El rol social del diseñador

Mesa 2
Moderador: Concha García,
Universidad Europea de Madrid

Diseño y sociedad

En este grupo se enmarcan las comunicaciones que abordan, bien de forma teórica o a través de proyectos docentes, la necesaria vinculación de la enseñanza del diseño con la sociedad en la que ésta se desarrolla, de manera que aporte valor desde un punto de vista social, económico o medioambiental.

COMPROMISO CASE: PROYECTO WINCO

Iván Vidal

*Escuela de Design, Istituto Europeo di Design Madrid, España.

RESUMEN:

Palabras clave: experimentación, innovación didáctica, Design Lab, Big Data, proyecto Winco

Compromiso CASE

El diseñador es un agente de cambio. Su trabajo incide en la experiencia del usuario pero también en su campo -económico, territorial y social-. Además, el diseñador es promotor y participante al mismo tiempo. Esto conlleva un compromiso implícito como formadores. Compromiso que, en la Escuela de Design del Istituto Europeo di Design Madrid (IED Madrid), hemos llamado CASE: compromiso Cultural, Ambiental, Social y Empresarial.

¿Cómo traducir esta filosofía al modelo didáctico? Como respuesta a esta pregunta, la Escuela de Design del IED Madrid está desarrollando el proyecto de un nuevo plan de estudios focalizado en la capacitación de la persona, del futuro diseñador, en lo cognitivo, en lo metodológico y en lo actitudinal. El diseñador como difusor de la cultura de diseño, con un pensamiento que aúna lo técnico y lo constructivo con el valor estratégico, que comunica con actitud innovadora e inquieta, que trabaja con rigor y autoexigencia, con una identidad que lo diferencia. Y, siempre, con una mirada prospectiva, hacia adelante, tratando de anticipar nuevas necesidades, posibilidades y experiencias que reviertan en el bienestar de la persona y la sociedad.

Proyecto Winco

Un nuevo plan de estudios que entiende la escuela como centro de experimentación e investigación. Con base en el análisis de tendencias y Big Data. Que se organiza como un ecosistema de interacciones en actualización constante. Que se plantea alrededor de una columna vertebral fundamental: la línea de proyectos. Que es esencialmente disruptiva, a modo de Design Lab. Que se nutre de áreas transversales en una visión compleja y total del diseño. Y que se apoya en un FabLab para la producción de los proyectos a desarrollar: productos y espacios. El proyecto Medical Simulator es un ejemplo de todo ello.

Estrategias de enseñanza - aprendizaje a partir de la experiencia fuera del aula, el uso de las NTICs y el eje de responsabilidad social en proyectos académicos.

Proyecto Sisan, Asociación de Artesanas de Pachacamac, Lima, Perú.

Carmen García Rotger

Pontificia Universidad Católica del Perú

RESUMEN:

Palabras clave: identidad, marca, responsabilidad social, artesanas, Sisan, Pachacamac

Descripción actividad: La innovación en la enseñanza debe ser un punto importante que todo docente de diseño debe tener presente. En los últimos años la labor del diseñador se ha modificado, ahora el diseño no solo se aplica a empresas corporativas y multinacionales sino que también implica otros espacios y, por ende, tenemos que actualizar la metodología y los contenidos de los conocimientos que se imparten. Debemos inculcar al alumno una filosofía de trabajo comprometido con su entorno, su cultura, su medio ambiente y con los seres humanos a través de la investigación de casos reales e integrar métodos de enseñanza con herramientas tecnológicas innovadoras, NTICs (nuevas tecnologías de la información y comunicación), para forjar con excelencia la metodología y sensibilizar a las nuevas generaciones de profesionales. En la Pontificia Universidad Católica del Perú tenemos como eje transversal la inclusión de las nuevas tecnologías e integración de la responsabilidad social en los proyectos académicos.

Resumen de la ponencia:

Esta ponencia presenta el proyecto que se realizó durante 2014 con una comunidad de pobladores que habitan los entornos del complejo arqueológico de Pachacamac en Lima, Perú. Se planificó, en conjunto con el Museo de Sitio, que los alumnos trabajasen la imagen de marca de estas nuevas artesanas, que tienen como objetivo proyectar la identidad del lugar a través de la creación de una Asociación de Mujeres Artesanas que generen productos que ayuden a la calidad de vida de sus familias y su desarrollo en el espacio social. Asimismo, el curso-taller está diseñado sobre una plataforma virtual *e-learning* para las clases de investigación y teóricas que se integran con las clases de taller presenciales y de trabajo de campo.

Referencias documentales:
https://www.facebook.com/sisan.museo.pachacamac
https://www.facebook.com/SustainablePreservation/posts/956070094404866
https://www.flickr.com/photos/125534000@N04/page6
https://www.flickr.com/photos/125534000@N04/page7
https://www.flickr.com/photos/125534000@N04/page8

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL APRENDIZAJE BÁSICO DEL NASA YUWE

José Miguel Galvis Calambás y Nélida Ramírez Triana. PhD

Universidad Nacional de Colombia, Sede Palmira

RESUMEN:

Palabras clave: Lengua indígena, Material Didáctico, Diseño.

Colombia es un país con una amplia diversidad, reconocido por su multiplicidad de flora, fauna, climas, paisajes y también por la pluralidad de sus razas. Los pueblos indígenas en el país integran el 3.43% del total de habitantes (Rodríguez, 2007); de este porcentaje la etnia Nasa–Páez concentra el 16.93% (ACNUR, 2001 - 2014) y la lengua hablada por esta etnia es el Nasa Yuwe, la cual ha visto disminuida su expresión en las generaciones actuales debido a los cambios acaecidos por fenómenos sociales en los últimos tiempos.

Los indígenas en Colombia tienen un plan de vida que respeta las tradiciones y valores propios, con objetivos centrados en la preservación de costumbres y el total respeto por la naturaleza. La educación de las nuevas generaciones constituye un medio para lograr estos objetivos, haciendo respetar el derecho a la educación propia ilustrado en la constitución nacional: "*La enseñanza que se imparta en las comunidades con tradiciones lingüísticas propias será bilingüe*" (Asamblea Nacional Constituyente, 1991); por ello, se debe trabajar en pro de la mejora y pervivencia de la cultura (Ministerio del Interior, 2013).

Según Ramírez (2013) la educación es uno de los principales pilares de una formación integral en el desarrollo del ser humano y así se puede constatar en las agendas de organizaciones internacionales como el *Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo*, Banco Mundial, *Organización de las Naciones Unidas* o Declaración de Derechos Humanos (Art 25 y 26).

Este proyecto es consciente de la necesidad de preservar la lengua indígena y, siguiendo a Yatacue (2014), se reafirma en que por diferentes razones esta riqueza ancestral se ha venido perdiendo.

El estudio se centra en la convivencia con indígenas del municipio de Toribio, identificando ausencia de elementos didácticos que generen interés por el aprendizaje de la lengua propia y reconociendo en la experiencia de campo simbología propia, la cual es tenida en cuenta para el desarrollo objetual del proyecto y así mejorar la apropiación de la materialidad.

Metodológicamente el proyecto tiene como recursos encuestas a la población y entrevistas a los miembros encargados de la enseñanza de la lengua.

Bibliografía

ACNUR. (2001 - 2014). *ACNUR, Agencia de la ONU para los refugiados.* Recuperado el 17 de 10 de 2014, de ACNUR, Agencia de la ONU para los refugiados: http://www.acnur.org

Asamblea Nacional Constituyente. (1991). *Constitución Politica de Colombia.* Bogotá, D.E.

Concejo Regional Indigena del Cauca CRIC. (2015). *www.cric-colombia.org.* Recuperado el 17 de 03 de 2015, de www.cric-colombia.org: www.cric-colombia.org

Erner, G. (2014). *Sociología de las tendencias.* Gustavo Gili.

Jurado, A. C.-G. (2006). Conspirando con los Artesanos, critica y propuesta al diseño en la artesania. En A. C.-G. Jurado, & A. E. Vasquez (Ed.), *Conspirando con los Artesanos, critica y propuesta al diseño en la artesania* (pág. 21). Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

Lobo, C. L. (2004). *Crónicas de la Identidad.* Ecuador: Editorial Abya Yala.

Ministerio del Interior. (10 de Abril de 2013). *Ministerio del Interior*. Recuperado el 23 de 09 de 2014, de Ministerio del Interior: http://www.mininterior.gov.co/content/resguardo-colonial

OCDE. (2012). *Panorama del emprendimiento.* Monterrey: Instituto tecnológico y de estudios superiores de Monterrey y centro de la OCDE en Mexico para América Latina.

Plan de Desarrollo Toribio 2012 - 2015. (2012). Toribio.

Ramírez Triana, N. Y. (2013). *Estudio de la relación Diseño y bienestar Humano.* Valencia.

Rodríguez, E. (2007). *Colombia una nación Multicultural.* DANE.

Sáez, D. O. (s.f.). *unesco.org.* Recuperado el 08 de Agosto de 2015, de http://www.unesco.org/: http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Havana/pdf/laformaciondelaidentidadcultura.pdf

Yatacue, M. Y. (14 de Septiembre de 2014). Etnolinguista. (J. M. C., Entrevistador)

FREE DESIGN BANK

Dr. Manuel Bañó Hernández

Escuela Superior de Enseñanzas Técnicas, **Universidad CEU-UCH Valencia (España)**

RESUMEN:

Palabras clave: Diseño de productos, design for all, diseño social, artesanía, cooperación, comercio justo, codesarrollo.

FREE DESIGN BANK es un proyecto de diseño social y cooperación y codesarrollo, promovido por la Escuela de Diseño de la Universidad CEU-UCH, con formato de "banco de diseños gratuitos" y que lleva en funcionamiento desde el año 2000. En él participan artesanos productores sin recursos de distintas zonas desfavorecidas del mundo que necesitan asistencia en diseño de productos para mejorar sus ventas y su nivel de vida y estudiantes de diseño de todo el mundo que valoran especialmente la función social del diseño.

El proyecto es una plataforma donde artesanos sin recursos y estudiantes diseñadores intercambian inquietudes, conocimientos, soluciones y experiencias, compartiendo el conocimiento, la cultura y la economía de los (nuevos) mercados y colaborando en el progreso mutuo por medio del intercambio y la cooperación. El diseño se utiliza como una de las herramientas necesarias en la formación de los artesanos que les permita ampliar sus conocimientos, recursos y capacidades productivas con el fin de mejorar su capacidad comercial y generar recursos propios en países pobres.

FREE DESIGN BANK también utiliza la práctica del diseño como medio para motivar a los alumnos en el conocimiento del mundo real, para conocer los fundamentos de la cooperación y promover la conciencia social entre los estudiantes universitarios al vincular la práctica de su profesión con las necesidades reales.

Mecánica de trabajo

La web del proyecto, www.freedesignbank.org, y la página "FREE DESIGN BANK" en Facebook, así como la experiencia de más de 15 años del proyecto sirven como plataforma de encuentro para artesanos, ONG y grupos de trabajo formados por estudiantes y profesionales de diferentes perfiles, procedentes de cualquier parte del mundo e interesados en colaborar desinteresadamente con artesanos sin recursos de países en desarrollo.

El director del proyecto define, coordina y enlaza las necesidades de los grupos de artesanos demandantes de colaboración y propone a los voluntarios un *brief* de realización de un proyecto que responda a las demandas, necesidades y posibilidades de los artesanos solicitantes. Después de asegurar el conocimiento mutuo necesario de todos los factores que influyen en la creación de propuestas de diseño, se realizan capacitaciones que mejoren el nivel de conocimientos y herramientas de los artesanos, se consolida la organización del grupo y se proponen mejoras o nuevos diseños, que se representan mediante prototipos, patrones y moldes, y este material se lleva hasta los productores con quien se colabora también en el inicio de la producción. Durante el trabajo de campo se organiza el sistema productivo de los nuevos diseños, la calidad de los acabados, y se ayuda en la parte de comercialización de productos a través de la red mundial de Comercio Justo.

FREE DESIGN BANK se inició en el año 2000 y desde entonces ha colaborado con grupos de artesanos de Ecuador, Cuba, Perú, Colombia, Mali, Senegal, Kenia, Tanzania, Sri-Lanka, Nepal, India y Filipinas. Actualmente se mantienen proyectos en Senegal, Kenia y Tanzania, Ecuador y Sri-Lanka.

SOLUCIONES EFECTIVAS PARA EL CONTEXTO SALVADOREÑO: REVALORIZACIÓN DEL PROCESO DE DESARROLLO DE LOS PROYECTOS DE GRADUACIÓN DE LA LICENCIATURA EN DISEÑO ESTRATÉGICO.

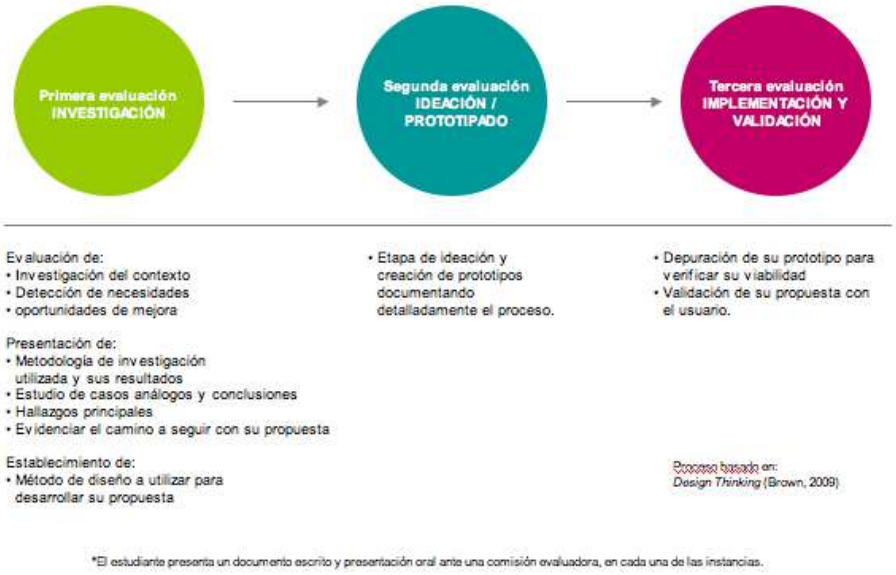
Marisela Avalos Ventura

Departamento de Diseño Estratégico, Instituto Especializado de Educación Superior,
Escuela de Comunicación Mónica Herrera, El Salvador.

Hoy en día el impacto del diseño ha ampliado sus fronteras y se ha hecho sentir en una amplia variedad de propuestas para productos, servicios, experiencias, procesos y estrategias, transformando necesidades reales en soluciones efectivas y modificando contextos de forma positiva.

La Escuela de Comunicación Mónica Herrera, dentro de la carrera de **Diseño Estratégico**, refuerza la dimensión reflexiva y crítica del aprendizaje significativo con el objetivo de formar diseñadores que contribuyan a la resolución de problemas complejos del entorno local, fusionando conocimientos de diseño, ciencias sociales y negocios para generar soluciones sostenibles, centradas en el usuario. Al mismo tiempo, se busca promover la importancia del diseño en la toma de decisiones estratégicas de las organizaciones, involucrando al diseñador a lo largo de todo el proceso.

Esta mirada profunda del diseño es la que nos ha hecho revalorizar nuestro proceso de desarrollo de **Proyectos de Graduación** con el objetivo de que nuestros estudiantes tengan la oportunidad de investigar las numerosas problemáticas del entorno y proponer soluciones eficaces para usuarios reales, dentro del contexto en el que viven. A través de la Coordinación de Proyectos de Graduación se planteó un nuevo proceso, estableciendo tres periodos evaluativos basados en el siguiente proceso de diseño:



El estudiante es guiado por un asesor, miembro del *staff* académico y seleccionado de acuerdo a las características de su proyecto, siendo evaluado por una Comisión conformada por dos jurados expertos en el tema y el Coordinador del proceso. Cada instancia considera aspectos de comunicación oral y escrita, reforzando además competencias de pensamiento crítico, innovación y resolución de problemas.

A partir de la revalorización del proceso se han generado resultados fructíferos y emprendedores, involucrando a los estudiantes en contextos sociales y comerciales diversos desde agricultura, medicina, ámbito religioso o *startups* hasta la creación de soluciones para el área turística que tanto promete en nuestro país. A continuación se muestra una **experiencia** que, aplicando el modelo anteriormente presentado, ha dado como resultado una solución efectiva para sus usuarios a partir de una investigación exhaustiva del contexto.

Diseño de huerto casero y Manual de implementación para la Escuela El Refugio, Ahuachapán, El Salvador.

Autor: Carlos Violante Tejada

El objetivo de este proyecto fue la búsqueda de una solución para mejorar la calidad en la salud alimenticia de los habitantes de El Refugio, Ahuachapán, El Salvador. En esta oportunidad, el desarrollo de una **Plataforma de Aprendizaje** y un **Manual de Implementación de huertos escolares** fueron herramientas sencillas de modo que profesores y estudiantes aprendieran a cultivar sus propios alimentos de manera guiada y práctica para usarlos en una nutrición balanceada. El autor utilizó una combinación del **Design Thinking** (Brown, 2009) y el **Método de Permacultura** como guía para el diseño del huerto y un método propio para la elaboración del Manual de implementación. La solución se desarrolló a partir de un proceso colaborativo de un equipo multidisciplinario integrado por el autor, profesores y alumnos de la Escuela El Refugio, expertos en Permacultura, agrónomos y asesores en diseño estratégico.

El **Manual de Implementación** contiene material educativo acerca de los alimentos que se pueden cultivar, al igual que las características propias de los cultivos, métodos orgánicos para la preparación de suelos, siembra y control de plagas, cuidado de los cultivos y un paso a paso del proceso de implementación de un huerto casero en la Escuela según las características de su infraestructura.

El desarrollo del Proyecto de Graduación como parte esencial de las experiencias de enseñanza-aprendizaje contribuye a formar un diseñador profesional crítico, consciente de la realidad de su entorno, dispuesto a aprender y enseñar, capaz de producir soluciones tangibles o intangibles tomando al ser humano y sus necesidades como centro del proceso de diseño.

LA RESPONSABILIDAD DEL DISEÑO EN PROBLEMAS SOCIALES

Eugenio Menjívar

Escuela de Comunicación Mónica Herrera

Vengo de un país de personas maravillosas, alegres, creativas, luchadoras, solidarias, pero también un país con un tejido social debilitado, donde la brecha entre clases sociales refleja una sociedad egoísta, con una dinámica de sobrevivir día a día, donde se le presta mas atención a los síntomas que a combatir las causas. Vivimos actualmente una crisis social donde la violencia se ha incrementado de forma alarmante, sobrepasando incluso la vivida durante la guerra civil que nos afectó por casi dos décadas.

Como diseñadores que comprendemos que el objetivo principal del diseño es detectar problemas y proponer soluciones, sabemos que no hay mejor país que El Salvador para hacer diseño. Es así como hace cuatro años nace dentro de la carrera de Diseño Estratégico la cátedra de *Diseño Responsable,* donde se busca hacer reflexionar a los estudiantes sobre el poder y el papel del diseño en el cambio social. Para esto es esencial comprender el contexto nacional, y lo hacemos desde los tres pilares del desarrollo sostenible: social, económico y ambiental.

Durante el tercer año de la carrera los estudiantes adquieren conocimientos sobre metodologías de diseño centradas en el usuario que posteriormente son aplicadas en los proyectos que desarrollamos en *Diseño Responsable.* Este año la premisa es "diseño contra la violencia". Partimos de una investigación de la situación actual del país para enlistar los síntomas y comprender así los problemas que generan mayor impacto en la sociedad. A través del diseño estratégico nos es posible abordar problemas de gran complejidad, analizándolos para determinar quién es mi usuario, cuáles son las causas raíz que deben atacarse, quiénes son los aliados clave, con qué recursos se cuenta, cuál es el camino a seguir y en qué tiempos se deberá actuar.

Como resultado de la investigación surgen problemas como la deserción escolar en el nivel básico, atribuido a la inseguridad en zonas controladas por las maras, así como a la poca motivación que los padres dan a sus hijos para que continúen los estudios. Otro problema es la ausencia de programas que promuevan el sentido de comunidad dentro del sistema educativo, lo que se traduce en jóvenes con falta de valores como la solidaridad y colaboración por un bien común. También se encontró una falta de iniciativa civil para combatir la inseguridad y violencia en la que vivimos. Y el cuarto problema es la falta de programas dirigidos a los niños dentro de comunidades vulnerables y en estado de marginación.

A partir de estos problemas se están desarrollando cinco proyectos:

1. Problema: Deserción Escolar por inseguridad provocado por las maras.

   Usuario: Habitantes de comunidad Santa Eduviges y Montes de San Bartolo 4.

   Cliente: Fundación Forever[1].

   Proyecto: Fortalecer el programa de voluntarios para contribuir con la "Cultura de la

[1] http://www.fundacionforever.org

Integración".

2. Problema: Falta de motivación por parte de los padres para reducir la deserción escolar en la educación básica.

   Usuario: Padres e hijos que participan del programa de FESA.

   Cliente: FESA. Fundación Educando a un Salvadoreño[2].

   Proyecto: Integración de los padres en actividades deportivas de los becados.

3. Problema: Falta de programas escolares que incentiven el sentido de comunidad.

   Usuario: Comunidad Centro Escolar Walter Soundy, Santa Tecla.

   Cliente: Glasswing International[3].

   Proyecto: Desarrollo de actividades que estimulen el sentido de pertenencia grupal e integre a profesores, padres y estudiantes.

4. Problema: Falta de participación civil en proyectos contra la violencia e inseguridad.

   Cliente y Usuario: Retos El Salvador[4].

   Proyecto: Diseño de ruta estratégica para promover participación de voluntarios en proyectos comunitarios.

5. Problema: Vulnerabilidad de niños en comunidades de escasos recursos.

   Usuario: Comunidad la Cuchilla.

   Cliente: IMPCT: Real early learning for children in urban slums[5].

   Proyecto: Desarrollo de red de colaboradores para sostenibilidad de proyecto IMPCT El Salvador.

---

[2] http://fesaelsalvador.org
[3] http://glasswing.org
[4] https://www.facebook.com/retossv
[5] https://www.youtube.com/watch?v=WP8gaSTDmdQ

El comprobar que estudiantes de tercer año de una carrera como Diseño Estratégico en El Salvador abordan los problemas sociales y tienen la capacidad de analizarlos tan profundamente para desarrollar proyectos centrados en el usuario, nos demuestra que sí es posible diseñar contra la violencia al mismo tiempo que reafirmamos lo que manifiesta la declaración sobre la enseñanza en diseño: "*El diseñador es un actor clave y estratégico del cambio en las sociedades contemporáneas…El diseño implica comunidad y refiere a la cultura como una construcción propia de una manera de habitar*"[6]

[6] http://bid-dimad.org/encuentro/wp-content/uploads/2013/12/Declaración-BID_enseñanza-diseño.pdf