es que hacer la transición hacia la circularidad implica que las compañías sean más circulares a partir del diseño de productos que puedan ser reacondicionados, remanufacturados o reciclados. Aunque esos cambios relacionados con la producción son esenciales para hacer la transición, no son suficientes. Lograr la transformación de la forma de consumo es igual de importante. Sin embargo, explorar las oportunidades para promover el consumo circular requiere un cambio de perspectiva. En lugar de ver a las empresas y organizaciones como los principales agentes de cambio, es necesario reconocer el papel crítico que juegan las personas en la economía circular.

**UNA HERRAMIENTA DE DISEÑO USE2USE**







## EL ROL DE LOS USUARIOS

### la gente considera que los productos se vuelven obsoletos por diferentes razones

La mayoría de gente consideraría obsoletos a los productos que ya no son útiles. Por ejemplo, tecnología antigua que es incompatible con soluciones actuales, o productos tan gastados que no se pueden usar más. Incluso productos que funcionan bien podrían ser considerados obsoletos por algunos, por ejemplo ropa en colores de la temporada pasada o teléfonos inteligentes con cámaras de menor resolución que los nuevos. El que un producto funcione bien no es garantía de que la gente lo siga usando o que lo encuentre útil. La gente tiene diferentes necesidades y preferencias, por lo tanto tendrán diferentes opiniones sobre si un producto está obsoleto o no. Esto significa que un producto que una persona considera obsoleto puede ser todavía útil y valioso para otra.

UNA HERRAMIENTA DE DISEÑO USE2USE







## EL ROL DE LOS USUARIOS

### el ofrecer oportunidades circulares no garantiza circularidad

El ofrecer oportunidades para reciclar materiales, alquilar productos o comprar productos remanufacturados no significa necesariamente que la gente los acepte. No importa qué tan adecuada esté la línea de producción para permitir hacer remanufactura, la circularidad no se puede garantizar. Los consumidores siempre decidirán si quieren devolver los productos para su remanufactura, si están dispuestas a tener productos remanufacturados o si quieren pagar por servicios que los ofrecen. Si no lo hacen, los productos no serán circulados y los esfuerzos de las empresas no contribuirán a la circularidad. Por lo tanto, cuando se quiere promover circularidad es crucial entender a la gente y considerar sus decisiones de consumo en la vida diaria.

UNA HERRAMIENTA DE DISEÑO USE2USE

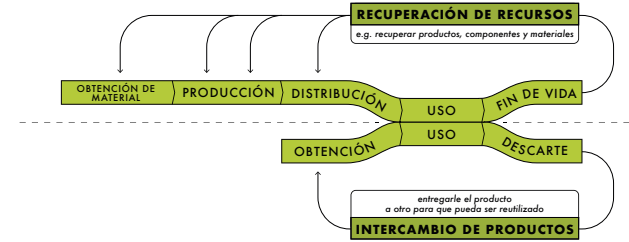




# RECURSOS PUEDEN SER CIRCULADOS DE CUNA-A-CUNA Y DE USO-A-USO

EL ROL DE LOS USUARIOS

7



## EL ROL DE LOS USUARIOS

### la circularidad se puede lograr por medio de ciclos largos o cortos

Si la circularidad se observa desde el punto de vista de la producción, la principal estrategia a utilizar es la circulación de recursos de la cuna a la cuna; es decir, recuperar los productos, componentes y materiales mediante su reintroducción en el proceso productivo. El reciclaje y la remanufactura son estrategias clave en esta perspectiva. Pero, si los productos aún están en condiciones de ser usados, opciones que requieren menos recursos incluyen el intercambio de productos o procesos de consumo circular, ayudando así que los usuarios circulen los productos en ciclos cortos, de uso-a-uso.

UNA HERRAMIENTA DE DISEÑO USE2USE





# LAS PERSONAS PUEDEN CIRCULAR PRODUCTOS SIN INVOLUCRAR EMPRESAS

EL ROL DE LOS USUARIOS

8

## EL ROL DE LOS USUARIOS

### los productos pueden ser intercambiados directamente de un usuario a otro

Las empresas no tienen que estar involucradas en todos los procesos de consumo de las personas. Las personas frecuentemente circulan productos directamente de un usuario al siguiente, sin la necesidad de apoyo de agentes externos. Hoy, cada vez más consumidores están participando en espacios en los que pueden hacer uso compartido de productos, obtener productos usados, o transferir sus productos usados a otras personas. Aunque muchos usan plataformas establecidas, eventos organizados y comunidades en línea para intercambiar sus productos, también es común que gente intercambie cosas, se presten productos entre amigos, e incluso dejen productos en espacios comunes para que algún extraño lo encuentre.

UNA HERRAMIENTA DE DISEÑO USE2USE







# LAS PERSONAS COMO EL FOCO DE LA CIRCULARIDAD

PROCESOS DE CONSUMO CIRCULARES 9



## PROCESOS DE CONSUMO CIRCULARES

### las personas practican el consumo circular de diferentes maneras

Si consideramos a las personas como el foco de la circularidad, el proceso de consumo es esencial para entender qué oportunidades hay para implementar soluciones circulares. Si miramos más de cerca cómo la gente obtiene, usa y se deshace de sus productos, podremos ver muchas maneras diferentes de participar en procesos de consumo circulares en lugar de procesos lineales.

UNA HERRAMIENTA DE DISEÑO USE2USE





## PROCESOS DE CONSUMO CIRCULARES

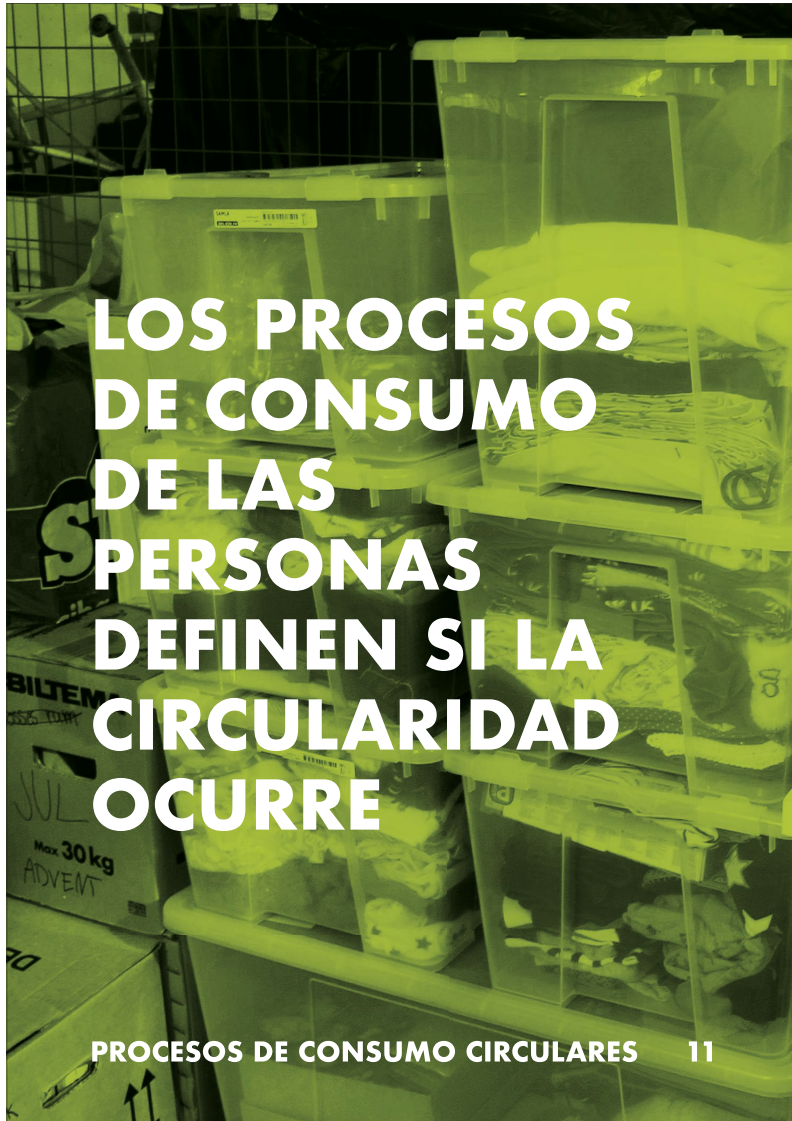
### las personas se interesan por las consecuencias que tienen diferentes modos de consumo

Generalmente, hay muchas oportunidades para que las personas participen en procesos de consumo circulares. Algunas son apoyadas por las empresas y sus modelos de negocio. Sin embargo, las personas no los usan porque les parecen más complicados y extraños que las alternativas lineales. Para que una opción circular le parezca más atractiva a una persona, sus beneficios deben ser mayores que los de las otras opciones. Si una opción de consumo requiere participar en actividades no deseadas o experimentar resultados negativos, es posible que los usuarios eviten e ignoren cualquier oferta relacionada.

UNA HERRAMIENTA DE DISEÑO USE2USE







# LOS PROCESOS DE CONSUMO DE LAS PERSONAS DEFINEN SI LA CIRCULARIDAD OCURRE

PROCESOS DE CONSUMO CIRCULARES 11



## PROCESOS DE CONSUMO CIRCULARES las tres etapas de obtención, uso y descarte son igual de importantes

El consumo circular no es solamente la obtención y uso de productos previamente utilizados, es también el entregarlos a otros. Cada etapa de consumo implica actividades que pueden ser indeseables y como consecuencia, cada etapa podría ser un obstáculo para la circularidad.

UNA HERRAMIENTA DE DISEÑO USE2USE







## PROCESOS DE CONSUMO CIRCULARES

### es más fácil comprar productos nuevos que productos previamente utilizados

Cuando la gente cambia de un consumo lineal a uno circular, no solo cambia lo que consumen, sino también cómo lo hacen. El consumo circular frecuentemente requiere de actividades que son diferentes a las requeridas por los procesos de consumo lineales. Esto puede significar que algunas personas sean menos propensas a obtener productos previamente utilizados. Puede que las actividades que se requieran sean inconvenientes, como por ejemplo, tener que limpiar el producto después de obtenerlo, o verificar si está funcionando o que no le falten partes. Dependiendo de esas posibles actividades, puede que algunas personas no consideren relevantes todas las posibles maneras de obtener productos previamente utilizados, optando por ignorar alguna (o todas) de estas vías de obtención, prefiriendo así las alternativas lineales.

UNA HERRAMIENTA DE DISEÑO USE2USE





# MUCHOS PRODUCTOS SE QUEDAN ESTANCADOS EN EL LIMBO DEL DESUSO

PROCESOS DE CONSUMO CIRCULARES 13

## PROCESOS DE CONSUMO CIRCULARES

### es más fácil guardar productos que entregarlos a alguien más

La mayoría de las personas tienen muchas pertenencias que han dejado de usar. Esto se puede deber a que sus necesidades han cambiado, o porque han reemplazado algunas pertenencias con otros productos. Frecuentemente es más fácil guardar estos productos que ya no utilizan en armarios o sótanos, en vez de considerar cómo pasarle el producto a otra persona. Esto significa que estos productos pueden pasar años sin ser utilizados, a pesar de que podrían haber sido útiles para otras personas.

UNA HERRAMIENTA DE DISEÑO USE2USE





# CIRCULAR PRODUCTOS A OTROS ES COMPLICADO

PROCESOS DE CONSUMO CIRCULARES 14



## PROCESOS DE CONSUMO CIRCULARES

### descartar productos es más fácil que entregarle productos a otras personas

Pasarle un producto a otra persona implica llevar a cabo actividades adicionales en comparación con guardarlo o descartarlo. Pensar en vender un producto puede significar encontrar un canal de ventas adecuado, crear un aviso, comunicarse y encontrarse con potenciales compradores y negociar un precio. Esto requiere de tiempo y esfuerzo y puede hacer menos atractivo el pasarle un producto a otra persona.

UNA HERRAMIENTA DE DISEÑO USE2USE







**NO SE TRATA  
DE HACER QUE  
LA GENTE  
SIMPLEMENTE  
ACEPTE UN  
MODELO DE  
NEGOCIO**

**OPORTUNIDADES DE DISEÑO**

**15**

### **OPORTUNIDADES DE DISEÑO**

## **se trata de habilitar la circularidad en el día a día**

Las empresas deberían elegir un modelo de negocios que facilite las opciones circulares para las personas, en vez de imponer un modelo que le facilite la circularidad a la empresa. Dadas las condiciones adecuadas, la gente encontrará que el consumo circular es menos costoso y demorado, y más conveniente y deseable. Esto, a su vez, hará que el modelo de negocios subyacente sea más exitoso. Las empresas pueden hacer que la circularidad sea una realidad cotidiana ofreciendo productos y servicios circulares para las tres etapas del proceso de consumo de la gente: obtención, uso y descarte.

**UNA HERRAMIENTA DE DISEÑO USE2USE**





# TANTO EL DISEÑO DE PRODUCTOS Y COMO EL DE SERVICIOS IMPORTAN

OPORTUNIDADES DE DISEÑO 16

## OPORTUNIDADES DE DISEÑO

### la circularidad de productos puede ser facilitada de varias formas

Una empresa que diseña y hace productos tiene varias formas para apoyar la circularidad. Si el producto necesita ser limpiado entre usuarios, éste puede ser diseñado para que el usuario lo pueda hacer fácilmente (o incluso para evitar que se ensucie), o la empresa puede ofrecer un servicio de limpieza, o ambos. Por lo tanto, una empresa no necesariamente tiene que ofrecer un servicio para facilitar el consumo sostenible; puede adaptar sus productos para permitirle a la gente consumir de manera circular, o puede hacer productos ajustados para que otras empresas los usen en sus servicios circulares.

UNA HERRAMIENTA DE DISEÑO USE2USE





# MUCHOS PRODUCTOS ACTUALMENTE NO SON DISEÑADOS PARA PROCESOS DE CONSUMO CIRCULARES

OPORTUNIDADES DE DISEÑO

17



## OPORTUNIDADES DE DISEÑO

### los productos pueden ser diseñados para ser certificados para el re-uso

La mayoría de los productos actualmente están diseñados para ser comprados, usados y descartados por un único usuario. Por ello, rara vez son adaptados a procesos de consumo circulares y los requerimientos de usuarios asociados a ellos. Por ejemplo, muebles de embalajes planos han sido diseñados para ser fáciles de comprar, transportar y ensamblar una primera vez. Pero, muchas veces estos muebles no son diseñados para ser desmontados, transportados nuevamente y re-ensamblados por un usuario nuevo. Si los productos se diseñaran considerando las actividades y requerimientos prácticos para su reutilización, serían más atractivos y tendrían más potencial para la circularidad.

UNA HERRAMIENTA DE DISEÑO USE2USE



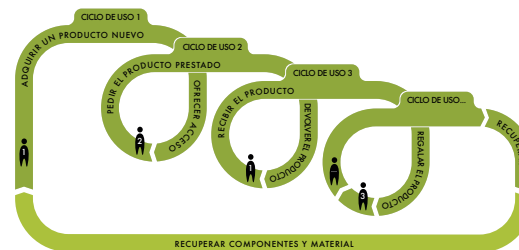




# HOY MUCHOS PRODUCTOS NO SON DISEÑADOS PARA VARIOS CICLOS DE USO

OPORTUNIDADES DE DISEÑO

18



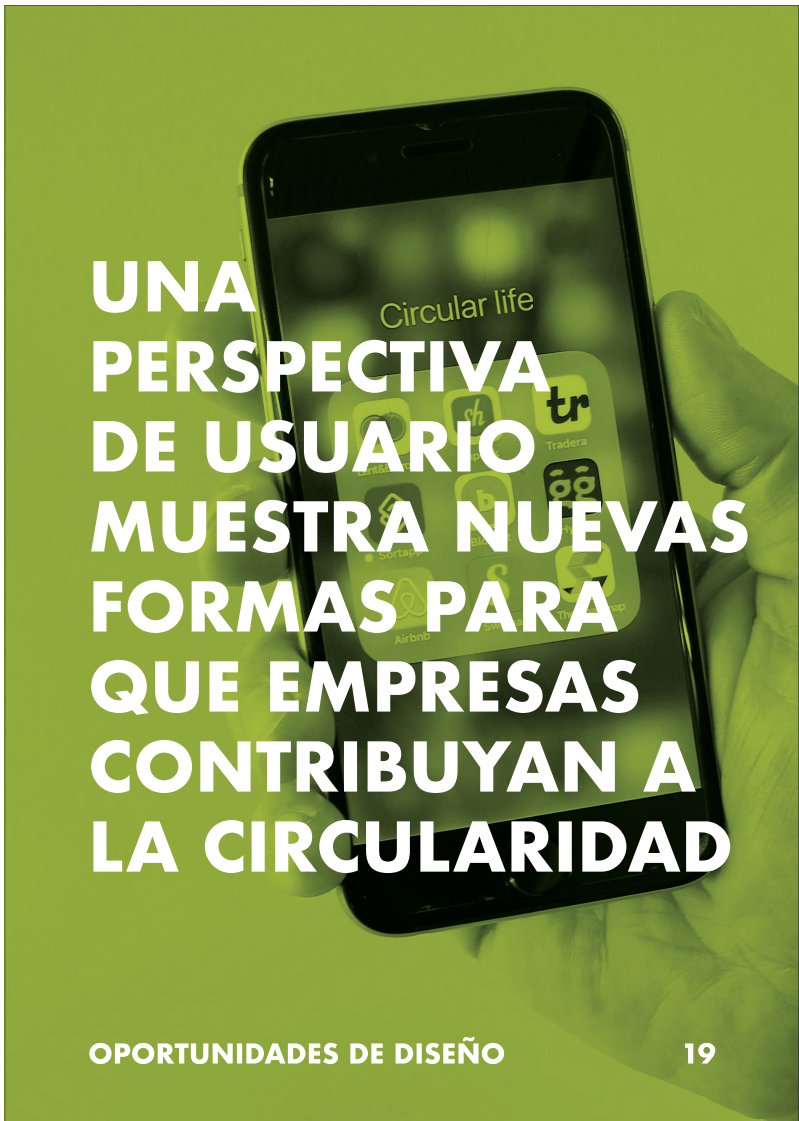
## OPORTUNIDADES DE DISEÑO

**los productos se pueden diseñar para varios intercambios antes de necesitar recuperar materiales**

Hoy, pocos productos se diseñan teniendo en cuenta una cadena de usuarios. Por ejemplo, juguetes son frecuentemente diseñados para que el primer joven que lo reciba lo ensamble, personalice y use. Diseñar productos para un consumo circular requiere dejar de diseñar para un sólo usuario final, y pensar en múltiples usuarios y varios ciclos de uso. Este nuevo objetivo hace esencial preguntarse cómo un producto o servicio puede dar una buena experiencia, no sólo al primer usuario, sino que también a otros futuros usuarios.

UNA HERRAMIENTA DE DISEÑO USE2USE





# UNA PERSPECTIVA DE USUARIO MUESTRA NUEVAS FORMAS PARA QUE EMPRESAS CONTRIBUYAN A LA CIRCULARIDAD

OPORTUNIDADES DE DISEÑO 19



## OPORTUNIDADES DE DISEÑO

### empresas se pueden convertir en agentes de intercambio y facilitar la circularidad

Tomar la perspectiva del usuario le permite a las empresas ver cómo convertirse en agentes de intercambio, facilitando el consumo circular. Por ejemplo, las empresas se pueden ofrecer leasing, haciendo que el uso circular sea menos difícil. También pueden proveer otros servicios, haciéndose cargo de los aspectos menos agradables de la obtención o descarte de productos, en aquellas vías que han sido identificadas como difíciles por los usuarios.

UNA HERRAMIENTA DE DISEÑO USE2USE

