

Abstract: The establishment of specific quality criteria for the teaching and evaluation of the creation of identities is an essential issue, since being a creative discipline, there are subjectivities that prevent results of verifiable functionality. For this research, a bibliographic review was carried out, as well as interviews with professionals specialized in identity, generating a proposal of indicators, which was made up of 10 criteria.

Keywords: Corporate identity – graphic design – criteria – indicators – quality – evaluation.

Resumo: O estabelecimento de critérios de qualidade específicos para o ensino e avaliação da criação de identidades é uma questão fundamental, visto que sendo uma disciplina criativa, existem subjetividades que impedem resultados de funcionalidade verificável. Para esta pesquisa, foi realizada uma revisão bibliográfica, bem como entrevistas com profissionais especializados em identidade, gerando uma proposta de indicadores, que foi composta por 10 critérios.

Palavras-chave: Identidade corporativa – desenho gráfico – critérios – indicadores – qualidade – avaliação.

(* **Sandra Guadalupe Altamirano Galván:** Doctora en Educación; con una Maestría en Ciencias de la Comunicación y una Licenciatura en Artes Visuales con acentuación en Artes Gráficas. Profesora Investigadora de Tiempo Completo, impartiendo clases en Licenciatura y Posgrado en la Facultad de Artes Visuales, UANL en Monterrey, N.L., México. Se ha desarrollado en diversas áreas del diseño, tales como identidad corporativa, editorial, desarrollo de campañas publicitarias, fotografía. Evaluadora de los CIEES, jurado en certámenes de diseño, dictaminadora de artículos y ponencias. Creadora del Canal de Investigación: Hola! Todo es Diseño, en Youtube. Pertenece al Sistema Nacional de Investigadores en México. <https://orcid.org/0000-0001-7498-8355>.

Educación a través del diseño: hacia una cultura de la innovación y el descubrimiento.

Actas de Diseño (2024, julio),
Vol. 46, pp. 182-185. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: mayo 2023
Versión final: julio 2024

Tatiana Ibeth Ramírez Castellanos^(*)

Resumen: El trabajo que se desarrolla tiene como objetivo consolidar progresivamente un marco compartido de actividades y herramientas fundamentadas en el diseño estratégico, el pensamiento de diseño y el pensamiento sistémico, en función del proceso de aprendizaje hacia una cultura de la innovación y el descubrimiento. Una de las hipótesis planteadas consiste en que la educación, a través del diseño, contribuye al bienestar humano desde la satisfacción de las dimensiones humanas. Los elementos de la propuesta se proyectan como mediadores que permiten generar respuestas significativas y con valor a los problemas y situaciones que emergen de la sociedad mediante la educación a través del diseño.

Palabras Clave: Diseño estratégico – diseño sistémico – pensamiento de diseño – pensamiento sistémico – educación – bienestar humano.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 185]

Marco referencial

La investigación que se desarrolla actualmente pretende dar continuidad al trabajo previo realizado en los estudios de máster universitario en diseño (2018-2019) en la Universidad Complutense de Madrid, en el cual se partió de la necesidad por contribuir al bienestar y al desarrollo humano desde la satisfacción de las dimensiones humanas: juego y trabajo; y, la ampliación de las oportunidades de las personas.

En el trabajo previo se abordó una serie de problemáticas sociales en torno a:

- La carencia de una cultura de la innovación.
 - Los sistemas de medición de la innovación.
- De las problemáticas anteriores se formularon los siguientes objetivos:
- Identificar las características de una cultura de la innovación.
 - Formular los elementos de una estrategia para contribuir a una cultura de la innovación.
 - Consolidar una propuesta a partir del diseño, en función de contribuir a una cultura de la innovación.

Propuesta

Dado lo anterior, el actual trabajo de investigación tiene como objetivo dar continuidad a trabajo previo adelantado y con ello consolidar progresivamente un modelo de actividades y herramientas fundamentadas en el diseño estratégico, el pensamiento de diseño y el pensamiento sistémico, en función del proceso de aprendizaje hacia una cultura de la innovación y el descubrimiento. Aunque la propuesta que se desarrolla busca contribuir desde el quehacer del diseño y la responsabilidad que este y el diseñador tienen con el entorno y con el bienestar humano, la propuesta pretende ser útil para escenarios que impliquen procesos de aprendizaje continuos. Así, resulta pertinente realizar un trabajo de observación y experimentación en la empresa de educación e-learning InnovaHub¹ ubicada en Bogotá Colombia, conformándose ésta como un escenario que participa activamente y provee servicios de educación desde su quehacer como consultora.

Una de las hipótesis planteadas consiste en que la educación a través del diseño contribuye al bienestar humano desde la satisfacción de las dimensiones humanas, entre las cuales se consideran las siguientes: el conocimiento y la experiencia estética, el trabajo y el juego, la amistad, la auto integración y la auto-expresión. (Alkire, 2002). Dichas dimensiones, entre otras, son una propuesta de Sabine Alkire, directora de *Oxford Poverty & Human Development Initiative* (OPHI). En su planteamiento sobre las dimensiones del bienestar humano, Alkire interconecta un conjunto de dimensiones que trascienden de las necesidades básicas y contempla las dimensiones de desarrollo y bienestar humano a partir de la relación entre el entorno y los diferentes sistemas sociales: sistemas económicos, políticos, culturales, ambientales o espirituales.

En esta perspectiva las dimensiones del desarrollo humano son consideradas como principios y valores fundamentales. (Alkire, 2002). En este punto es importante manifestar que para el actual trabajo no se clasifica la educación como un grado o escenario específico de la educación formal, como lo puede ser la educación primaria, secundaria o universitaria; en este trabajo de investigación se aborda la educación como un proceso continuo que se da a lo largo de toda la vida.

La educación como proceso continuo de aprendizaje

La educación se configura como un proceso de transformación, en tanto las personas reflexionan y actúan en función de transformar e intervenir en su entorno. Se aborda la educación desde un enfoque humanista, el cual implica unos principios éticos que se constituyen como el fundamento de “una educación para todos”. (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2015). Este proceso implica educar a las personas en principios, en la comprensión y en la apropiación de cuestiones sociales en cuanto al respeto a la vida y a la responsabilidad compartida del futuro común, entre otros aspectos.² (Organización de las Naciones

Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2015). Así resulta relevante señalar algunos otros principios por los que es útil orientar el proceso educativo y guiar la actividad de las personas: principio de educación centrada en las personas y en el planeta, principio “acercar y alejar”, el cual se refiere a la adopción de una perspectiva amplia del entorno. Principio crear y probar ideas, principio inclusive y acogedor, por el cual se crean espacios y lenguajes compartidos para incorporar múltiples perspectivas. Principio circular y regenerativo el cual consiste en centrarse en los activos existentes y en cómo se pueden enriquecer para reutilizarlos y hacerlos crecer.³ (Design Council, 2021).

Esta visión humanista de la educación tiene como objetivo “mantener y aumentar la dignidad, la capacidad y el bienestar de la persona humana en relación con los demás y con la naturaleza”. (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2015, pág. 38).

En ese sentido, hablar de educación implica entenderla como un motor de ampliación de oportunidades para el ser humano, en la medida en que las personas aumentan su capacidad de crear, hacer y transformar su entorno en función de su propio bienestar y del de los demás.

¿Por qué la educación puede contribuir al desarrollo humano?

Según el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD), el desarrollo humano se entiende desde tres dimensiones básicas: el disfrute de una vida larga y saludable, el acceso a la educación y el nivel de vida digno, lo anterior permite contemplar dos aspectos fundamentales: la formación de capacidades humanas y el uso de esas capacidades en función de las diferentes actividades individuales y grupales. (Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, 1990), esto aborda el desarrollo humano desde una perspectiva multidimensional, en la que “cómo” y “cuánto” se amplían las oportunidades del ser humano desde su propia competencia y capacidad, contribuye al desarrollo humano (Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, 1990).

Al respecto, es acertado mencionar lo expuesto por Russel Ackoff: el desarrollo es una cuestión de “cuánto” y “qué” se puede lograr con lo que se tiene; donde el “tener” está relacionado con la competencia y la capacidad de satisfacer las propias y ajenas necesidades. (Ackoff, 2004).

¿Por qué consolidar un modelo fundamentado en el diseño estratégico?

Como fue mencionado en el apartado anterior, una de las hipótesis manifiesta que la educación a través del diseño contribuye al bienestar humano. Para esta investigación se pretende abordar el diseño en general y el diseño estratégico en particular como elementos que contribuyen al bienestar humano a partir de la creación de respuestas con sentido.

El diseño estratégico está relacionado con la capacidad de anticiparse a los posibles problemas que emergen tanto del presente como del futuro. Generar respuestas a problemas de forma estratégica es identificar los problemas, describirlos, definirlos y en palabras de Ezio Manzini, es darle forma al problema de tal manera que sea fácil de entender. (Manzini, 2015). Dado el carácter anticipatorio, indagatorio y reflexivo del diseño estratégico, y los alcances que este puede tener (pensamiento de diseño y pensamiento sistémico), la creación de respuestas con sentido a partir del diseño estratégico cobra importancia para la sociedad haciendo frente a los actuales y posibles futuros problemas. Generar respuestas con sentido implica la selección de elementos, de relaciones, de acciones potentes, donde se activan, mantienen y orientan los procesos en función de la creación de respuestas con impacto y significado para las personas y para la naturaleza humana⁴, es decir, un diseño en función de la creación de experiencias y la generación de significado en el entorno. Es por lo anterior que, desde la educación a través del diseño estratégico, se apunta a fortalecer ciertas capacidades de las personas (en este caso particular del equipo de Innohub) que tienen la responsabilidad de contribuir desde su quehacer al desarrollo y crecimiento de su entorno, llámese a estas personas “diseñadores” o no, son responsables de crear respuestas con sentido e impacto. A lo largo de la investigación se pretende identificar y definir cuáles son las capacidades que se fortalecen, cuáles deberían fortalecerse a través del diseño para contribuir a las dimensiones del bienestar humano, y cuáles son las capacidades que aproximan a las personas a un proceso de aprendizaje hacia una cultura de la innovación y el descubrimiento, sin embargo, y producto de una previa investigación, se han identificado tres capacidades necesarias para este proceso: el sentido crítico (“Capacidad de ver el estado de las cosas y reconocer lo que no puede o debe ser aceptable”), la creatividad (“Capacidad de imaginar algo inexistente”), el sentido práctico (Capacidad de reconocer procedimientos viables y factibles para lograr realidades). (Manzini, 2015).

La propuesta se enmarca en una investigación en torno al diseño estratégico, el diseño como forma de pensamiento, la responsabilidad social del diseño, el papel del diseño en una cultura de la innovación y la educación a través del diseño. Los elementos de la propuesta se proyectan como mediadores que permiten a las personas generar respuestas significativas y con valor a los problemas y a las situaciones que naturalmente emergen de la sociedad actual y futura.

Metodología

Tipo de investigación: correlacional. Variables:

- Educación a través del diseño.
- La cultura de la innovación.

Las anteriores variables pretenden ser estudiadas con relación al impacto y al efecto que tiene una sobre la otra.

Asimismo, la investigación implica un tipo de estudio documental y aplicado, en el que en un primer momento es necesaria la búsqueda, la recopilación, la clasificación y la organización documental con relación al tema planteado a partir de fuentes primarias y secundarias.

Hipótesis: La educación a través del diseño contribuye a una cultura de la innovación.

Fuentes de información:

- Fuentes primarias: rastreo y recolección de información por medio de técnicas como observación de campo, encuestas con preguntas abiertas y cerradas, entrevistas semiestructuradas y grupos focales.
- Fuentes secundarias: rastreo y recolección de información por medio de documentación nacional e internacional de acuerdo con las siguientes categorías de búsqueda: Diseño estratégico, diseño sistémico, educación a través del diseño y cultura de la innovación.

Fases de la investigación:

1. Exploración y análisis de contexto.
2. Rastreo de fuentes.
3. Interpretación.
4. Creación (ideación, construcción y testeo).
5. Implementación.

Notas

1. Innohub es una empresa de gestión del conocimiento y consultoría en educación e-learning. Para ver más sobre Innohub diríjase a: <https://innohub.org/>
2. La dignidad humana, la igualdad de derechos y la justicia social, la diversidad cultural y social, y el sentido y sentimiento de la solidaridad humana. (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2015).
3. Los principios descritos hacen parte del conjunto de principios para el diseño sistémico propuesto por Design Council para guiar la actividad, desarrollar o adoptar nuevos métodos y herramientas.
4. Entiéndase por “naturaleza humana” no solo la especie humana como persona si no su entorno físico y natural, el espacio donde se relaciona.

Referencias bibliográficas

- Ackoff, R. L. (2004). Transforming the systems movement. *Systems Thinker*, 2-5.
- Alkire, S. (2002). Dimensions of Human Development. *World Development*, 181 - 205.
- Design Council. (2021). *Beyond Net Zero A Systemic Design Approach*.
- Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan, una introducción al diseño para la innovación social*. Massachusetts: Experimenta Editorial.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2015). *Replantear la educación ¿Hacia un bien común mundial?* Paris.

Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo. (1990). *Informe Nacional de Desarrollo Humano, Más allá del conflicto, luchas por el bienestar*. Bogotá: Tercer Mundo editores. Recuperado el 05 de enero de 2019, de <http://desarrollohumano.org.gt/desarrollohumano/concepto/>

Abstract: The aim of this work is to progressively consolidate a shared framework of activities and tools based on strategic design, design thinking and systemic thinking, as a function of the learning process towards a culture of innovation and discovery. One of the hypotheses proposed is that education, through design, contributes to human wellbeing from the satisfaction of human dimensions. The elements of the proposal are projected as mediators that allow the generation of meaningful and valuable responses to the problems and situations that emerge in society through education by means of design.

Keywords: Strategic design - systemic design - design thinking - systemic thinking - education - human welfare.

Resumo: O objetivo deste trabalho é consolidar progressivamente uma estrutura compartilhada de atividades e ferramentas com base no design estratégico, no design thinking e no pensamento sistêmico, em função do processo de aprendizagem rumo a uma cultura de inovação e descoberta. Uma das hipóteses apresentadas é que a educação, por

meio do design, contribui para o bem-estar humano ao satisfazer as dimensões humanas. Os elementos da proposta são projetados como mediadores que permitem gerar respostas significativas e valiosas para os problemas e situações que surgem na sociedade por meio da educação pelo design.

Palavras-chave: Design estratégico - design sistêmico - design thinking - pensamento sistêmico - educação - bem-estar humano.

(* Tatiana Ibeth Ramírez Castellanos: Licenciada en diseño tecnológico, máster en diseño y estudiante actual de doctorado en diseño. Cuento con habilidades para integrar el diseño, la tecnología y la pedagogía en función de la investigación, la planeación, el desarrollo e implementación de proyectos de gestión del cambio, transformación digital y formación b-learning por medio de la adopción y adecuación de metodologías ágiles como “Design Thinking”, “Scrum” y “Design Sprint”; tanto para el sector educativo como para el empresarial. Soy fundadora de “Creating Content”, una iniciativa de comunicación y educación, por medio del diseño, la tecnología y el pensamiento sistémico. Soy co-fundadora de Mueve Digital, un proyecto de asesoría digital, digitalización y comunicación corporativa. Trabajo directamente en el equipo de ideación y estructura de modelos de negocio, diseño y comunicación.

La pizarra online compartida: un lugar de aprendizaje en diseño

Nidia Raquel Gualdrón Cantor^(*)

Actas de Diseño (2024, julio),
Vol. 46, pp. 185-188. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: mayo 2023
Versión final: julio 2024

Resumen: El presente escrito aborda una revisión al reto de emular las dinámicas de diseño colaborativo que hasta hace muy poco tiempo ocurrían en la presencialidad, en aplicaciones online como las pizarras compartidas, por su configuración y utilidades que se apoyan en el aprovechamiento del pensamiento visual. Contrastando la revisión de literatura con un sondeo realizado a estudiantes y profesores de diseño, se exponen algunas de las herramientas más utilizadas para la colaboración en línea y las implicaciones pedagógicas de su uso en la enseñanza del diseño. Por último, se presentan para discusión algunas barreras, oportunidades y buenas prácticas.

Palabras clave: enseñanza del diseño – pizarra online compartida – diseño colaborativo – mapeo colaborativo.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 188]

El diseñador en formación necesita desarrollar habilidades propias de la disciplina que se cimientan en el taller de diseño -tradicionalmente presencial-, escenario por excelencia que propicia el trabajo colaborativo, la construcción de conocimiento a través de la práctica reflexiva y la puesta en escena de los diversos métodos que convergen en el desarrollo del proyecto de diseño, cual sea su alcance.

Está claro que los diseñadores requieren para su aprendizaje un componente altamente experiencial tanto en el oficio como en las habilidades de pensamiento, análisis, síntesis y, ahora más, en las “blandas”. Sin embargo, los diseñadores requieren espacios propios de articulación de saberes, lógicas de análisis, levantamiento de datos, métodos de ideación, prototipado y validación, contacto con usuarios, contacto con expertos, y experimentación