

Diseño Social en el programa de Diseño Industrial

Actas de Diseño (2020, diciembre),
Vol. 32, pp. 74-79. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2015
Fecha de aceptación: agosto 2016
Versión final: diciembre 2020

Adriana Bastidas Pérez y Helen Martínez (*)

Resumen: Este artículo presenta los resultados de la exploración realizada entre docentes y estudiantes del programa de Diseño Industrial a nivel de pregrado. Los procesos desarrollados hasta el momento denotan fines pedagógicos encaminados a sensibilizar, generar responsabilidad social en las empresas y desarrollar proyectos de identidad, pero baja capacitación en dinámicas, métodos y análisis que formen a los diseñadores en la transmisión de conocimientos y apropiación tecnológica. Para tal fin se requiere una educación que potencie a los diseñadores en sus capacidades políticas, empáticas y sociales para transferir conocimiento e intervenir su entorno cultural y social.

Palabras clave: Diseño social - innovación social - pedagogía - diseño industrial - pregrado - programa.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 79]

Diseño social en el programa de Diseño Industrial

La aplicación de métodos del diseño y la apropiación de otros, propios de las ciencias humanas para resolución de problemas, están demostrando resultados eficientes ante retos como cambiar modelos tradicionales de pensamiento y humanizar la tecnología. Autores como Ezio Manzini, André Ricard o Fernando Martín Juez ratifican el diseño como una herramienta idónea para entender necesidades, solucionar problemas o tender puentes entre ideas, técnica y sociedad.

Los resultados favorables no son gratuitos, ni exclusivos de diseñadores reconocidos, siempre han tenido lugar en el diseño y en la academia. Es un conocimiento que se ha construido lentamente, gracias al interés de docentes, estudiantes y profesionales, casi siempre anónimos, que sin fórmulas ni métodos exactos, se enfrentan continuamente a diferentes problemáticas. Por lo tanto es pertinente que la Academia indague y documente sobre sus propios intereses, objetivos, métodos y aportes realizados a la sociedad, en busca de reorientar, reconocer y documentar sus propios aciertos y errores.

Algunos referentes del diseño para la sociedad

La idea de poner el diseño al servicio de los grandes problemas sociales empieza a tener peso en el mundo desde 1960. En esta época el Consejo Internacional de Sociedades de Diseño Industrial (ICSID), realizó una conferencia en Londres titulada "Diseño, sociedad y futuro", donde se alentó a los diseñadores a considerar las consecuencias económicas, sociales y morales de su trabajo.

En 1971, Papanek lanza su polémico libro *Diseño para el mundo real*, expresando su preocupación por los alcances de la profesión. En el texto, se plantea la necesidad de contar con diseñadores comprometidos con la realidad de su país, que trabajen para el otro 90% de la población del planeta. Academias como el Royal College of Art se unen a la causa realizando un simposio llamado "Diseño de necesidad", donde por primera vez se dan a conocer

los términos "diseño universal", "diseño inclusivo" y "diseño centrado en el usuario" (Fuad-Luke, 2009, p. 44). Como resultado de este movimiento se desarrollaron conceptos y teorías con enfoque social que tuvieron impacto en la cultura del diseño, pero no en fábricas ni academias. Aunque su influencia no se generalizó, permeó a algunos diseñadores que continuaron proyectando en pro del bienestar social, ampliando los conceptos y poniendo en práctica algunos ejercicios que empiezan a mostrar sus frutos casi 50 años después de haber sido divulgados por primera vez.

El diseño en Colombia da inicio a su historia académica en 1970. Sin embargo, la historia del diseño no se caracterizó por tener un enfoque social ni una injerencia directa en las nacientes empresas del país. Algunos teóricos reprochan a la academia por no ir paralela a la naciente conformación industrial de Colombia: "el diseño desde antes de su institucionalización académica fue inocuo como motor de desarrollo empresarial, comercial e industrial en Colombia [...] desde sus inicios no tuvo injerencia en las necesidades del país" (Echavarría, citado por Peña, 2009, p. 124).

El primer intento a nivel institucional para vincular el diseño con la realidad social del país se da en la última década del siglo XX, a través de los Laboratorios de Diseño de Artesanías de Colombia (1994). Esta iniciativa propició el encuentro de pasantes en diseño y diferentes comunidades artesanales para el desarrollo de productos entre comunidad, academia y empresa, aunando esfuerzos con el objetivo de propiciar la innovación en la producción local como afirmación de la identidad regional pero con proyección global. Las pasantías en los laboratorios se consolidaron como un modelo de trabajo entre diseño y comunidad; con pros y contras en su trabajo metodológico. Entre las fortalezas se encontró la inserción de varias disciplinas en la planeación de proyectos, viabilidad económica, factibilidad técnica, capacidad de comercialización, reconocimiento internacional. Tuvo en su contra la falta de comprensión del entorno gremial al insertar a los artesanos en un sistema comercial al que no estaban acostumbrados y para el cual no tenían herramientas.

Este sistema derivó en la falta de empoderamiento por parte de los artesanos y el establecimiento de modelos desarrollados por los diseñadores, elaborados por los artesanos y comercializados por la empresa. El objetivo de Artesanías de Colombia fue lograr “un fortalecimiento tecnológico, modernizar los procesos de producción e innovar en el diseño y la gestión comercial” (Castro, 2004). Bajo estos objetivos los procesos derivaron en logros comerciales y reconocimientos de diseño pero no reflejaron aportes sociales o comunitarios, en la medida en que la transferencia de saberes fue parcial y no generó una participación activa de los artesanos en la solución de sus propias necesidades. Sin embargo, como práctica académica fue determinante para que los diseñadores que participaron del proyecto conocieran de manera detallada al sector artesanal. A partir de este modelo se buscó el replanteamiento de los procesos de trabajo comunitario que más adelante decantarían en la creación de observatorios y programas de transferencia en Diseño, como en el caso de la Universidad Nacional de Colombia.

En el ámbito mundial del diseño se populariza el trabajo de dos empresas, que ponen en práctica el diseño colaborativo. Paul Polak (1984), cofundador de International Development Enterprises (IDE), demostró con ejemplos llevados a la práctica que los métodos de diseño participativos no solo daban resultados funcionales, sino que además propiciaban crecimiento económico en poblaciones de bajos recursos. Por su parte, Tim Brown (2009), como presidente de IDEO, presentó el concepto de *design thinking*, término bajo el cual se formalizó el proceso de diseño. Esta empresa definió, organizó y explicó los diferentes métodos de acción del diseño, dando a conocer los alcances de su aplicación en diversos temas, problemáticas y comunidades. Las propuestas de Paul Polak y de IDEO tienen en común que plantean resolver graves problemas mundiales a través del diseño, trabajando para y con las personas: buscan equilibrar deseos, necesidades, posibilidades técnicas y financieras, replanteando el “pensamiento de diseño” como factor de inclusión en diferentes procesos para la innovación social.

Esta formalización de los procesos de diseño hizo que los académicos que ya venían trabajando este tema, con los mismos métodos, reconocieran que su trabajo se podía nombrar bajo el esquema de diseño para la innovación social, prueba de esto es la última definición de ICSID, donde se reconoce al diseño como una disciplina multifacética y cambiante que tiene como función principal la de humanizar la tecnología, el intercambio social y económico, priorizando el énfasis social del diseño sin dejar de lado la base económica de los proyectos (ICSID, s.f.). Esta nueva forma de definir y presentar el diseño responde a cambios sociales y culturales que la academia como lector y constructor de conocimiento no puede desconocer. Los procesos sociales que han tenido lugar desde finales del siglo XX como movimientos mundiales como *Los Indignados* o las marchas estudiantiles con novedosos mecanismos de protesta, la incidencia de las redes sociales en la vida cotidiana, el interés de las personas por proyectos en los que pueden intervenir parcial o totalmente como el caso *wiki* o el *crowdfunding*, el auge de los voluntariados y la actitud letárgica de los estudiantes frente a algunos temas académicos, exigen

replantear la forma de afrontar el diseño desde las aulas. Formar diseñadores con capacidades para el trabajo en innovación social es una necesidad posible y deseable para el futuro académico del diseño, pero requiere de un cambio de dinámicas y estrategias que vinculen a los estudiantes con la realidad de cada región, educándolos en política, gestión de proyectos comunitarios y métodos de trabajo participativos.

El diseño social en la academia

En el caso de la Universidad Autónoma se identificaron condiciones de base que han ayudado a que el tema social sea de interés para el programa de diseño. La institución desde su fundación manifiesta un marcado interés social, expresándolo en su Proyecto Educativo Institucional (PEI), donde se compromete a producir, en los proyectos de investigación y docencia, conocimiento que aporte soluciones a los graves problemas del país:

Conocimientos útiles y contextualizados que ofrezcan reflexiones serias y soluciones a los graves problemas que afronta el país tales como: pobreza de grandes sectores de la población en todas las regiones, dificultad para incorporar la ciencia y la tecnología a la pequeña y mediana empresa, costumbres políticas corruptas e ineficacia de la justicia, deficiente cobertura educativa en todos los niveles y depredación del patrimonio ecológico y cultural (Universidad Autónoma de Colombia, 2002).

La filosofía institucional influye en la elección de un perfil docente que sea consecuente con dichos intereses y, por ende, en la formación que reciben nuevos profesionales. La mayoría de profesores manifiestan preocupación por los problemas del país e incluyen en sus ejercicios académicos temas actuales en los que el diseño tiene injerencia. De igual manera se tiene en cuenta el capital humano compuesto por los estudiantes: “la mayoría de jóvenes que ingresan al programa de Diseño en la Universidad pertenecen a comunidades en vía de desarrollo” (Naranjo, 2014), hecho que presupone un conocimiento implícito de las condiciones económicas y laborales de famiempresas y de la mayoría de los hogares del país. Estos dos factores se reconocen como una oportunidad para afirmar el trabajo social, que bajo la orientación de métodos de innovación social y aplicación de trabajo de codiseño, estaría en capacidad de resolver necesidades de comunidades y empresas del país.

Los docentes por su parte manifiestan que el diseño es social por naturaleza, atendiendo al hecho de que se proyecta por y para individuos. Algunos profesores aseveran que la disciplina está en capacidad de resolver cualquier tipo de problemática bajo la premisa de que la formación de los diseñadores es la misma y que lo que cambia son las variables. En el aula “se trabajan diferentes ejercicios que se resuelven desde el pensamiento lateral apoyándose en el enfoque creativo guiado por la experiencia que da la praxis” (Trujillo, 2014).

Si bien es cierto que la formación en diseño utiliza herramientas que permiten preparar a los estudiantes

para abordar y dar respuesta a problemáticas desde la dimensión social, estas herramientas resultan insuficientes cuando se habla de transformar creencias, cambios culturales, estructuras de pensamiento y mejorar la capacidad de innovación de las colectividades. Los proyectos de innovación social, aunque pueden desarrollar producto, tienen como fin último dinamizar conductas y comportamientos que fortalezcan a la comunidad. Por lo tanto los diseñadores que quieran trabajar en este ámbito deberán estar en la capacidad de movilizar comunidades para que se activen en pro de dar respuestas innovadoras a sus problemáticas.

La Universidad reconoce que hay dificultades para articular los intereses de la academia con las necesidades de la industria y del país. Por eso postula que es necesario entender procesos naturales que se dan en comunidades, desde lo social, cultural y ambiental, y en empresas, a nivel de organización, tecnología, comercialización, estructuras, pensamiento.

Para lograr este primer paso se aplican métodos del diseño participativo, diseño centrado en el usuario, se adaptan herramientas que han comprobado desde la antropología y la etnografía. En esta etapa, los estudiantes registran sus procesos de observación y recopilan datos, sin llegar a una aproximación profunda, evidenciando falencias para determinar variables y aplicar técnicas de análisis, “son buenos recolectando información, pero no profundizan en su análisis e integración, en entender las causas que originan esas situaciones” (Cubillos, 2014). Como resultado de este proceso se comprobó que los métodos de recopilación de datos propios de la disciplina, ya sean bi o tridimensionales (es decir, bocetos, ilustraciones, gráficos, mapas, modelos, prototipos y modelos de experiencia), facilitan los procesos comunicativos, siendo útiles para documentar, aprender y transmitir tanto procesos como ideas. El carácter flexible de estas herramientas se adapta a las características cambiantes de los grupos humanos, posibilitando procesos de doble transferencia: permiten iterar y validar las respuestas de la comunidad, pero requieren de planeación estratégica, capacidad de aplicación, análisis sistemático y riguroso para lograr tanto resultados válidos como ahorro de tiempo.

Otra característica de la disciplina que sobresale en los procesos inclusivos, es el carácter vinculador, entendido como el talento para relacionar sujetos, elementos y procesos en pro de un buen resultado. Esta capacidad es poco promovida -en la medida en que no se realizan prácticas interdisciplinarias-, pero muy valiosa en la experiencia in situ, donde se utiliza para propiciar condiciones, generar respuestas acertadas, facilitar la transmisión y el aprendizaje de conocimiento. Además, suscita empatía y permite evidenciar aspectos de la comunidad a los que de otra forma no se tendría acceso. El diseñador que decida trabajar en esta área debe estar dispuesto a sentirse parte de la comunidad o empresa, teniendo en cuenta que las relaciones de confianza motivan a las personas y propician la generación de redes. El diseño social abre una oportunidad para aplicar la visión global de la disciplina para organizar o reestructurar sistemas, organizar y coordinar de proyectos.

En el caso de Colombia, el discurso coparticipativo rompe el paradigma asistencialista del estado, lo que implica

tener en cuenta posibles confrontaciones con las mismas comunidades, sobre todo en lo que está relacionado con la autogestión y financiación de sus proyectos. Las políticas estatales rara vez reconocen la capacidad real de las colectividades y el potencial de sus soluciones: años de política asistencialista han minado la confianza de la gente en sus recursos y capacidades. Un proceso de innovación social es generalmente de largo plazo, la modificación de estructuras mentales y la adopción de comportamientos innovadores se demoran cerca de 10 años en ser aceptados por una comunidad (Sosa, 2012). Por eso algunos de los profesores instan en la importancia de estudiar iniciativas emergentes, las ideas que nacen de la informalidad que resultan exitosas y finalmente se formalizan. Estas actividades develan procesos que suceden en contextos reales, no académicos e incluirlos como sujeto de estudio posibilita aprender de ellos para hacer una transferencia a la academia.

Conocer los elementos de este proceso es útil para trazar caminos que repliquen o escalen ese tipo de experiencias a otras comunidades. Permite la creación de modelos de verificación y validación para ser manejados y aplicados por el grupo, precisando que uno de los objetivos es lograr que la comunidad se empodere de los procesos. Por ejemplo uno de los hallazgos resultados de estudios de estos procesos es el que menciona el profesor Naranjo (2014), quien recomienda “tener en cuenta las necesidades inmediatas, establecer victorias tempranas, objetivos a corto plazo, que mantengan la motivación de las personas”. Este tipo de manifestaciones permite que la academia aprenda de las comunidades y garantizan procesos exitosos en procura de que sea la comunidad quien gestione sus proyectos, sin necesidad de actores externos que aprueben su trabajo.

Métodos de aplicación y resultados

La mayoría de catedráticos expresan que su interés en esta área del diseño nace de su inclinación personal. Algunos se especializaron en posgrados donde recibieron conocimiento teórico y práctico pero la mayoría se aproximaron a través del trabajo con colectividades, donde el diseño actuó como mediador para transferir conocimiento y dotar de capacidades a las comunidades, con el fin de que sean gestoras de sus propias soluciones. Al no existir en el campo del diseño una metodología específica para el trabajo de innovación social, el acercamiento al trabajo se realizó de manera intuitiva y autodidacta. A través de la experiencia, los profesionales se apropiaron, adaptaron y construyeron sus propias herramientas, dando como resultado un amplio espectro de instrumentos que se aplican en la academia.

Cada docente refiere dos o tres técnicas que aplica y enseña a sus estudiantes, pero exceptuando las de diseño casi ninguno coincidió en el uso de los mismos métodos. La transferencia a los estudiantes se realiza a través de ejercicios en clase y los docentes propician la mezcla de varios métodos creando híbridos que desafortunadamente no se documentan. En cuanto a las metodologías reseñadas están: Metodología TRIZ, metodologías de Co-diseño incluyendo métodos de co-responsabilidad

y co-construcción, Diseño SPS (Servicio, Producto, Sistema), Análisis Ergonómico enfocado en el bienestar del trabajador (Antropo-Tecnología), Método VIP (*Visión In Product Desing*), metodología IAP (Investigación, Acción, Participación), metodologías de auditorías de Diseño (Universidad Politécnica de Valencia), métodos TOC (Teoría de las Restricciones) y herramientas de creatividad social desde el proyecto DESIS LAB.

La variedad de instrumentos utilizados por los docentes corrobora la carencia de un método específico de trabajo para la innovación social a nivel académico, al tiempo que ratifica que las diferentes prácticas adoptadas son interesantes y útiles a la resolución de problemáticas sociales. Es importante que cada institución realice seminarios o talleres donde se pueda contrastar métodos, aplicación, análisis y resultados, impulsando el conocimiento adquirido y aplicado por sus docentes, propiciando intercambio de conocimientos y documentando las experiencias, que resultan enriquecedoras para todas las áreas de trabajo.

En el aspecto formativo se identificó que los docentes que enseñan metodologías bajo el concepto de diseño social o diseño para la innovación social, buscan alcanzar cuatro objetivos pedagógicos. Uno que se llamó sensibilización, que inculca generar confianza social en el diseñador, apropiación de procesos y comprensión del contexto desde los individuos y propiciar que los estudiantes se perciban como actores sociales. Otro que está enfocado al trabajo con pequeñas unidades productivas: aquí la orientación principal es accionar dinámicas con audiencias y con empleados de las empresas, analizar las condiciones sociales de los trabajadores a partir de la observación y verbalización, humanizar empresas a partir del reconocimiento de necesidades, potenciar habilidades de las personas en su contexto laboral. Un tercero que busca recuperación y reconocimiento de tradiciones e identidades se desarrolla con comunidades donde se enfatiza en la resolución de problemáticas de desarraigo local y regional a través de dinámicas proyectuales, desarrollo de producto y desarrollo de proyectos o planes pilotos para ser replicados y finalmente el cambio de concepto de usuario que se propicia en las asignaturas relacionadas con mercados donde se utilizan métodos participativos para desarrollar nuevos productos. En este campo se modifica el esquema tradicional de cliente, reconociendo al usuario como persona.

El aporte de estos métodos a la disciplina es reconocer que los productos y la producción ya no son el objetivo primordial del diseño. El usuario no es un actor pasivo, es un sujeto activo en toda la cadena que hay detrás del producto: las personas se fijan resultados, se identifican y son partícipes de todos los elementos de decisión. Esto obliga al diseñador a concebir los proyectos con una visión integral respetando, reconociendo y transmitiendo historias y relatos detrás de cada propuesta.

La tercera fase de la investigación buscó comprobar el alcance real de estas metodologías y objetivos pedagógicos. Con este fin se seleccionaron 106 tesis de diseño que cumplieran con requisitos que se consideraban sociales, como enfrentar problemáticas sociales, proponer un beneficio social a grupos o colectivos de personas, involucrar a los usuarios en varias partes del proceso, buscar, reafirmar

o modificar estructuras mentales, incluir propuestas de transferencia tecnológica, tener en cuenta la viabilidad de las propuestas. Como resultado de este proceso se identificó que los estudiantes abordan temas que van desde la educación hasta la creación y dignificación del empleo, pasando por salud, hábitat doméstico y urbano, agroindustria, alimentación, emprendimiento, sostenibilidad ambiental, desarrollo de producto y movilidad. Se determinaron dos grupos claves con características similares pero con resultados diferentes. El primer grupo se denominó impacto social. En este se ubican los proyectos que tienen efectos sobre la comunidad en general. Proponen resultados teniendo en cuenta aspectos ambientales, culturales o integración de innovaciones tecnológicas. No se consideran innovadores socialmente hablando, porque “una innovación tecnológica genera impacto, pero no implica una transformación socio técnica que oriente o impulse cambio social” (Manzini, 2015, p. 64). El otro grupo se denominó innovación social y contempla los proyectos donde el objetivo es que el diseñador actúe como facilitador del proceso de codiseño y sea parte activa de los proyectos, generando procesos abiertos con plazos y resultados definidos que convergen en un resultado común: que las propuestas partan de una red de iniciativas donde el diseñador retroalimenta y reorienta la acción (Manzini, 2015).

La mayoría de los trabajos analizados se centran en la resolución de competencias que se denominaron de impacto social; es decir, que las propuestas se circunscriban en: atender una necesidad o problemática social (local, regional, nacional), mejorar el bienestar social, proponer un impacto para el logro de la sostenibilidad ambiental, suscitar el desarrollo o preservación de valores culturales o propiciar impacto social a través de innovaciones técnicas o tecnológicas. El resultado de la revisión reveló que muchos de los proyectos se fundamentan en información teórica.

En las ocasiones en que se trabaja con usuarios se evidencia poca compenetración con los individuos o comunidades, lo que genera dificultades para integrar la información recopilada a los productos o sistemas resultantes. Es así que los estudiantes siguen actuando como prescriptores de las decisiones de diseño. En estos casos los estudiantes optan por verificar sus decisiones con sus usuarios al final del proceso, a través de pruebas de experiencia o métodos de comprobación. Cabe aclarar que este tipo de soluciones se permiten y son válidas en el campo del diseño y que esta anotación se realiza para explicar que los proyectos no tienen el carácter participativo que se espera para la innovación social.

El número de proyectos que se encontró dentro de las definiciones de innovación social es bastante reducido. La mayoría de los que se ubicaron en este grupo pretenden promover cambios sociales y aportan resultados escalables o replicables en otros contextos. Aplicaron métodos de trabajo cocreativo en diferentes grados de interacción. Ninguno se ubicó en logros como fortalecer la autonomía a través de la transferencia de saberes, conocimientos o pensamiento estratégico; ni en promover la organización de una comunidad o el ejercicio participativo. Estos datos indican que los estudiantes tienen conciencia de la capacidad del diseño para incidir en imaginarios o

comportamientos sociales pero presentan dificultades en la transferencia de saberes a comunidades o empresas y en la articulación con otras disciplinas.

A partir de este análisis se estableció que la base de los proyectos sociales radica en la aplicación de los métodos cocreativos para lograr resultados eficaces. Así que para conocer la importancia del trabajo participativo se vinculó un grupo de estudiantes al taller RAD (Red Académica de Diseño) - ANSPE (Agencia Nacional para la Superación de la Pobreza Extrema). En este taller la ANSPE facilita el encuentro entre estudiantes y familias vulnerables a la pobreza extrema, con el fin de desarrollar proyectos para atacar o disminuir “trampas de pobreza”. El trabajo se centró en: enfermedad y desnutrición, trabajo infantil, embarazo adolescente y generación de recursos. Este ejercicio confirmó la disposición de los estudiantes para la reflexión sobre problemáticas sociales e historias de vida: un acertado uso de herramientas de diseño (gráficas y modelos) para dar a conocer información, transferir, ideas y validar propuestas; fácil adaptación de los estudiantes a los métodos y herramientas del ejercicio cocreativo; mayor compromiso de trabajo; claridad en la identificación y resolución de problemas; resultados escalables a otras comunidades y problemáticas.

A la vez hubo falta de rigor en la aplicación de métodos y dificultades para la construcción participativa, evidenciado en el tema de generación de recursos. No fue fácil ni para los diseñadores ni las familias participantes la comprensión del tema como proyecto de vida. Este fue el más afectado por los límites de tiempo académicos y por la falta de conocimiento de los estudiantes para desarrollar modelos de trabajo comunitario. Adicionalmente el proceso de trabajo estuvo fuertemente influenciado por experiencias anteriores de las familias con el modelo asistencialista del Estado. Algunas personas esperaban aportes de tipo económico o recordaban y anticipaban pocos o nulos resultados al proceso, basándose en referencias anteriores.

El taller RAD-ANSPE se convierte en una apuesta de los alcances del trabajo colaborativo y define un modelo de trabajo que articula estudiantes y comunidades, reconociendo las capacidades del diseño para incidir positivamente en las necesidades del país y las habilidades de las personas para gestar sus propias soluciones. Aun así, necesita ser revaluado y replanteado en varios de sus logros y aplicaciones, como la necesidad de tener un equipo interdisciplinario que trabaje con las personas desde distintos campos de acción, reconsiderar la posibilidad de dar continuidad a los proyectos con las familias ampliando el límite de tiempo contemplado en un semestre académico, incluir otras instituciones gubernamentales que pueden y deben participar de este tipo de proyectos para que se facilite la gestión de los proyectos y academia, comunidad y Estado trabajen en el mismo sentido.

A modo de conclusiones

Para producir y aportar conocimiento útil y contextualizado que ofrezca soluciones serias y pertinentes a los graves problemas que afronta el país no basta con tener enfoque social: es importante que la academia reconozca

y active el capital humano con que cuenta, realizando un esfuerzo concreto para renovar su estructura académica. Se deben propiciar grupos de trabajo multidisciplinarios que aborden el tema y los proyectos desde diferentes áreas del conocimiento, posibilitando un nuevo esquema de trabajo academia-Estado-comunidad.

Entre los elementos a tener en cuenta están: modificar los límites de tiempo académico, teniendo en cuenta el ritmo que manejan las comunidades, facilitando el paso de la conceptualización y el prototipado a la definición técnica y la gestión de los proyectos. Esto es posible a través de un banco de proyectos donde se seleccionen las iniciativas académicas con un alto nivel de innovación, que se consideren viables en contextos reales y puedan ser desarrolladas en un ámbito de investigación o como práctica profesional; de manera que el conocimiento se documente y se reinvierta en la academia, mediante el desarrollo de métodos, de teorías e investigaciones.

La academia debe asumir una estrategia pedagógica para educar en la aplicación de diseño para la innovación social en comunidades y empresas. Esto no quiere decir que se deba ampliar a todas las asignaturas pero sí plantearlo desde dos opciones: una el trabajo comunitario y otra el trabajo con pequeñas y medianas empresas. Para lograr este empeño, se debe tener vínculos interinstitucionales con empresas y comunidades abiertas al cambio que actúen como soporte y dinamizador de los procesos de cocreación, que permitan y posibiliten el desarrollo y la aplicación de planes pilotos para ser replicados en otros ámbitos.

En el caso de las comunidades el objetivo es lograr que reconozcan sus fortalezas y habilidades para que autogestionen su propio desarrollo. Esto no implica desconocer el sistema económico –ignorarle equivale a dejar a medio camino los proyectos o convertirlos en utopías–, se debe incluir la fase económica-productiva para realizar propuestas de gestión y financiamiento. En cuanto a las pequeñas y medianas empresas se propone que los procesos de coconstrucción involucren a los trabajadores, reconociendo sus fortalezas y necesidades, para desarrollar programas de responsabilidad social, revalorización del trabajo, construcción participativa de modelos de negocio y la comprensión de las empresas como proyectos de vida.

Este tipo de proyectos académicos no se deben circunscribir a personas o cátedras específicas, así que es importante que se documenten procesos, métodos, objetivos y logros que serán ampliados o transformados de acuerdo al desarrollo de cada proceso. Esto es viable teniendo en cuenta que el uso de las nuevas tecnologías consiente diferentes puntos de encuentro y discusión, larga duración en el tiempo, visibilizan la construcción de pensamiento y permiten la transferencia de conocimiento en doble vía. La aplicación del diseño para la innovación social hace un llamado a la revisión de los elementos básicos de cada problema. La consecución del conocimiento en las personas y no solo en los textos, pide ver lo obvio y lo simple: diseñar con objetivos específicos a bajo costo, planear estrategias para grandes grupos, desarrollar proyectos escalables. El diseño para la innovación social exige un cambio en la relación que se establece entre academia, docentes, comunidades, empresas y estudiantes, con el

diseño y consigo mismos. Afrontar los retos que cada día impone la sociedad requiere reconocer los procesos y necesidades de estudiantes y docentes, para que el cambio se de en los mismos términos en que se propone la innovación social.

Bibliografía

- Castro, A. C. (Marzo-mayo de 2004). Un Laboratorio en Pasto, construye, respira y emana identidad, *Revista El mueble y la madera*, 43. Recuperado de: <http://revista-mm.com/ediciones/rev43/art8.htm>
- Fuad-Luke, A. (2009). *Design activism. Beautiful strangeness for a sustainable world*. USA: Earthscan.
- ICSID. (s.f.). *El ICSID y el esfuerzo teorico por la definición del Diseño Industrial*. Recuperado de <http://www.xn--diseadorindustrial-q0b.es/index.php/?queeseldisenio/04-el-icsid-y-el-disenio-industrial/>
- Manzini, E. (2015). *Design, when everybody design. An introduction to Design for Social Innovation*. Massachusetts: MIT.
- Peña, C. (2009). Breve historia crítica de la evolución del diseño como disciplina. *Proyecto libre*.
- Polak, P. (2011). *Cómo acabar con la pobreza. ¿Qué es lo que funciona cuando los métodos tradicionales fracasan?* México: Oceano.
- Universidad Autónoma de Colombia. (29 de julio de 2002). Acuerdo 414 Acta No. 1363. Recuperado de: http://www.fuac.edu.co/recursos_web/descargas/reglamentos/414%20PEL.pdf

Entrevistas

- Cubillos, Á. (4 de Diciembre de 2014). Diseño Social, enfoques conceptuales y metodológicos en Diseño Industrial en la FUAC (A. Bastidas, Entrevistador).
- Naranjo, E. (4 de Diciembre de 2014). Diseño Social, enfoques conceptuales y metodológicos en Diseño Industrial en la FUAC (A. B. P, Entrevistador).
- Sosa, R. (13 de 06 de 2012). Métodos participativos en Diseño (B. Adriana, Entrevistador).
- Trujillo, M. (09 de 12 de 2014). Diseño Social: (H. Martínez, Entrevistador).

Abstract: This article presents the results of the exploration carried out between teachers and students of the Industrial Design program

at the undergraduate level. The processes developed so far denote pedagogical purposes aimed at raising awareness, generate social responsibility in companies and develop projects of identity, but low training in dynamics, methods and analysis that train designers in the transmission of knowledge and technological appropriation. To this end, an education is required that empowers designers in their political, empathic and social capacities to transfer knowledge and to intervene in their cultural and social environment.

Keywords: Social design - social innovation - pedagogy - industrial design - undergraduate - program.

Resumo: Este artigo apresenta os resultados da exploração feita entre professores e estudantes do programa de Design industrial ao nível de graduação. Os processos desenvolvidos até agora denotam fins pedagógicos dirigidos a sensibilizar, gerar responsabilidade social nas empresas e desenvolver projetos de identidade, mas baixa capacitação em dinâmicas, métodos e análise que formem aos designers na transmissão de conhecimentos e apropriação tecnológica. Para isso se requer uma educação que potencie aos designers em suas capacidades políticas, empáticas e sociais para transferir conhecimento e intervir seu entorno cultural e social.

Palavras chave: design social - inovação social - pedagogia - design industrial - graduação - programa.

(*) **Adriana Bastidas Pérez.** Diseñadora industrial de la Universidad Nacional de Colombia (UNC) y Master en Diseño Industrial. Experiencia en desarrollo de productos de consumo en mini-pymes artesanales, facilitando la producción en series cortas, la innovación de producto artesanal y la práctica del social del diseño. Docente Universitaria e Investigadora (área Diseño Social en Colombia), Jefe de Área de Teoría e Historia en la Universidad Autónoma de Colombia. **Helen Rocío Martínez.** Diseñadora Industrial de la UNC y Máster en Edición. Interés en las relaciones entre individuos y su contexto socio-técnico y la difusión y facilitación de estrategias para la innovación y creatividad social y educativa. Experiencia en formulación y ejecución de proyectos de desarrollo social, diseño de producto, gestión editorial y proyectos de investigación y formación. Docente universitaria, coinvestigadora en CEIDE. Fundadora de la Fundación Co-Ser, orientada a la promoción del pensamiento de diseño.