

Dictado del proceso de diseño: diseño centrado en las personas

Carlos Mauro Bianchi, Fernando Rosellini, Lucía María
Ron y Emiliano D'Andrea (Universidad Nacional de
Córdoba. Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño)^(*)

Actas de Diseño (2025, abril),
Vol. 49, pp. 57-61. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2022
Fecha de aceptación: diciembre 2024
Versión final: abril 2025

Resumen: El Diseño Centrado en las Personas -DCP- resulta una estrategia proyectual relevante en la formación de jóvenes profesionales. En consecuencia, desde la cátedra Diseño Industrial 1B, perteneciente al segundo nivel de la carrera en la FAUD UNC, se inició el ciclo lectivo 2022 con un proyecto de siete semanas que introduce al estudiantado en el DCP, transitando las fases analítica y creativa del Proceso de Diseño. Iniciaremos esta ponencia fundamentando la relevancia del DCP a partir de tres conceptos: necesidad, innovación y participación; para luego ilustrar brevemente la planificación docente, el proceso ejecutado y las primeras reflexiones.

Palabras claves: Proceso de Diseño— Diseño Centrado en las Personas— Proceso de enseñanza-aprendizaje— Dictado.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 61]

Introducción

En esta ponencia vamos a contextualizar, dar fundamentos e ilustrar la planificación y ejecución de un proceso de enseñanza y aprendizaje, cuyo propósito es facilitar conceptos y herramientas elementales del Diseño Centrado en las Personas -DCP- dirigido a los estudiantes de segundo nivel de la carrera Diseño Industrial.

Contextualización académica. ¿Quiénes somos y dónde enseñamos?

Formamos parte del equipo de la Cátedra de Diseño Industrial I B, en la carrera de Diseño Industrial, de la Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño en la Universidad Nacional de Córdoba. Esta asignatura corresponde al segundo nivel de la carrera y pertenece al área proyectual. Su ciclo lectivo es anual y tiene la modalidad de taller, entendiendo a éste como un lugar de acción y reflexión. Asimismo, es el espacio curricular de mayor carga horaria del nivel y es donde se recuperan, articulan y sintetizan los contenidos y saberes aprendidos por los estudiantes en las otras asignaturas cursadas. En este marco coincidimos con Mazzeo y Romano (2007) cuando dicen “Así como la relación entre enseñanza y aprendizaje es más compleja de lo que podría parecer en una primera instancia, aquello que se enseña es producto de una construcción y no de la transmisión espontánea de un saber adquirido”(pg. 29).

En este contexto proyectual y de taller, el ciclo lectivo se estructura a partir de proyectos, cada uno de ellos se ordena en torno al proceso de diseño y este organiza el dictado y la recuperación de los contenidos esenciales. De esta manera el proceso de diseño se establece como una herramienta recurrente de enseñanza y aprendizaje que en términos de Mazzeo y Romano, construimos y proponemos. Con punto de partida en el modelo de Archer citado en Cross (1999, P. 35), y cuidando de mantener una

sintonía estructural en relación a las diversas cátedras troncales de la carrera, convenimos un modelo de proceso de diseño que se sintetiza en tres fases y seis actividades asociadas: Fase Analítica (Investigar y Programar), Fase Creativa (Conceptualizar e Idear) y Fase Resolutiva (Desarrollar y Comunicar). En la última actualización de este modelo de proceso de diseño, tomando como base la recapitulación de Dan Nessler (2016), hemos nombrado a las seis actividades a partir de verbos en infinitivo, lo que refuerza la naturaleza operativa y ejecutiva del proceso y traza paralelos con diversos modelos que se caracterizan por dar relevancia e incrementar la participación a los usuarios y las personas, dentro de los cuales se destaca el modelo Doble Diamante del Consejo Británico de Diseño.

Fundamentos. ¿Por qué incorporamos el Diseño Centrado en las Personas?

Con distintas denominaciones y énfasis, la persona siempre estuvo presente en los proyectos que planteamos como cátedra. Sin embargo, a partir de lo observado tanto en el contexto profesional como académico, en los últimos años percibimos la necesidad de sumar herramientas que nos ayuden a docentes y estudiantes a incorporar a las personas en los procesos proyectuales de manera consciente, enfática y temprana. A partir de esta necesidad, y gracias a un trabajo colaborativo entre el equipo docente, profesionales adscriptos y ex estudiantes de la cátedra; más la colaboración de Fernando Rosellini, profesor a cargo de la materia electiva Diseño Inclusivo y profesor titular de Diseño Industrial III B; logramos iniciar el ciclo lectivo 2022 con un proyecto centrado en las personas que aquí se detalla. Este se complementa con un segundo proyecto enfocado en “familias” de productos y un tercero centrado en cuestiones ambientales, de esta manera se plantea una trayectoria plural e integradora a lo largo del segundo curso de la carrera.

Leiro (2006) utiliza el concepto de “nuevos escenarios para el diseño” para referirse a los temas y escenarios proyectuales que adquieren relevancia especial para la época. En tal sentido, entendemos que el Diseño Centrado en las Personas -DCP-, en términos de necesidad, innovación y participación, resulta un escenario y una estrategia proyectual relevante en la formación de jóvenes profesionales. A saber:

Necesidad: Con base en su diagrama ontológico del diseño, Bonsiepe (2003) definió a la relación “Interface-Usuario-Utensilio-Acción” como un “dominio inobjetable” del diseño industrial, y dentro de este destaca la relevancia de la interfaz al afirmar que “Los artefactos son objetos que permiten la acción eficaz. La interfaz hace posible la acción eficaz. La interfaz es (...) (p. 18) el tema principal del diseño” y reconoce el enfoque sociocultural como una incumbencia disciplinar y un rasgo distintivo frente a la ingeniería. En palabras de Bonsiepe (2003):

“En forma diferente de la del ingeniero, el diseñador industrial se concentra en los fenómenos del uso y de funcionalidad, es decir, de la integración de los artefactos a la cultura cotidiana. Su centro de interés se encuentra en la eficiencia sociocultural.” (p. 22)

Con el mismo acento funcionalista y cultural, Sam Hetch (2005) añade “La forma es un mecanismo del uso más que una cuestión estética (...). Es algo que necesita desarrollarse, no aplicarse. La simplificación de las herramientas ilustra esta idea: su simplificación es el resultado de una compleja producción cultural”. (p. 103)

En otras palabras, lo que Bonsiepe y Hetch afirman, a lo cual adherimos, es que las personas necesitamos desarrollar tareas de manera eficiente de acuerdo al contexto, para lo cual recurrimos al uso de objetos, herramientas, dispositivos o artefactos, cuyas interfaces son un foco de estudio indispensable en términos disciplinares. A modo de ejemplo, la necesidad de expresión y de registro de un texto se ha llevado a cabo mediante pluma y papiro, una máquina de escribir o una computadora personal, llegando actualmente al reconocimiento de la voz y la transcripción automática a medios digitales. La necesidad humana persiste, son las acciones, los objetos y sus interfaces asociadas las que se transforman o desaparecen como resultado del contexto. Es por esto que entendemos que el aspecto utilitario y funcional menospreciado desde la década del 80, junto con la eficiencia de las interfaces físicas y digitales, resultan un campo disciplinar sobre el cual los diseñadores podemos realizar un aporte significativo y distintivo. Situación que cobra aún mayor relevancia en el contexto actual en el cual los productos presentan cada vez mayor soporte digital.

Innovación: En su método “Establecimiento de Funciones”, Cross (2002, pp. 75-86) explica qué el nivel de generalidad en la definición del problema de diseño, condiciona el campo de soluciones aceptables y funciona como un “estímulo para que el diseñador proponga soluciones radicales e innovadoras”. Por ejemplo, automatizar el lavado de la ropa nos brinda mayor libertad que un lavarropas automático. Asimismo “plancha eléctrica,

planchar ropa y evitar arrugas” son tres escenarios proyectuales bien distintos, destacando que en este último, es posible operar sobre la composición y el entramado de una tela, a fin que esta evite la generación de arrugas, haciendo prescindible tanto la tarea de planchado como la tipología plancha. En términos de innovación, entendemos que definir los proyectos a partir de las necesidades de las personas, nos permite enfocarnos en el estudio de las tareas y postergar la tipología del objeto, a fin de disponer de un mayor grado de libertad proyectual. En términos de inclusión, el enfoque en la tarea refuerza la idea de centrarnos en la actividad y en el concepto de participación, que están íntimamente ligados. Quienes no pueden realizar una tarea o acción de manera eficaz, ven restringida su capacidad de participar en una actividad, dándose así la exclusión de múltiples personas en muy variadas situaciones cotidianas como alimentarse, vestirse, recrearse, etc. De la integración de ambos conceptos es posible inferir que las definiciones que se centran en las tareas allanan el camino hacia acciones proyectuales signadas por la innovación y la inclusión, las cuales funcionan como pilares de escenarios participativos y divergentes.

Participación: El acceso a la información, la digitalización de los productos y la atomización de la producción, así como también el empoderamiento y activismo de muchas organizaciones civiles han generado situaciones de producción y consumo cada vez más diversos y competitivos, lo cual ha provocado a las empresas y organizaciones la necesidad de incluir a las personas en los procesos proyectuales de forma temprana y consciente. Tal como lo ilustra Mootee (pág. 68. 2014), el *Design Thinking* resulta un término con mucha difusión y actual para caracterizar los procesos participativos, ágiles y centrados en la persona. “El *design thinking* es un proceso constructivo dinámico. Es iterativo. Exige una definición, redefinición, representación, evaluación y visualización constantes. Es una experiencia cognoscitiva constante, que surge de la necesidad de obtener y aplicar nuevas percepciones a los objetivos cambiantes.”

En este escenario *Human centered design*, Experiencia e Interfaz de usuario, Metodologías ágiles, Etnografía, Diseño Universal, Diseño Participativo y Codiseño, resultan conceptos aún más precisos que *design thinking*, para fomentar un vínculo empático entre las personas, las empresas, las organizaciones y los diseñadores, y cuya incorporación al ámbito formativo de las disciplinas proyectuales resulta no solo genuina, sino también necesaria.

Planificación ¿Cómo estructuramos el proyecto?

A continuación, ilustraremos la planificación y el desarrollo del primer proyecto del ciclo lectivo 2022; el cual, como ya dijimos, aborda esencialmente el Diseño Centrado en las Personas -DCP- y se focaliza en las fases: analítica y creativa, del proceso proyectual. La decisión de no ejecutar la fase resolutoria del proceso de diseño se fundamenta tanto en la necesidad de optimizar los tiempos y recursos disponibles, como en la idea de favorecer un escenario de pensamiento divergente e innovador. Además, en la planificación anual y del cuatrimestre

dispondremos de un segundo proyecto que se orientará al desarrollo de una familia de productos, temática que permitirá a los estudiantes desarrollar con un nivel de profundidad creciente las siguientes actividades del proceso de diseño correspondientes a la fase resolutoria, resultando complementario a los contenidos abordados en el presente proyecto.

Título del proyecto: Diseño Centrado en las Personas: Utensilio para rallar alimentos en el ámbito doméstico.

Calendarización: El proyecto se desarrolla a lo largo de las primeras siete semanas de trabajo del ciclo lectivo. En ciclos previos supimos abordar un único proyecto por cuatrimestre. A partir de esta planificación hemos decidido dividir el primer cuatrimestre en dos proyectos más breves, reduciendo de 14 a siete las semanas de trabajo a fin de ganar agilidad. En este panorama decidimos que el diseño centrado en la persona sea el primero del año, con la intención de que sus conceptos se recuperen e impacten positivamente en el 2do y el 3er proyecto del ciclo.

Fases del proceso de diseño a ejercitar

Fase analítica y fase creativa. Se observa que en este 1er proyecto no abordamos la fase resolutoria del proceso de diseño, lo cual se fundamenta tanto en la necesidad de optimizar los tiempos y recursos disponibles, como en la idea de favorecer un escenario de pensamiento divergente e innovador. En tal sentido, se destaca que el 2do proyecto del ciclo se centra en el producto y aborda principalmente las fases creativa y resolutoria, con lo cual se logra una mirada integral del proceso a partir de ejecutar dos proyectos de forma parcial.

Objetivo general

Que cada estudiante transite y reconozca las etapas y los tipos de pensamientos que constituyen la fase analítica y la fase creativa del proceso de diseño; incorporando conceptos y herramientas de Diseño Centrado en las Personas y recuperando los contenidos de las asignaturas del Nivel I y II de la carrera.

Consigna

Analizar una actividad de rallado de alimentos en el entorno doméstico, elaborar un programa de diseño e idear utensilios de uso específico.

Como actividad específica se plantearon tres opciones: a) rallar zanahoria para ensaladas, b) rallar manzana para puré de bebés y c) rallar cítricos para repostería y coctelería. Con el objetivo de favorecer los momentos de análisis y comprobación, cuando se definió la actividad de rallado se tuvo en cuenta que esta sea factible de ejecutar en las aulas de la facultad, para lo cual consideramos que los elementos que intervienen en el diagrama ontológico resulten familiares, transportables y económicos, para la gran mayoría de los estudiantes, favoreciendo así que las actividades de análisis, proposición y comprobación sean accesibles a ellos. Por ejemplo, al decidir las tres posibles actividades específicas se tuvo en cuenta la estacionalidad de los elementos a procesar y su bajo costo, descartando algunos como el queso por su precio.

Tareas sugeridas en relación al proceso de diseño

Investigar

a) Definición de casos representativos, considerando evolución histórica de la actividad y diversidad tipológica; b) Análisis de caso, estructurado en relación a las variables funcionales-operativas, tecnológicas-constructivas y semánticas-morfológicas; c) Experiencia y registro vivencial en primera persona, relacionando actividad, persona, producto y entorno; d) Observación no participante y entrevista a usuarios de interés; e) Encuesta de hasta cinco preguntas y a una población no menor a cincuenta participantes diversos entre sí utilizando la plataforma google forms; f) Informe de Investigación, debate en mesa y en grupo acerca de los resultados de los distintos análisis y elaboración conclusiones.

Programar

Toma de decisiones proyectuales organizadas en forma de cuadro de doble entrada con la metodología de requerimientos, condicionantes y premisas.

Conceptualizar

Tormenta de ideas mediante técnicas de representación rápidas y ágiles (ideogramas, modelos parciales y secuencia de uso), priorizando la cantidad y la diversidad de ideas de productos a fin de reforzar esta instancia como un momento divergente.

Idear

Presentación de dos ideas de producto, una con enfoque de mejora incremental y otra de innovación radical. Cada propuesta requiere la construcción de modelos de comprobación parcial, definición de detalles de la configuración del producto y una secuencia de uso que grafique la relación Persona-Producto-Contexto.

Caja de herramientas proyectuales: Incluimos en la guía del proyecto y en la plataforma classroom, un paquete de herramientas que resultan necesarias para crear las condiciones propicias a las que refieren Mazzeo y Romano (2007)

Vigotski sugiere que el docente no puede ir más allá de crear las circunstancias y condiciones más propicias para que tenga lugar el aprendizaje pero, en definitiva es el estudiante que aprende de sus propias actividades, que se educa a sí mismo. Esta circunstancia, lejos de liberar al docente lo coloca en posición de disponer y coordinar las cosas de tal modo que este aprendizaje pueda producirse. (p. 43)

Esta estrategia didáctica nos permite acercar a los estudiantes recursos complementarios al dictado de la asignatura que por tiempo o especificidad, no son propios de la currícula, pero que resultan enriquecedores en cuanto a la multiplicidad de intereses y de formas de trabajo de los estudiantes. En esta ocasión facilitamos apuntes propios con contenidos referidos a investigación, programación y

técnicas de representación. Además incorporamos extractos de capítulos, sugerimos bibliografía complementaria y listamos sitios web y videos online. Por último, y esto lo consideramos muy importante, incluimos un listado de contenidos que los estudiantes deben traccionar desde otras asignaturas, utilizando la terminología específica de la cátedra de origen.

Reflexión. ¿Qué emergentes surgieron de la implementación del proceso de enseñanza y aprendizaje?

Creemos que el diseño centrado en las personas es una de las corrientes de pensamiento más fuertes dentro de la disciplina del diseño industrial, tanto a nivel conceptual, procedimental y actitudinal, para poder profundizar reflexiones y acciones a nivel disciplinar, ético y político. El diseño centrado en las personas plantea las bases de una forma de pensar mucho más allá de un carácter técnico comercial.

Nuestro propósito se enfoca en posibilitar que los estudiantes realicen, en una etapa temprana de su formación, un ejercicio proyectual donde su proceso de diseño se centre en las personas. Esta acción, como lo señalamos en varias partes de esta ponencia, posibilita recorrer y entender a la disciplina desde una perspectiva, que desde diferentes vertientes del diseño, va ganando terreno como una postura socialmente responsable y preocupada por las necesidades concretas de las personas, lo que posibilita una emancipación y una vida más plena.

La fragilidad del planeta y las múltiples injusticias e inequidades, nunca estuvieron tan expuestas por la enorme cantidad de información que circula en la actualidad, este fenómeno va produciendo una profunda revisión de las premisas de la ciudadanía y del diseño; la corriente primero conceptual del Diseño Centrado en las Personas ha cristalizando esas necesidades externas e internas de la disciplina.

El proyectar para y con las personas es un hecho transformador del diseño, que descentra al proyectista y lo saca de un lugar de privilegio, favoreciendo la escucha y la empatía. Lo responsabiliza por sus decisiones y lo obliga a dejar de lado un pretendido papel de genio creativo, para adoptar uno de mediador y posibilitador de realidades más accesibles e inclusivas.

El Diseño Centrado en las Personas reorganiza la relación de los elementos básicos de un proyecto, Actividad-Persona-Producto-Contexto, dando por resultado un escenario de diseño no solo necesario, sino también significativo y recuperable en futuros proyectos.

Este cambio de foco —del producto a la persona— es promotor de cambios radicales en el proceso de diseño, convirtiéndolo de a poco esta metodología en una convicción; transformando la manera en que se proyecta, pero también abriendo posibilidades de generar una actitud más comprometida de los profesionales con los problemas graves que nos rodean. Estas estrategias incorporadas en etapas tempranas de la carrera y del ciclo lectivo, posee potencialidades de transformar una herramienta conceptual y procedimental en una actitudinal, pasando así de un carácter técnico a uno ético de la formación.

Referencias bibliográficas

- Bonsiepe, G. (1999). *Del objeto a la interfase - Mutaciones del diseño*. Buenos Aires. Ed. Infinito.
- Cross, N. (2002). *Métodos de Diseño. Estrategias para el diseño de productos*. México: Ed. Limusa. Hecht, Sam. (2005) *El diseño del Siglo XXI*. Editado por Charlotte y Peter Fiell. Köln. Editorial Taschen.
- Leiro, R. (2006). *Diseño: Estrategia y gestión*. Buenos Aires. Ed. Infinito.
- Mazzeo, C. y Romano, A. M. (2007) *La enseñanza de las disciplinas proyectuales*. Buenos Aires, Argentina. Ed. Nobuko.
- Mootee, I. (2014). *Design thinking para la innovación estratégica: Lo que no te pueden enseñar en las escuelas de negocios ni en las de diseño*. Barcelona. Ed. Empresa Activa.
- Nessler, D. (19 de mayo de 2016). *Cómo aplicar el pensamiento de diseño, diseño centrado en personas, experiencia de usuario o cualquier proceso creativo desde cero*. Dan Nessler. <https://medium.com/digital-experience-design/how-to-apply-a-design-thinking-hcd-ux-or-any-creative-process-from-scratch-b8786efbf812>.

Abstract: Human Centered Design is a relevant project strategy in the training of young professionals. In Industrial Design 1B, belonging to the second level of the FAUD UNC career, we begin the 2022 academic cycle with a seven-week project that introduces students to Human-Centered Design, going through the analytical and creative phases of the Design Process. We begin this work basing the relevance of the DCP from three concepts: Need, Innovation and Participation; to then briefly illustrate the teaching planning, the process executed and the results obtained.

Keywords: Design Process —Human Centered Design —Teaching-learning process—Dictation.

Resumo: O Human Centered Design é uma estratégia de design relevante na formação de jovens profissionais. Assim, partindo da disciplina de Desenho Industrial 1B, pertencente ao segundo nível da carreira FAUD UNC, iniciamos o ano letivo de 2022 com um projeto de sete semanas que introduz os alunos ao DCP, passando pelas fases analítica e criativa do processo de projeto. Iniciaremos este trabalho baseando a relevância do PDD a partir de três conceitos: Necessidade, Inovação e Participação; para, em seguida, ilustrar brevemente o planejamento de ensino, o processo realizado e as primeiras reflexões.

Palavras-chave: Processo de Design —Design Centrado no Humano —Processo de ensino-aprendizagem —Ditado.

(*) **Bianchi, Carlos Mauro:** Diseñador Industrial, Especialista en Diseño de Muebles y Magister en Diseño de Procesos Innovativos. Desarrolla su carrera docente en la carrera de Diseño Industrial en la Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño de la UNC. En el grado ejerce como profesor titular, adjunto y asistente, en las cátedras Diseño Industrial 1B, Diseño Industrial 4 -Trabajo Final- y Tecnología III, respectivamente. En posgrado es docente de la carrera de Diseño de Muebles -DIMU- e integrante del comité académico de la Carrera de Especialización en la Enseñanza de la Arquitectura y el Diseño -CESEAD-. Es investigador categoría 4 de la Secretaría de Ciencia y Técnica -SeCyT y miembro del equipo que dirige Mario Ivetta desde

2012. Durante su ejercicio profesional ha prestado servicios para las empresas SpinLock SR, en instalaciones CONAE Falda del Carmen, y para Polymont Argentina SRL, en planta Renault Santa Isabel. Junto con Tomás Migueltorena crea el estudio Arteria. Es Coautor “Silla Evva”, premiada en las ferias internacionales de diseño Fedema 2006 y Movelpar 2007. En 2004 recibe 1ra y 2da mención en concurso en Concurso Provincial de Inventos “Mentes Brillantes”. Córdoba, Argentina. **Rosellini, Fernando Gustavo:** Diseñador Industrial (UNC). Especialista en docencia universitaria (UTN.FRC). Profesor Titular de dedicación Exclusiva en la Cátedra Diseño Industrial III B (FAUD-UNC). Docente-Investigador categoría IV e Integrante de proyectos subsidiados por SECyT-UNC desde 2008. Director de equipos de trabajos de extensión (FAUD-UNC) desde 2012. Co-autor de publicaciones relacionadas con la enseñanza del D.I. Formador de recursos Humanos desde el año 2008. Miembro del Comité Académico Centro De Investigación de Diseño Industrial Córdoba (FAUD. UNC). Evaluador del programa de Becas a Proyectos de Extensión (SEU. UNC) hasta el año 2012. **Ron Lucia Maria:** Diseñadora Industrial y gráfica, docente universitaria y emprendedora. Como docente, desde 2013 forma parte del equipo de cátedra de Diseño Industrial I B, FAUD, UNC. Primero como egresada adscripta, en 2016 dictando la asignatura en el “Centro Regional de Estudios Superiores” de Villa Dolores, y desde 2017 como Profesor Asistente. Además desde 2016 es parte del equipo docente del Ciclo de Nivelación, FAUD – UNC. Como docente investigadora desde 2016 forma parte del equipo que dirige la Dra. Silvia Patricia Hernández. Como profesional, desde

2012 participa en proyectos de Diseño Industrial y Gráfico, con un marcado enfoque en conceptos como la sustentabilidad, el ciclo de vida del producto y la revalorización de oficios locales. Recibiendo, con diversos productos la certificación del Sello de Diseño Cordobés. Actualmente desarrollando el proyecto “Línea de vajilla de cerámica. Revalorización de Oficios tradicionales”, ganador de la Beca Creación 2021, Fondo Nacional de las Artes, Ministerio de Cultura. **D’andrea, Emiliano:** Diseñador industrial, con recorridos por docencia y práctica profesional. En el ámbito de la docencia universitaria, actualmente desempeña roles de profesor asistente desde el año 2018 en la cátedra de Diseño Industrial I B, FAUD, UNC. Además ejerce como profesor de Taller de Creatividad y Diseño 1 y 2 en Universidad Siglo 21. Institución donde desde 2021 desempeña el rol de gestión siendo coordinador disciplinar de carrera de Diseño Industrial y Diseño de indumentaria y Textil. En cargos ejercidos, ha transitado la docencia en la cátedra de Tecnología III, FAUD, UNC en el año 2018 y en la misma cátedra en su extensión áulica CRES, Villa Dolores. Como docente investigador ha formado parte de equipo en el año 2018 bajo el título: Electrónica en productos de consumo: evaluación de tendencias, dirigido por Ing. Eduardo Bellitti. Actualmente realizando el trabajo final de la especialización en docencia universitaria del diseño y la arquitectura, CESEAD, UNC. En el ámbito de la práctica profesional, desde el año 2011 ha participado en el desarrollo de proyectos a partir de un espacio independiente donde se aborda desde la ideación, desarrollo y producción de productos como luminarias, mobiliario y objetos lúdicos.