

## Gestión en cuarentena 2020

Guillermo M. Florentin (\*)

Actas de Diseño (2024, abril),  
Vol. 45, pp. 71-73. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2021  
Fecha de aceptación: noviembre 2022  
Versión final: abril 2024

**Resumen:** En Gestión del diseño en la empresa I, (3er año - Diseño Industrial en la FAyD - UNaM ) los contenidos desarrollados en la Cátedra corresponden a una visión interdisciplinaria en la conformación de proyectos. Se realizaron dos trabajos principales en grupo para la complementar la aprobación de la asignatura. Por un lado un Informe de un producto o servicio en el mercado con un análisis de herramientas y aportes críticos, y por otro el Plan de Trabajo con una problemática a resolver. Todo planteado desde la situación excepcional de la pandemia (Covid -19) en el 2020.

**Palabras claves:** Informe – Sistema Producto – Herramientas – Análisis Crítico - Plan de trabajo.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 72]

### Desarrollo

La asignatura Gestión del Diseño en la Empresa I (GDE I), correspondiente al tercer año de la carrera de Diseño Industrial en la Facultad de Arte y Diseño de la Universidad Nacional de Misiones.

Los contenidos desarrollados en la Cátedra corresponden a una visión interdisciplinaria en la conformación de proyectos, donde el alumno tenga un desempeño para conocer e intervenir su contexto actual y futuro, o sea tener una actitud prospectiva.

Se realizaron teóricas sincrónicas, subieron videos, hicieron debates presenciales o por medio de los recursos del aula virtual (Foros), y así observar cómo el alumno interpreta o asimila los contenidos.

Se desarrollaron varios trabajos prácticos durante la cursada como complemento de conceptos (Producto Sustentable, Obsolescencia programada, Design Thinking, etc) y contenidos vistos desde varias visiones para conformar una mirada amplia sobre los temas a abordar. La dinámica propuesta se basa en 2 partes principales:

### TP Informe - Sistema Producto

En un informe de no más de 15/20 páginas plasmar el análisis de una empresa (o Estudio de Diseño) específico, propuesto por la Cátedra GDE I, con respecto a un producto o servicio que una empresa tiene en el mercado. La herramienta propuesta se basa en analizar el producto (o servicio) desde seis escenarios o territorios para abordar el caso de estudio, los cuales son: Usuario - Responsabilidad - Materialidad - Tecnológico-Productivo – Comunicación y Consumo. (Ariza – Ramirez – Vigna, 2015). Además, luego de un análisis concreto de lo existente en el mercado, el equipo hace un análisis crítico con 4 enfoques con herramientas presentadas para el Informe. Por un lado, está la Pirámide de la Innovación, donde en los 4 niveles que ésta tiene, el equipo debe justificar en cuál de ellos se encuentra el caso estudiado.

Base. Rediseño.

Nivel 1. Diseño de Producto.

Nivel 2. Innovación en Diseño.

Pico. Diseño Conceptual.

Seguidamente, analizar con el Cuadro del Diseño guiado por la Innovación. En un cuadro de dos ejes (Desarrollo Tecnológico – Prestaciones y el otro de Significación) Ubicar su caso de estudio en relación a otros que se encuentran en el mercado y realizar una conclusión sobre la relación de los ejes planteados. Respondiendo las siguientes cuestiones: ¿Es realmente innovador? ¿Qué ideas tenían antes de este abordaje? Etc, etc. (Leiro, 2006) La tercera etapa es el esquema de la Macrotendencias. Son 3 ejes equidistantes (Sociocultural, Tecnológico y Medioambiental), cada uno con 3 instancias (Sociocultural (Deseos satisfechos, D. a adaptar y D. a provocar), Tecnológico (Estándar, Experimental y Emergente) y Medio ambientales (Actual, Mediano plazo y Largo Plazo) para acercarse al centro de los ejes, al próximo acceso o avance en la Innovación. Ellos deben marcar en cuál de cada uno de éstos están, entonces sí el triángulo conformado es más chico, están más cercanos a la innovación. Por el contrario, sí es más grande (alejado del centro), es un producto con pocos aportes al mercado o nicho de consumo. (Becerra – Cervini, 2005)

Luego, realizan un análisis crítico, entendiendo todas las variables previamente abordadas de la empresa con sus escenarios, y su propio criterio, para hacer una conclusión desde la Obsolescencia Programada del caso estudiado.

Al finalizar con el análisis del producto seleccionado por cada grupo de alumnos se confecciona el informe correspondiente (Etapa A) con su correspondiente conclusión de cierre general. Posteriormente también propondrán una posible mejora o innovación (Etapa B) de acuerdo a uno o varios escenarios que componen a ese producto analizado. Futuro hipotético a mediano o largo plazo. Sintéticamente explicar ese escenario cercano con las posibilidades dentro de los conocimientos del equipo.

## Resumen Plan de Trabajo

Planteadas las pautas para el análisis de los 6 escenarios de un producto determinado, se pasa a la elaboración de un Plan de Trabajo. Se establecen las partes que lo componen al Resumen del Plan de Trabajo (RPT) (Título del proyecto, datos de la empresa, cronograma de actividades, resumen del Proyecto, diagnóstico y problema, etapas de ejecución, resultado final, impacto esperado y presupuesto del proyecto). Éste es lanzado luego de su correspondiente teórica (sincrónica) y al finalizar, se proponen diferentes Briefings para los grupos.

El RPT constituye un ordenador de acciones a seguir no más de 20/30 páginas. Cada Plan puede ser presentado de acuerdo a las necesidades y particularidades de cada proyecto. En el caso de la Cátedra, se realizará una simulación de un trabajo en equipo, frente a una empresa que los contrata para realizar una tarea específica.

Se realizaron 4 reuniones con cada equipo, dependiendo el avance según el caso y así ir pautando los puntos establecidos para seguir con la toma de decisiones de las acciones a tomar para el posible proyecto. En los mismos, también debían utilizar al menos 5 herramientas de validación de su idea de proyecto para con ello respaldar las decisiones tomadas. Por ejemplo, hacer una Matriz Foda de las consideraciones internas y externas a tener en cuenta, un Focus Group, Ingeniería Inversa, y así analizar los primeros resultados obtenidos de las ideas o conceptos que surgen en la dinámica, etc. (Ramírez, 2012) Finalmente, cuando se presenta el RPT, el equipo deberá hacer una exposición que resuma todo lo propuesto desde su análisis, estrategias planteadas, herramientas y demás consideraciones. La presentación se hizo de manera asincrónica con un jurado externo a la Cátedra, el cual era conformado por 2 mujeres referentes en lo educativo (Prof. De la casa de la misma Universidad, pero de Diseño Gráfico y con gran experiencia en proyectos extracurriculares) y desde lo empresarial (integrante del Club de emprendedores de la ciudad de Oberá, además de emprendedora).

Los componentes de la presentación son: el RPT sintetizado en 20/30 páginas (incluido un Canvas del proyecto) y un video de presentación de no más de 3 minutos. Así con ello facilitar un abordaje al jurado de las temáticas abordadas de manera rápida y ágil.

En el 2020 se planteó un brief sencillo para que, dentro de las posibilidades físicas y virtuales, poder hacer un proyecto lo más cercano posible a la realidad.

Arrancamos con 2 ejes temáticos referidos a la economía local y la sociedad vista desde la cercanía del impacto. Para la selección de los mismos se facilitó que los estudiantes primeramente investigan un poco más de lo expuesto en clases y así establecer los grupos para cada eje.

Eje CITA: COMÚN - INTERCAMBIO - TRANSFORMACIÓN - ACCIÓN

Eje SLOC: PEQUEÑO - LOCAL - ABIERTO – CONECTADO (Manzini, 2013)

En este año tan especial se encararon 2 propuestas diferentes para los planes de trabajo. Por un lado el

concepto CITA, el cual hace referencia a los espacios de intervención urbana para el juego, el encuentro y la reunión. Por el otro SLOC, el cual hace enfoque a la futura intervención con impacto del diseño en sus más amplios niveles en la sociedad.

El abordaje es un entrenamiento a la dinámica que se desarrolla en todo el año en la materia subsiguiente que es Gestión del Diseño en la Empresa II, profundizando en el aterrizaje del diseño en una cercanía a la realidad mucho más acentuada para la viabilidad económica y financiera de un Plan de Negocios.

## Conclusión

Después de haber transitado un año entero en ritmo a la pandemia, al ASPO, al DISPO, incertidumbre particular y general, y demás conceptos o situaciones que fueron surgiendo considero que el acompañamiento logrado en la asignatura fue muy bien recibida. También observar que la respuesta de los estudiantes (más allá de las complicaciones personales o diarias que podrían surgir) fue positiva por la participación tanto sincrónica como asincrónicamente, profundidad en las propuestas presentadas y resultados obtenidos en la encuesta interna de cierre de cursada. La misma, la hacemos justo unos días antes de la entrega final de notas, por lo cual se pudo recibir un feedback positivo a las circunstancias que nos condicionaron a lo largo del 2020.

Asimismo, considero que la dinámica tuvo relevancia, ya que hace más de 5 años se trabaja con el entorno del Aula Virtual (Plataforma Moodle), con un respaldo de otros recursos de contacto para los encuentros o circunstancias de las clases en la asignatura.

## Referencias bibliográficas:

- Leiro, R. J., Diseño. *Estrategia y gestión*. (2006) 1ª ed. – Buenos Aires – Ediciones Infinito.
- Becerra, P., Cervini, A. En torno al producto. (2005) *Diseño estratégico e innovación pyme en la Ciudad de Buenos Aires*, Publicado por: Centro Metropolitano de Diseño.
- Ramirez, R., (2012) *Guía de buenas prácticas de diseño: herramientas para la gestión del diseño y desarrollo de productos*. 1ª ed. - San Martín – INTI
- Ariza, R., Ramírez, R., Vigna, A., (2015) *Escenarios para pensar el producto - 1a ed.* - San Martín - INTI.
- Manzini, E. (2013) *Pequeño-Local-Abierto-Conectado*. La agenda de diseño de Ezio Manzini (sustentador) [www.thebeach.nu](http://www.thebeach.nu) – [www.shareable.net](http://www.shareable.net)

**Abstract:** In Design Management in the company I, (3rd year - Industrial Design at FAyD - UNaM ) the contents developed in the Chair correspond to an interdisciplinary vision in the conformation of projects. Two main group works were carried out to complement the approval of the subject. On the one hand, a report on a product or service in the market with an analysis of tools and critical contributions, and on the other hand, a work plan with a problem

to be solved. All of this is based on the exceptional situation of the pandemic (Covid -19) in 2020.

**Keywords:** Report - Product System - Tools - Critical Analysis - Work Plan.

**Resumo:** Em Gestão de Design na empresa I, (3º ano - Desenho Industrial na FAyD - UNaM) os conteúdos desenvolvidos na Cadeira correspondem a uma visão interdisciplinar na conformação de projetos. Foram realizados dois trabalhos de grupo principais para complementar a aprovação da disciplina. Por um lado, um relatório sobre um produto ou serviço no mercado com uma análise de ferramentas e contribuições críticas e, por outro, um plano de trabalho com um problema a ser resolvido. Tudo isso com base na situação excepcional da pandemia (Covid-19) em 2020.

**Palavras-chave:** Relatório - Sistema de produtos - Ferramentas - Análise crítica - Plano de trabalho.

(\* **Guillermo Manuel Florentin:** Diseñador Industrial por la Universidad Nacional de Mar del Plata / Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño. Ayudante de primera (cargo regular), en la cátedra Taller de Diseño I, de la carrera de Diseño Industrial. Jefe de trabajos prácticos (cargo regular), en Gestión del Diseño en la Empresa II, de la carrera de Diseño Industrial. Profesor adjunto (cargo regular), en Gestión del Diseño en la Empresa I, de la carrera de Diseño Industrial.

## Inclusão de PcD visual em eventos virtuais de jogos analógicos

João Léste y Jackeline Farbiarz (\*)

Actas de Diseño (2024, abril),  
Vol. 45, pp. 73-76. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2021  
Fecha de aceptación: noviembre 2022  
Versión final: abril 2024

**Resumo:** No contexto atual do mundo, diversas atividades tiveram que ser adaptadas em função da pandemia do Covid-19. Essa adaptação se deu de maneira bastante complexa, especialmente para o hobby dos jogos analógicos, que sempre foi considerado presencial por natureza, e teve que aderir às plataformas digitais para continuar atendendo seu público. O presente artigo visa analisar o estado atual da acessibilidade para pessoas com deficiência visual nos eventos digitais com foco em jogos analógicos, por meio de entrevistas semi estruturadas com profissionais envolvidos na organização desses eventos e na análise de critérios de acessibilidade das plataformas digitais usadas neste contexto.

**Palavras chave:** Pessoas com Deficiência - Eventos de Jogos - Jogos Analógicos - Inclusão Digital - Acessibilidade.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 76]

## Os Jogos Analógicos e a (não) Protagonização de Grupos Marginalizados

Nos últimos cinco anos, houve um grande desenvolvimento do setor de entretenimento em torno das atividades presenciais com foco em jogos analógicos (jogos de tabuleiro ou cartas, não digitais), principalmente nos grandes centros urbanos brasileiros. Atividades como o “Diversão Offline” – um evento semestral com foco na divulgação das novidades do mercado de jogos, a exemplo de jogos em lançamento – se tornaram crescentemente populares, reunindo números consideráveis de entusiastas do hobby de diferentes estados. Estas pessoas, muitas vezes, partem de suas cidades natais com o único intuito de participarem do evento que, via de regra, dura um final de semana por vez.

Entretanto, apesar desta popularização, historicamente, os espaços culturais que fazem parte da cultura geek

estão associados às atividades realizadas por grupos de jovens estadunidenses “fora do padrão” para sua época. Estes eram jovens com pouca afinidade para esportes e outras atividades tradicionalmente associadas aos ideais de masculinidade, mas aficionados por *Dungeons and Dragons*, *Ataris*, *Animes* – muitas vezes sendo vítimas de bullying por parte de colegas mais athleticamente aptos e “populares” ao olhos da sociedade escolar (Tocci, 2009). Apesar desta herança cultural associada ao status de “pária”, ainda existem muitos desafios para uma verdadeira aceitação de grupos marginalizados dentro deste contexto cultural. A começar, a concepção do que pode compor um grupo marginalizado é muito diferente entre o contexto cultural dos colégios localizados nos Estados Unidos na década de 60 e o contexto atual do Brasil. As características do público geek podiam os conferir o status de marginalizados dentro daquele contexto, entretanto, ainda estão alinhadas com o