

Prosumer: actualidad y tendencia. Potencialidad del diseño modular

Laura Asión-Suñer e Ignacio López-Forniés ⁽¹⁾

Resumen: Este artículo presenta trece entrevistas realizadas a expertos del ámbito *maker* con el objetivo de conocer el potencial uso del diseño modular en la creación de productos para prosumers, usuarios que producen lo que consumen. Los resultados abordan cuatro cuestiones principales: la figura del prosumer, las características y beneficios del diseño modular, el uso de metodologías de diseño y la aplicación del diseño modular en el ámbito *maker*. Para ello, se desarrolló la misma estructura de entrevista para cada experto, lo que permitió comparar y constatar los resultados. Entre los entrevistados se identificaron tres perfiles: investigadores, colaboradores en proyectos de co-creación e integrantes de organizaciones *maker*. El trabajo finaliza con conclusiones sobre la actualidad y las tendencias del ámbito prosumer, así como su relación con el diseño modular.

Palabras clave: diseño modular - prosumidor - entrevistas - metodología - usuario final - diseño de producto

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 193-194]

⁽¹⁾ Ver CVs en pág. 194

Introducción

El actual contexto tecnológico y social, con factores como los avances en las tecnologías de la comunicación (TIC) y la fabricación ágil (Halassi, Semeijn, & Kiratli, 2019) así como la democratización del proceso creativo y su acercamiento a usuarios no especializados (Val Fiel, 2016), han resultado idóneos para propiciar la presencia de la cultura *maker* y los usuarios prosumer. Este usuario, según la definición original de Alvin Toffler, es aquel que asume el rol de productor y consumidor para intervenir en el proceso de diseño, montaje o fabricación de los productos que finalmente consume (Toffler, 1980). El continuo desarrollo de herramientas físicas y digitales ha permitido incluir al usuario final en el proceso creativo a través de la co-creación, la personalización y la fabricación de sus propios productos al proporcionar medios de producción efectivos y fáciles de usar (Asión Suñer

& López-Forniés, 2019). Esto ha dado lugar a que los consumidores creen sus propios bienes, iniciando así su transformación a prosumers (Rayna, Striukova, & Darlington, 2015). En este aspecto, se ha detectado que el diseño modular ofrece una serie de ventajas, como la variedad de productos, la independencia funcional o la adaptabilidad, que pueden facilitar la inclusión del usuario en el proceso creativo. De hecho, estudios recientes evidencian que implementar el diseño modular es clave para resolver el conflicto entre la personalización y el bajo costo en productos y servicios con el objetivo de satisfacer las necesidades del cliente (Li, H; Ji, Y; Li, 2018). Sin embargo, sus beneficios no son únicamente aplicables en las fases previas al consumo. El diseño modular también permite realizar cambios sobre el producto a través de una interfaz adaptable que posibilita la inclusión de futuras actualizaciones o complementos (Zheng, Yu, Wang, Zhong, & Xu, 2017).

No obstante, pese a las ventajas que puede aportar el diseño modular en el ámbito prosumer, todavía no se ha estudiado la posibilidad de enfocar su aplicación a este tipo de usuario. En su lugar, las investigaciones previas se han centrado en el desarrollo de productos modulares desde el punto de vista de la empresa (You & Smith, 2016) (AlGeddawy & ElMaraghy, 2013) (Eppinger & Browning, 2012), dejando el diseño modular oculto a ojos del consumidor. Esto hace que el usuario final no disponga de los conocimientos y recursos suficientes para explotar todos los beneficios del diseño modular con el objetivo de cubrir sus propias necesidades y demandas sobre el producto.

Este artículo se enmarca dentro de una línea de investigación cuyo objetivo es desarrollar un modelo metodológico de diseño modular centrado en crear productos para el *prosumer*. Por este motivo, el presente trabajo pretende conocer cuál es la aplicación actual y potencial del diseño modular en el ámbito prosumer y *maker*. Para ello, se presenta un estudio de campo en el que se realizan trece entrevistas a diferentes expertos de esta corriente. Este análisis es imprescindible como paso previo al desarrollo del modelo metodológico pues es necesario conocer la situación actual y las tendencias de este sector, no sólo de forma interna como una corriente aislada, sino también dentro de la sociedad.

Descripción metodológica

Este estudio de campo consta de tres fases: la preparación de la entrevista, la selección de expertos y el tratamiento de los resultados. En primer lugar, se desarrolló la misma estructura de entrevista para cada experto, lo que permite comparar y constatar los resultados obtenidos. De este modo, cada entrevista trata sobre cuatro cuestiones principales: definir la figura del *Prosumer*, establecer las características y beneficios del *Diseño modular*, conocer si existe un uso de *Metodologías* de diseño en este ámbito y saber cómo es la *Aplicación* real y potencial del diseño modular en el ámbito *maker*. En la siguiente tabla, se muestran las preguntas que se realizaron para cada uno de los cuatro bloques:

Prosumer	¿Quiénes son? (Definición, confusión en la terminología) / ¿Qué otros nombres tienen (<i>maker</i> , <i>hacker</i>)? / ¿Cómo los podemos identificar? / ¿Dónde están (Fablab, Makerspace)? / ¿Qué les define (personalidad)? / ¿Cuáles son sus motivaciones (Hobby vs. Necesidad, economía vs. calidad, tener algo propio)?
Diseño modular	¿Qué es? / ¿Lo ha utilizado alguna vez previamente? / ¿Con qué frecuencia? / ¿Lo considera importante? / ¿Lo planean o surge en el desarrollo (por ejemplo, es intrínseco en electrónica)? / ¿Cómo definiría al diseño modular? / ¿Qué debe tener un producto para ser modular (características)?
Metodología	¿Cómo es su actual proceso creativo (rediseño, copia, nueva idea, aprendizaje...)? / ¿Siguen alguna metodología? / ¿Piensan más allá de su ámbito (integración del diseño)? / ¿Documentan los resultados? / ¿Los comparten? / Diseñar para sí mismo vs. Diseñar para otros
Aplicación	(En este punto se les explica a los entrevistados el objetivo de la investigación) ¿Les parece interesante y útil emplear las ventajas del diseño modular en la creación de productos para prosumer? / ¿Estarían dispuestos a utilizar una metodología nueva? / ¿Las ventajas que ofrece el diseño modular en la cultura <i>maker</i> son reales? / A rasgos generales, ¿cuál es su opinión?

En cuanto a la selección de expertos, se intentan abarcar diversas opiniones que corresponden a contextos y entornos de aplicación diferentes como, por ejemplo, el académico o el práctico. Por este motivo, se diferenciaron entre tres perfiles diferentes de expertos: investigadores y personal universitario; expertos relacionados con proyectos de co-creación; e integrantes de FabLabs y organizaciones *maker*. Por otra parte, todas las entrevistas se realizaron dentro del límite geográfico nacional (España), por lo que se debe tener en cuenta que todos los entrevistados comparten el mismo contexto sociocultural y que las respuestas podrían variar si fueran internacionales. En la siguiente tabla se pone a modo de resumen la información principal de cada entrevistado. Por motivos de privacidad no se muestran los nombres de cada uno, pero se incluye su perfil, la organización o proyecto *maker* al que pertenece y el resumen de su currículum.

Perfil	Organización	Resumen del CV
Investigador y personal universitario	Universidad de Zaragoza / proyecto Make It Special	Profesor del Departamento de Informática e Ingeniería de Sistemas de la Universidad de Zaragoza, <i>maker</i> por afición e investigador
Investigador y personal universitario	Ibercivis / Instituto de Biocomputación y Física de Sistemas Complejos (BIFI)	Director de la fundación de Ciencia Ciudadana <i>Ibercivis</i> , miembro de <i>BIFI</i> y coordinador de <i>Laboratorios César</i> en Etopia
Investigador y personal universitario	BIFI / Etopia (Centro de Arte y Tecnología de Zaragoza)	Gestora y mediadora cultural, coordinadora de <i>Laboratorios César</i> y técnico de apoyo a la investigación

Investigador y personal universitario	Universitat Politècnica de València / FabLab Valencia	Profesor de la Universitat Politècnica de València (UPV, España), investigador, director de <i>FabLab Valencia</i> y miembro de <i>CREFAB</i>
Proyectos maker de co-creación	WikiHouse	Físico y facilitador del proyecto <i>WikiHouse</i> , un sistema de construcción que diseñar, fabricar y ensamblar casas de alto rendimiento
FabLabs y asociaciones maker	Makers Asturias	Vicepresidente de <i>Makers Asturias</i> , director de comunicación en <i>Conecta Industria</i> y director de <i>Citech Cumbre de Industria y tecnología</i>
FabLabs y asociaciones maker	FabLab León	Acreditado con el <i>Fab Academy</i> por el <i>MIT's Center For Bits and Atoms</i> , fabricante digital en <i>Fabrico tus Ideas</i> y colaborador de <i>FabLab León</i>
FabLabs y asociaciones maker	MakerSpace Madrid	Vicepresidenta y cofundadora de <i>Makespace Madrid</i> , escritora del <i>Manual de Supervivencia Maker</i> y cofundadora de <i>Mujeres Tech</i>
Proyectos maker de co-creación	Escornabot	Colaborador del proyecto OpenSource <i>Escornabot</i> , una iniciativa que lleva la robótica educativa a cualquier profesor y profesional
FabLabs y asociaciones maker	Makers Asturias	Presidente de <i>Makers Asturias</i> , ingeniero de telecomunicaciones e integrante del proyecto colaborativo <i>Ashab Space</i>
FabLabs y asociaciones maker	Makeroni Labs	Presidente de <i>Makeroni Labs</i> , organizador del <i>Arduino Day Zaragoza</i> y cofundador de <i>Innovart</i> , <i>Academia de Inventores</i> y <i>The Ifs</i>
FabLabs y asociaciones maker	Zaragoza MakerSpace	Cofundador de <i>Zaragoza Makerspace</i> y fundador de <i>La Faboría</i> , un espacio orientado a ofrecer soporte basado en tecnologías de código abierto
FabLabs y asociaciones maker	La Hora Maker	Investigador y divulgador independiente, encargado del podcast <i>La Hora Maker</i> y colaborador en <i>CREFAB</i> y <i>Makerspace Madrid</i>

Todas las respuestas de las entrevistas fueron registradas con el objetivo de conservar fielmente la información sobre las respuestas de los entrevistados. Los resultados y conclusiones finales fueron agrupados y contrastados de acuerdo a los cuatro temas principales tratados. Dentro de cada bloque y en relación con cada pregunta realizada, se comprobaron todas las respuestas con el objetivo de obtener conclusiones sobre los aspectos en los que

había un acuerdo general o, por lo contrario, se generaba debate por la diversidad de opiniones.

Resultados

En este apartado están las respuestas generales de las trece entrevistas realizadas. No se trata de transcripciones literales, sino de conclusiones obtenidas de todas ellas sobre cada apartado de la entrevista que muestran cuáles fueron las respuestas generales respecto a los temas tratados. Las respuestas han sido bastante consensuadas y no existen contradicciones entre ellas, por lo que podemos afirmar que los entrevistados han estado de acuerdo en la mayoría de ellas, lo que aporta un alto nivel de veracidad. De este modo, cada bloque de la entrevista es expuesto a continuación en forma de apartado, diferenciando así cuatro apartados: *Prosumers*, *Diseño modular*, *Metodología* y *Aplicación*.

Prosumers

El término *prosumer* no es utilizado como parte del lenguaje coloquial para referirse a las personas que intervienen en el proceso de diseño, fabricación o montaje de los productos que consumen. En su lugar se utiliza la palabra *maker*. Se puede establecer la diferencia entre los dos términos en su filosofía. Mientras el *maker* busca compartir y aprender del proceso, el prosumer sólo quiere un producto único que responda a alguna necesidad o deseo en concreto. Por otra parte, un *maker* es un tipo de *prosumer* con mayor libertad de intervención sobre los productos que diseña o fabrica. Por ello, se puede considerar que los *makers* forman parte de una categoría de usuario más global: los prosumers. No obstante, no sucede lo mismo al revés, pues un prosumer no tiene por qué ser un *maker*. Estos usuarios materializan y reconvierten sus ideas para responder a una necesidad que puede ser propia o ajena. En concreto, los *makers* buscan resultados transformables y versátiles para generar un nuevo concepto y democratizarlo a través de plataformas Open Access o eventos (Maker Faire, 2019). Están constantemente actualizados, hacen retos y extrapolan los resultados que obtienen entre diversas disciplinas. A pesar de que cualquier persona puede ser prosumer o *maker*, actualmente hay disciplinas que tienen una mayor presencia que otras en este ámbito. Algunos ejemplos son la electrónica y la informática, con plataformas como Arduino o Raspberry; el diseño, por su naturaleza multidisciplinar; o la biología, que posee términos propios como DIYbio o Wetlab. En cuanto al espacio donde desarrollar su actividad, los *makers* prefieren trabajar en entornos de uso compartido donde puedan comunicarse, aprender otras disciplinas y colaborar entre ellos, como los FabLabs o los MakerSpaces. En el caso de los prosumers, donde el nivel de comunicación es más bajo, suelen desarrollar su actividad en entornos más cerrados y privados. El fácil acceso a ciertas tecnologías ha abierto las fronteras tecnológicas a un público multidisciplinar permitiendo crear un ecosistema para llevar a cabo el diseño y produc-

ción de sus propias ideas. Gracias a la descentralización y el fácil acceso, ciertas tecnologías predominan más que otras. Este es el caso de Arduino, la impresión 3D o el corte por láser, donde las partes físicas (placas, impresoras...) son cada vez más asequibles, y los recursos digitales disponibles en plataformas más accesibles y variados. En cuanto al proceso de trabajo, generalmente un *maker* tiene una idea, la hace y la comparte con la comunidad. Esta comunidad puede tomar dicha idea, crear bifurcaciones y extrapolarla a otros campos. Así pues, podemos concluir que los usuarios prosumer y *maker* son creadores que introducen la tecnología como herramienta, ya sea software o hardware, dentro de su proceso creativo. En este aspecto, se debe tener en cuenta que los cambios tecnológicos conllevan por lo tanto cambios en su forma de trabajar.

Diseño modular

El diseño modular es el diseño en base a módulos que plantea la modularidad del producto como un objetivo de diseño. En este aspecto, el diseño modular se basaría en la idea de dividir un problema para afrontarlo, es decir, modularizar los entes para manejarlos con mayor simplicidad. En su aplicación práctica consistiría en la integración de diversos módulos para crear algo mayor, ofreciéndole al producto la oportunidad de crecer. Así pues, se trataría de un proceso previo al diseño y desarrollo

del producto que crea diferentes niveles de abstracción. Si nos centramos en la cultura *maker*, podemos observar que los módulos de un proyecto *maker* están vivos y cambian constantemente de acuerdo a diversas necesidades y requerimientos.

Existen una serie de características que definen al diseño modular. Entre ellas encontramos que un producto modular es *adaptable* gracias a las modificaciones que se pueden realizar según las necesidades del usuario; *actualizable* a través de la renovación de módulos dentro de un mismo producto; *intercambiable*, debido al cambio de módulos entre diferentes productos o familia de productos; *estandarizable*, es decir, compatible tanto física como funcionalmente con otros componentes y productos; e *independiente* entre módulos, pues un producto modular es un objeto entendible por separado. La inclusión de todas estas cualidades, conllevan la integración de una serie de características secundarias como la *reutilización*, *recambio*, *multifuncionalidad*, *flexibilidad*, *crecimiento del producto*, facilidad de *desmontaje* y *traslado*, *versatilidad*, *escalabilidad*, *integración*, *sostenibilidad*, *eficiencia* y *economía*.

Su aplicación es frecuente en el ámbito prosumer donde surge cuando un problema es demasiado grande y no se puede abarcar fácilmente. No obstante, existen también casos en los que el diseño modular es una especificación de diseño (EDP). Por ello, el diseño modular es algo propio de la naturaleza *maker*, pues permite crear productos capaces de cambiar, evolucionar y adaptarse sin necesidad de deshacer lo anterior o volver a empezar. Los *makers* lo aplican con frecuencia por las ventajas que ofrece, lo que lo hace realmente importante y necesario en este ámbito. En ocasiones incluso, los proyectos *maker* tienen como base algunos productos comercializados basados en diseño modular, como Lego.

Metodología

Debido a la filosofía propia de la cultura *maker*, su proceso creativo se basa en el rediseño y la generación de nuevas ideas basadas en un proceso de aprendizaje mediante prueba y error. Normalmente se inspiran o copian un producto ya creado para luego realizar modificaciones y mejoras sobre el mismo. Sólo se basan en la copia cuando no tienen conocimiento sobre la materia y replican para aprender. Para ello, a menudo utilizan plataformas digitales, como *GitHub* o *Instructables*, donde comparten ideas, tutoriales, diseños 3D y otros recursos para inspirarse y tener una referencia sobre la que hacer modificaciones.

En principio, no existe una metodología genérica y globalizada que los usuarios apliquen para hacer sus propias intervenciones sobre los productos que crean. No obstante, los *makers* y *prosumers* siguen prácticamente los mismos pasos básicos. En primer lugar, realizan un análisis de otros productos y del contexto en el que se desarrollan. Posteriormente, toman una idea o producto ya existente al que le hacen sus propias aportaciones que pueden resultar en nuevos usos, adaptaciones, actualizaciones o evoluciones, entre otras intervenciones. Otro tipo de aportación muy utilizada es la extrapolación de una idea o función ya existente a un nuevo producto, ámbito o uso final. Finalmente, procede a la fase de fabricación y montaje del producto, donde hacen un constante proceso de experimentación para incorporar mejoras a su idea original.

Gracias a la presencia de redes y talleres compartidos que dan lugar a la convivencia de diversas disciplinas, los usuarios adquieren conocimientos multidisciplinarios que aplican posteriormente a sus productos. En este aspecto, el diseño de producto tiene una gran importancia pues es lo que permite dar forma final a una idea que puede estar basada en otras disciplinas, como la electrónica. Esto convierte al diseño en un instrumento necesario y común en todo tipo de proyectos. Por otra parte, las motivaciones y objetivos de un *maker* están marcados por un contexto sociológico diferente al del diseñador, pues no tienen una orientación hacia el mercado, sino hacia su propia satisfacción o la de otros. Diseñar para otros implica utilizar otro proceso de diseño basado en la funcionalidad y en obtener resultados útiles que respondan a una necesidad, mientras que el diseño para uno mismo se hace como un hobby para cumplir otros objetivos secundarios como aprender o tener un producto único. En ambos casos, el proceso debe ser interactivo y estar en constante contacto con el usuario final.

Aplicación

Los usuarios que tienen interés en intervenir en alguna fase de los productos que consumen, están abiertos al aprendizaje y a implementar mejoras en su forma de trabajar. Les preocupa que sus productos no sean finalizados, por lo que necesitan conceptos de diseño que les facilite esta tarea. En este aspecto, estarían dispuestos a utilizar una metodología para ello, sobre todo en las fases iniciales del diseño de producto. Por este motivo, la creación de un modelo metodológico de diseño modular que facilite el desarrollo esta fase resulta de gran utilidad para este perfil de usuario, pues el diseño modular es un método

que ya aplican en la actualidad, aunque sea inconscientemente, y están acostumbrados a seguir pautas e instrucciones para realizar sus proyectos. Dicho método no sólo podría interesar a los actuales *makers*, sino también a nuevos prosumers y a futuras generaciones por su cercanía a la tecnología, puesto que estarían preparados para utilizar un método de estas características.

Sin embargo, el reto de crear un modelo metodológico de estas características podría presentar ciertas restricciones. Una metodología muy generalizada, sin dirigirse a un tipo de producto en concreto, puede ser complicada de alcanzar. Esto puede dar como resultado un método que, para poder tener una aplicación general a cualquier tipología de producto, deba ser demasiado simple, reduciendo su aplicabilidad, utilidad y efectividad de sus resultados. Por ello sería necesario probar en qué tipologías de producto funciona mejor. Por otra parte, la estandarización del diseño puede ser de ayuda siempre y cuando no suponga una restricción para los elementos físicos y funcionales.

Conclusiones

Se ha comprobado que, en su aplicación real dentro del ámbito prosumer, el diseño modular surge de forma natural debido a los beneficios que ofrece. Por esta razón, debería existir más conocimiento en este ámbito que permitiera la creación de productos modulares de una forma más sencilla y aplicable. Además, el diseño modular tiene la capacidad de responder a la demanda del mercado actual de obtener productos multifuncionales, adaptables y actualizables. En cuanto a las ventajas que ofrece para los prosumers, encontramos que permite hacer crecer y evolucionar los productos, mejorar la interacción con el usuario final, facilitar la prueba y error, añadir nuevos usos, permitir la fabricación ágil y economizar su precio final. En definitiva, el diseño modular permite el uso de módulos que conviven en un mismo ecosistema para poder realizar cambios y actualizaciones que no supongan un gran esfuerzo en el producto final.

Actualmente, las ventajas que ofrece el diseño modular en la cultura *maker* son reales, puesto que cualquier proyecto de estas características necesita modularizar sus componentes para poder aplicar correcciones, adaptarlo, evolucionarlo y actualizarlo. Esto es una realidad en el campo de la electrónica, y cada vez se está extendiendo más al diseño de producto. Encontramos ejemplos de ello en iniciativas como Arduino, OpenDesk o Prusa, que combinan su actividad comercial con el uso del Open Access con el fin de democratizar el uso de sus herramientas. El modelo metodológico a desarrollar podría tener una dinámica similar, aportando una serie de normas e instrucciones que sirvan para enseñar al usuario a diseñar el producto, pero que le proporcione libertad en sus decisiones.

Como se ha podido ver en las entrevistas a expertos, los usuarios prosumer están constantemente evolucionando sus productos. Lo más habitual es que los diseñen, los fabriquen y los actualicen. Debido a su mentalidad inquieta y curiosa, el producto nunca llega a estar terminado del todo. Por este motivo, el modelo a desarrollar no debería tener únicamente en cuenta las fases de diseño, fabricación y montaje, sino también las fases posteriores del ciclo de vida útil del producto. Como hemos visto, el diseño modular aporta a los

productos la capacidad de ser actualizables, reparables y adaptables, entre otros aspectos, características directamente relacionadas con los usuarios prosumer.

Referencias bibliográficas

- AlGeddawy, T. y ElMaraghy, H. (2013). Reactive design methodology for product family platforms, modularity and parts integration. *CIRP Journal of Manufacturing Science and Technology*, 6(1), 34–43.
- Asión-Suñer, L. y López-Forniés, I. (2019). Prosumer and Product Design Through Digital Tools. *International Conference on The Digital Transformation in the Graphic Engineering*, 23–30. Alemania: Springer.
- Eppinger, S. D. y Browning, T. R. (2012). *Design structure matrix methods and applications*. Massachusetts: MIT press.
- Halassi, S., Semeijn, J. y Kiratli, N. (2019). From consumer to prosumer: a supply chain revolution in 3D printing. *International Journal of Physical Distribution and Logistics Management*, 49(2), 200–216.
- Li, H; Ji, Y; Li, Q. et al. (2018). A methodology for module portfolio planning within the service solution layer of a product–service system. *International Journal of Advanced Manufacturing Technology*, 94(9-12), 3287–3308.
- Maker Faire. (2019). Maker Faire. Consultado el 17 de septiembre de 2025. Disponible en: <https://makerfaire.com/>
- Rayna, T., Striukova, L. y Darlington, J. (2015). Co-creation and user innovation: The role of online 3D printing platforms. *Journal of Engineering and Technology Management*, 37, 90–102.
- Toffler, A. (1980). *The Third Wave*. New York: Bantam books.
- Val Fiel, M. (2016). Prosumer e impresión 3D: La democratización del proceso creativo / Prosumer and 3D printing: democratization of the creative process. *Revista 180. Arquitectura, Arte, Diseño*, (37), 17–22.
- You, Z.-H. y Smith, S. (2016). A multi-objective modular design method for creating highly distinct independent modules. *Research in Engineering Design*, 27(2), 179–191.
- Zheng, P., Yu, S., Wang, Y., Zhong, R. Y. y Xu, X. (2017). User-experience Based Product Development for Mass Personalization: A Case Study. *Procedia CIRP*, 63, 2–7.

Abstract: This article presents thirteen interviews conducted with experts from the maker field, aimed at understanding the potential use of modular design in creating products for prosumers—users who produce what they consume. The results address four main issues: the prosumer figure, the characteristics and benefits of modular design, the use of design methodologies, and the application of modular design in the maker environment. To this end, the same interview structure was developed for each expert, allowing for

the comparison and verification of results. Among the interviewees, three profiles were identified: researchers, collaborators in co-creation projects, and members of maker organizations. The work concludes with findings on the current status and trends of the prosumer field, as well as its relationship with modular design.

Keywords: Modular design - Prosumer - Interviews - Methodology - End-user - Product design

Resumo: Este artigo apresenta treze entrevistas realizadas com especialistas da área maker, com o objetivo de conhecer o potencial uso do design modular na criação de produtos para prosumidores, usuários que produzem o que consomem. Os resultados abordam quatro questões principais: a figura do prosumidor, as características e benefícios do design modular, o uso de metodologias de design e a aplicação do design modular no âmbito maker. Para tanto, desenvolveu-se a mesma estrutura de entrevista para cada especialista, o que permitiu comparar e constatar os resultados. Entre os entrevistados, identificaram-se três perfis: pesquisadores, colaboradores em projetos de cocriação e integrantes de organizações maker. O trabalho finaliza com conclusões sobre a atualidade e as tendências do âmbito prosumidor, bem como sua relação com o design modular.

Palavras-chave: Design modular - Prosumidor - Entrevistas - Metodologia - Usuário final - Design de produto

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]

Laura Asión-Suñer. Departamento de Ingeniería de Diseño y Fabricación. Universidad de Zaragoza. C/ María de Luna, 3 (Edificio Torres Quevedo). 50018, Zaragoza (España).

Ignacio López-Forniés. Departamento de Ingeniería de Diseño y Fabricación. Universidad de Zaragoza. C/ María de Luna, 3 (Edificio Torres Quevedo). 50018, Zaragoza (España).