

blished master's thesis). Delft University of Technology, Delft, The Netherlands.

Camere, S., & Karana, E. (2017). Growing materials for product design. In *Proceedings of the International Conference of the DRS Special Interest Group on Experiential Knowledge and Emerging Materials* (pp. 101-115). Delft, The Netherlands: Delft University of Technology.

Karana, E., Blauwhoff, D., Hultink, E-J., & Camere, S. (2018). When the Material Grows: A Case Study Designing (with) Mycelium-based Materials. *International Journal of Design*, 12(2), 119-136

Abstract: From the training in Product Design, focused on the field of biomaterials and their applicability and viability, an experience with students of 2nd year of Product Design is approached, with the general objective of analyzing this type of proposals for their contribution to innovation, experimentation and autonomy of the participants themselves in relation to their training skills in design, and in what it brings them to a more conscious knowledge of the knowledge of materials, and their insertion in the design processes from early stages.

Keywords: biomaterials - innovation - experimentation - strategies - product design.

Resumo: A partir da formação em Design de Produto, voltada para o campo dos biomateriais e sua aplicabilidade e viabilidade, é abordada uma experiência com alunos do 2º ano de Design de Produto, com o

objetivo geral de analisar esse tipo de proposta por sua contribuição à inovação, à experimentação e à autonomia dos próprios participantes em relação às suas competências de formação em design, e no que ela os leva a um conhecimento mais consciente do conhecimento dos materiais, e sua inserção nos processos de design desde as etapas iniciais.

Palavras-chave: biomateriais - inovação - experimentação - estratégias - design de produto.

(* Francisco Javier Serón Torrecilla: Doctor en Didáctica de las Ciencias Experimentales por la Universidad de Zaragoza (España), Máster en investigación social de la Investigación Científica (Universidad Internacional de Valencia), Máster en Educación, Comunicación y Museos: Universidad de Zaragoza, Licenciado en ciencias Químicas. Durante los últimos 16 años docente de las áreas de ciencias y diseño de la Escuela Superior de Diseño de Aragón y Escuela de Arte de Zaragoza y Profesor Asociado en la Universidad de Zaragoza en el área de didáctica de las Ciencias Experimentales. Asistente como conferenciante a diversos Congresos Estatales e Internacionales, entre ellos pasadas ediciones de los Congresos Latinoamericano de Enseñanza del diseño, XXI edición del Congreso Internacional de Enseñanza en Ingeniería y Diseño de Producto de la Design Society Glasgow, DIGICOM 2ª Edición, Portugal y las últimas 3 ediciones de la bienal Iberoamericana de Diseño. Perteneciente al área de fundamentos científicos de diseño en el ámbito de la sostenibilidad y los materiales.

IN Movilidad De los pies a la cabeza. Tendencias MUS

Estela Moisset de Espanés, Diego Andrés Mountford y Gina Crivelli (*)

Actas de Diseño (2024, abril),
Vol. 45, pp. 138-140 ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: febrero 2023
Versión final: abril 2024

Resumen: Una tendencia es “algo” que se mueve hacia adelante. Un fenómeno de diversas índoles, que indica cambios y alteraciones de la norma, repercutiendo en el diseño como actividad proyectual. La pandemia por el COVID-19 del 2020/2021 ocasionó cambios paradigmáticos que desencadenaron un nuevo escenario a nivel global. Los límites de la movilidad se modificaron, aparecieron nuevas formas y prácticas, se replantearon parámetros de seguridad y precaución en los viajes, se limitó la movilidad a casos esenciales. Desde la disciplina del diseño estudiamos una nueva concepción de ¿cómo nos movemos? que repercutió en los niveles micro y macro, para definir estrategias de reconstrucción y deconstrucción de este nuevo mundo.

Palabras clave: Movilidad Urbana Sustentable – Tendencias – Nuevo contexto.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 140]

Desarrollo

Una tendencia es “algo” que se mueve hacia adelante. Un fenómeno de diversas índoles: intelectual, emocional o espiritual, que tiene una dirección y que repercute en el ámbito cultural, social y empresarial, por lo tanto repercute en el diseño como actividad proyectual.

Las tendencias indican alteraciones de la norma en diferentes sentidos, aumentos o disminuciones del fenómeno estudiado, con una proyección a sostenerse en el tiempo. En ese sentido las tendencias indican cambios. Detectar esos cambios y estudiarlos permite acercarse a la comprensión de los principios e ideas que motivan a las personas.

Conocer las tendencias permite cuestionar los modos de hacer y de proponer, cualidades esenciales para un proyectista. Distinguir, comprender y leer los cambios que se dan en los diferentes ámbitos de la cultura son habilidades que definirán y enriquecerán al diseñador en su proceso proyectual.

La pandemia por el COVID-19 del 2020/2021 ocasionó cambios paradigmáticos que desencadenaron un nuevo escenario a nivel global. El mundo tuvo que adaptarse y repensarse. El diseño Industrial como disciplina no se quedó atrás y se vio obligado a realizar una mirada introspectiva para definir estrategias de reconstrucción y deconstrucción de este nuevo mundo.

Fenómenos que se venían desarrollando se asentaron o aceleraron, la movilidad no escapó a esta dinámica; incluso podríamos decir que fue uno de los ámbitos en los que el impacto se hizo evidente.

Los límites de la movilidad se modificaron, aparecieron nuevas formas y prácticas, se replantearon parámetros de seguridad y precaución en los viajes, se limitó la movilidad a casos esenciales. En síntesis, una nueva concepción de ¿cómo nos movemos? que repercutió en los niveles micro y macro, tanto en los aspectos de la vida laboral y cotidiana individual como en las dinámicas propias de las ciudades.

Como integrantes de un equipo de docentes investigadores, que trabajamos sobre la movilidad urbana sustentable, nos vimos con la responsabilidad de contemplar e incorporar estos emergentes en nuestro trabajo de investigación.

Desde productos como el calzado de adidas future craft, indumentaria de Phillips, elementos de protección y accesorios que acompañan la actividad de traslado, microvehículos eléctricos, hasta las ciudades inteligentes, pasando por la “ciudad de los 15 minutos”, “el último Km”, son casos de estudio que tomamos como representativos de las tendencias y proyecciones en movilidad urbana.

Así es que el equipo de investigación se focalizó en detectar y analizar los casos de movilidad urbana que se vieron alterados a partir del confinamiento, producto de la pandemia sanitaria que transitamos.

En este documento presentamos 2 de las tendencias estudiadas, que fueron particularmente acelerándose y consolidándose durante el 2020/21 y que, consideramos, tienen una proyección a afianzarse durante los próximos años

La ciudad de los 15 minutos

¿En qué ciudad queremos vivir? ¿Qué es la calidad de vida y qué representa?

Estos son algunos de los cuestionamientos que dieron lugar al desarrollo de la idea “La ciudad de los 15 minutos”, un trabajo de investigación formulado por el urbanista Carlos Moreno, que lideró en Sorbona y de influencia en Francia y a nivel internacional sobre las transformaciones necesarias en el mundo urbano.

Actualmente y como resultado de la Pandemia Covid-19, esta investigación marca el rumbo de la planificación urbanística y plantea una estrategia de adaptación a la territorialidad y proximidad que cambia radicalmente el modo de vida, limitando la movilidad a la indispensable, donde personas que no poseen vehículo propio empiezan a vivir esta situación de la ciudad del cuarto de hora. Transformando la proximidad en una proximidad ecológica, económica, multiservicial, y polivalente.

Al momento de pensar en la calidad de vida de las personas, se hace foco en tres aspectos fundamentales:

El Chrono-urbanismo, que hace referencia al ritmo de la ciudad, y cómo previo a la emergencia sanitaria era agitado y poco práctico, basado en los ritmos productivos y de consumo. El resultado es una ciudad “sectorizada”, fragmentada y desvinculada, en donde para trasladarse de un punto A a un punto B se deben recorrer kilómetros desperdiciando la vida entre atascos, transbordos de metro y otros trayectos agotadores para el cuerpo y la mente. El segundo concepto es la Chrono-topia, que se especializa en planificar y aprovechar los metros cuadrados existentes, logrando que un mismo lugar tenga múltiples usos, mejorando la sociabilidad, promoviendo una ciudad policéntrica, que permite encontrar en radios de 15 minutos a pie o en bicicleta (distancias libres de emisiones) diferentes servicios y prestaciones esenciales para que nadie quede afuera de tal conjunto de servicios. Esta proximidad no sólo feliz, sino necesaria, nos permite abordar el último concepto, la Topofilia: el estudio de las percepciones, actitudes y valores sobre el entorno que habitamos, entendiendo “habitar” como una actividad que abarca seis aspectos básicos que son: Habitar, Trabajar, Abastecerse, Disfrutar, Aprender y Cuidar la salud. La movilidad no será una obligación, sino una elección donde ciudades policéntricas y multifuncionales son el nuevo concepto de desarrollo sostenible, haciendo posible que la preservación del medio ambiente, el crecimiento económico y el desarrollo social inclusivo cohabiten de manera viable, vivible y equitativo.

Otro de los casos estudiados es el denominado de “el último km” o “última milla”. Este concepto se refiere a la gestión logística del último tramo de distribución de productos en las tramas urbanas. De ahí que se refiere a última milla o kilómetro por ser el último trayecto que lleva el producto directamente al cliente, o distribución capilar porque dentro de la ciudad los repartos se realizan en diferentes zonas.

Este modelo de gestión fue puesto en crisis a partir del confinamiento. Esto provocó la modificación y alteración de los hábitos de consumo de manera repentina.

El uso de tecnología aplicada a las formas de comercializar (comprar y vender) por internet, alteró el modo

en que los consumidores buscan, perciben, verifican y adquieren el producto.

Las empresas se vieron obligadas a tomar decisiones a ciegas para poder sostener el ciclo de venta en marcha. Muchas empresas y negocios debieron suspender sus actividades e incluso cerrar, todo ligado a la movilidad urbana: las personas no van más al producto, el producto va a las personas.

Modelos de negocio que no se concebían fuera de la presencialidad, pequeños comercios, para los que la venta on line y reparto de mercaderías era impensable, tuvieron que adaptarse a las nuevas condiciones.

En este contexto, temas como la zonificación, centros de distribución, tráfico, volumen, etc se transformaron en nuevos paradigmas de gestión. Las empresas deben ahora diseñar su sistema logístico considerando costos y tiempos de entrega: el consumidor exige calidad de producto, envío gratuito y tiempo de entrega pactado.

La organización de servicios en las ciudades que ya revestía una gran complejidad se vio sacudida. Una situación sanitaria alteró los hábitos de las personas, comunidades y sociedad en general.

Como podemos advertir la movilidad fue uno de ellos y se abren nuevos desafíos para el diseño: ¿Qué comportamientos sostendremos finalizada la pandemia? ¿Qué medios de movilidad serán necesarios? ¿Qué relaciones se generan entre movilidad de productos y de personas? ¿Qué volúmenes se desplazarán?

Las diferentes escalas de productos con los que trabajamos los diseñadores (en sentido amplio): la personal, la corporal y la espacial conforman un universo de posibilidades para trabajar, en primer lugar en el diseño de productos; pero esencialmente abren las puertas al replanteo de una nueva concepción de IN Movilidad.

Referencias bibliográficas

- Erner, G. (2010) *Sociología de las tendencias*. Barcelona. Gustavo Gili.
- Ignasi Ragàs, P. (2018) *Logística Urbana*. Barcelona. Margebooks
- Milton, A. y Rodgers, P. (2013) *Métodos de investigación para el diseño de producto*. Barcelona. Blume.
- Raymond, M. (2010) *Tendencias*. Barcelona. Promopress.
- LA Network. (16 de febrero de 2020). *Ciudad de los 15 minutos: ¿en qué consiste la propuesta de Anne Hidalgo para su segundo mandato?*. LA Network. <https://la.network/ciudad-de-los-15-minutos-en-que-consiste-la-propuesta-de-anne-hidalgo-para-su-segundo-mandato/>

Abstract: A trend is “something” that moves forward. A phenomenon of various kinds, which indicates changes and alterations of the norm, impacting on design as a project activity. The COVID-19 pandemic of 2020/2021 caused paradigmatic changes that triggered a new scenario at a global level. The limits of mobility were modified, new forms and practices appeared, parameters of safety and precaution in travel were reconsidered, mobility was limited to essential cases. From the discipline of design we study a new conception of how we

move, which had repercussions at the micro and macro levels, in order to define strategies for the reconstruction and deconstruction of this new world.

Keywords: Sustainable Urban Mobility - Trends - New context.

Resumo: Uma tendência é “algo” que avança. Um fenômeno de vários tipos, indicando mudanças e alterações na norma, com repercussões no design como atividade de projeto. A pandemia da COVID-19 de 2020/2021 provocou mudanças paradigmáticas que desencadearam um novo cenário em nível global. Os limites da mobilidade foram modificados, novas formas e práticas surgiram, parâmetros de segurança e precaução em viagens foram reconsiderados, a mobilidade foi limitada a casos essenciais. A partir da disciplina de design, estudamos uma nova concepção de como nos deslocamos, que teve repercussões nos níveis micro e macro, a fim de definir estratégias para a reconstrução e desconstrução desse novo mundo.

Palavras-chave: Mobilidade urbana sustentável - Tendências - Novo contexto.

(*) Mgtr DI Estela Moisset de Espanés: Diseñadora Industrial FAUD UNC y Magíster en Diseño de Procesos Innovativos FA UCC. Actualmente se desempeña como profesora adjunta de la cátedra Introducción Diseño Industrial A, profesora asistente de la cátedra Diseño Industrial 3 B y de la cátedra Introducción a la problemática del diseño y su expresión, en la carrera de Diseño Industrial de la FAUD, UNC. También es responsable académica de la Diplomatura en Joyería Urbana FAUD UNC. Colabora en la dirección, codirección y evaluación de trabajos finales de grado y posgrado. Además, codirige proyectos de investigación y extensión relacionados a la Movilidad Urbana Sustentable. Trabaja de forma independiente en consultoría de diseño de productos, y diseño de joyería urbana. **DI Diego Andrés Mountford:** Diseñador Industrial FAUD UNC. Actualmente se desempeña como profesor asistente de la cátedra Introducción Diseño Industrial A y profesor asistente de la cátedra Diseño Industrial 4 donde colabora en la dirección, codirección y evaluación de trabajos finales de grado, ambas en FAUD UNC. También se desempeña como desarrollador de productos de manera independiente en ámbito local, con clientes en el rubro metalmecánico y del ámbito de la salud, habiendo obtenido certificados de Sello de Diseño Argentino en la edición 2018. Además es miembro de un equipo de investigación y extensión relacionado a la Movilidad Urbana Sustentable. Posee un emprendimiento propio orientado al diseño, fabricación y comercialización de piezas cerámicas. **DI Gina Crivelli:** Diseñadora Industrial FAUD UNC. Se desempeña en el área de diseño y desarrollo de packaging para la empresa “Artes Gráficas”. Posee un emprendimiento orientado al diseño, y producción de piezas gráficas hechas en Letterpress, y diversos proyectos freelance relacionados con el arte, el muralismo, entre otros. Trabaja de manera independiente en diseño de joyería urbana, explorando técnicas que se relacionan con la orfebrería y el uso de textiles, resinas, metales, papeles y cerámica. Además es miembro de un equipo de investigación y extensión relacionado a la Movilidad Urbana Sustentable. Es Alumna Adscripta de la Cátedra Diseño Industrial 3B, FAUD UNC y actualmente es adscripta/egresada de la cátedra Introducción a la problemática del diseño y su expresión.