

Miembro del grupo de investigación: Tipos Móviles (desde 2018) Auxiliar de investigación en el proyecto: “Diseño de una estrategia de comunicación visual que favorezca la biodiversidad en la vereda Santa Lucía Laguna de La Cocha” (desde 2019) Co-investigadora en el proyecto: “Reconocimiento cultural del enteje como fuente ancestral para el desarrollo del turismo rural a partir de los valores estéticos del paisaje de siete de los corregimientos de Pasto” (desde 2019) Actual investigadora de mi proyecto de grado: “Templo de San Juan Bautista

como patrimonio histórico y arquitectónico, centro de estudio de arte y diseño a través del tiempo.” (desde 2018) Ponente del proyecto: “Templo de San Juan Bautista como centro de estudio del arte a través del tiempo.” en el encuentro SABIC (exproáiices 11) (2019) en Pasto, Colombia. Ponente del proyecto: “Templo de San Juan Bautista como patrimonio histórico y arquitectónico, centro de estudio de arte y diseño a través del tiempo.” en el encuentro institucional de semilleros de investigación (2020) en Pasto, Colombia.

Desarrollo “Bootcamp Desafío CLA”

Macarena Valenzuela Zubiaur y Héctor Torres Bustos (*)

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 37, pp. 161-163. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: noviembre 2020
Versión final: diciembre 2021

Resumen: Este ensayo presenta la experiencia del “Bootcamp CLA”, primer desafío de diseño enfocado en el desarrollo de nuevas iniciativas para los usuarios del edificio de pensionados de Caja Los Andes, ubicado Santiago de Chile. Este encargo de diseño fue abordado por los alumnos de Taller de la carrera de Diseño Industrial de la Universidad Tecnológica Metropolitana (UTEM) de 9º semestre, a cargo de los profesores Héctor Torres y Macarena Valenzuela, en donde mediante la metodología Design Thinking y herramientas basadas en la colaboración, generaron nuevas instancias para los adultos mayores que visitan a diario el edificio pensionados Caja Los Andes. El resultado fue el desarrollo de nuevas propuestas de acondicionamiento de espacio, específicamente de la sala de atención al público y la Plaza del Encuentro, gracias al trabajo colaborativo desarrollado entre alumnos y usuarios de la tercera edad.

Palabras claves: Colaboración - Tercera edad - Innovación social - Transferencia

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 163]

1. Introducción

El primer “Bootcamp Desafío CLA” se desarrolló entre los meses de Agosto a Octubre del 2019, en donde alumnos del 9º semestre de Diseño Industrial UTEM recibieron el encargo de la Gerencia Corporativa de Transformación y Experiencia de Caja Los Andes, el cual se enfocó en el desarrollo de nuevos espacios que promovieran, al interior del principal edificio de la entidad, el bienestar del pensionado de Caja Los Andes (CLA), los cuales corresponden a personas mayores de 60 años autovalentes que estén inscritos en la Caja de Compensación de Asignación Familiar (CCAF) perteneciente a la Cámara Chilena de la Construcción. En este desafío se planteó a los alumnos la investigación de las necesidades que el adulto mayor tenía en dos espacios específicos: la oficina de atención a público ubicada en el acceso del edificio y la Plaza del Encuentro, lugar al aire libre al interior de las dependencias de la entidad. Bajo la metodología de Design Thinking, se profundizó en la empatía de los alumnos con los usuarios, adultos de la tercera edad. A partir de ello, desarrollaron dinámicas de co-creación y colaborativas para la generación de las propuestas.

2. La colaboración y el diseño como modelo de desarrollo

En el proceso de innovación, se identifica que la colaboración es fundamental. La innovación se hace en equipo y es un esfuerzo transversal a toda la organización, por lo tanto, necesita la colaboración de todos sus miembros y sus capacidades (Shelton, 2016). Una cultura de colaboración o colaborativa es aquella en que la organización y el carácter de las personas invitan a participar. Fomentar una cultura de colaboración requiere crear condiciones para la participación. Este concepto se define como “colaboración de personas que persiguen los objetivos definidos por ellos” (Sanoff, 2006).

El nuevo enfoque del diseño coloca al usuario como objeto de estudio, empatizando con su día a día, sus dolores y alegrías para obtener información vital para la creación de nuevas propuestas. A partir de ello, surge el concepto de “co-creación”. La co-creación se define como un proceso sistémico en el que se crean nuevas soluciones con las personas y no para las personas. (Bason, 2010). Se genera un nuevo conocimiento (principalmente cualitativo) de manera colectiva y envuelve dinámicas innovadoras para

encontrar soluciones de una manera poco convencional, ya sea a través del desarrollo de una nueva solución o un nuevo enfoque que incorpore al mismo tiempo, a una variedad de actores: empresas, organizaciones, gobierno, academia, entre otros. (Zurbriggen & González, 2014). La co-creación requiere vínculos de confianza, creación de perfiles en las redes de aprendizaje y crear instancias de apoyo entre los participantes (Sloen & Berlanga, 2011). Es por ello que la colaboración se vuelve un eje estructural, donde aparecen nuevos enfoques de diseño que fomentan la participación de los ciudadanos, con el objetivo de innovar desde una perspectiva económica, social y ambiental.

3. Diseño del Bootcamp Desafío CLA.

En el marco de la Vinculación con el Medio de UTEM con la industria e instituciones públicas y privadas, se diseñó un proyecto piloto de desafío de Caja Los Andes a estudiantes de Diseño Industrial UTEM, mediante el desarrollo de un “Bootcamp Desafío CLA”, con foco en el desarrollo de espacios para el adulto mayor. En particular, el encargo propone el rediseño de la experiencia de uso en el sector de *atención de público* y la *Plaza del Encuentro* del edificio pensionados de CLA, ubicado en calle Alonso de Ovalle, en Santiago. Mediante diversas estrategias y metodologías de diseño, los estudiantes de 9º semestre de la Carrera de Diseño Industrial debieron resolver temas de accesibilidad, movilidad e incorporación de tecnologías para este grupo específico de la población: Adultos mayores, pensionados de la CLA. Boot Camp es un programa de capacitación especializado y diseñado para que el estudiante logre desarrollar un determinado conjunto de habilidades para llevarlas a la práctica de una manera muy rápida adquiriendo conocimientos por medio de una experiencia dirigida en un ambiente de inmersión total que evita las distracciones.

El “Bootcamp Desafío CLA” se planteó bajo la metodología Design Thinking, en donde los alumnos debieron centrarse en el estudio del usuario, mediante las herramientas que entrega este enfoque. Se proyectaron:

4. Resultados

En relación a los resultados, se obtuvieron maquetas digitales de los espacios, en donde se proyectó tanto el mobiliario, las experiencias e interacciones de los pensionados de Caja Los Andes por espacios. Los alumnos promueven y fomentan la realización de actividades como socializar, compartir, descansar, entre otras; mediante la creación de espacios característicos, con un lenguaje y estética específica, tomando la esencia de la marca Caja Los Andes. Posterior a la presentación de los resultados a la comunidad, los representantes de CLA junto a la comunidad de pensionados seleccionaron las propuestas más interesantes para implementar, tanto del espacio de atención al público como la Plaza del Encuentro.

5. Conclusiones

Posterior a la realización del “Bootcamp Desafío CLA”, se puede concluir que el trabajo desarrollado por los alumnos concluyó con resultados óptimos tanto para los usuarios, para la entidad Caja Los Andes y para los alumnos participantes.

Un punto importante fue el trabajo basado en la co-creación, donde los alumnos tuvieron la posibilidad de empatizar y comprender al usuario en el mismo contexto, para posteriormente validar sus ideas. Estos procesos se realizaron en tiempos acotados, iterando de forma rápida. El desarrollar este Desafío en el mismo lugar de intervención, ayudó a los alumnos a comprender el espacio en contacto con el usuario, generando propuestas en donde todos los actores y entorno se vinculaban.

Sumado a la co-creación, un punto clave en este desafío fue el trabajo colaborativo desarrollado por los alumnos. En el proceso de empatizar con el contexto, con la entidad y los usuarios, los alumnos trabajaron en un solo grupo, donde la información fue levantada por todos y para todos. De esta forma, la investigación base fue obtenida por todos, desarrollando las etapas metodológicas de empatizar y definir de forma colectiva y colaborativa. Luego se dividieron en grupos para desarrollar las etapas de idear, prototipar y testear de la metodología.

El feedback de los usuarios, de los representantes de CLA y sus propios compañeros fue un punto importante en este desarrollo. Los mismos alumnos expresaron la importancia de recibir opiniones y comentarios para la madurez de las propuestas. Desde diversas perspectivas, las reseñas fueron de carácter constructivo y complementario a las propuestas.

Debido a la buena recepción de las propuestas por parte de Caja Los Andes, se proyecta la implementación de los espacios en un tiempo acotado, siendo asesorados por los mismos alumnos participantes.

6. Bibliografía

- Bason, C. (2010). *Leading Public Sector Innovation: Co-creating for a Better Society*. Bristol: Policy Press.
- Sanoff, H. (2006). *Programación y participación en el diseño arquitectónico*. Barcelona: Ediciones UPC.
- Sloen, P., & Berlanga, A. (2011). Learning networks, networked learning. *Comunicar*, XIX(37). Retrieved from <https://doi.org/10.3916/C37-2011-02-05>
- Zurbriggen, C., & González, M. (2014). Innovación y co-creación: Nuevos desafíos para las políticas públicas. *Revista de Gestión Pública*, 3(2), 329–361.

Abstract: This essay presents the experience of the “Bootcamp CLA”, first design challenge focused on the development of new initiatives for the users of the pensioners building of Caja Los Andes, located in Santiago de Chile. This design assignment was addressed by the students of the Industrial Design Workshop of the 9th semester of the Universidad Tecnológica Metropolitana (UTEM), led by professors

Héctor Torres and Macarena Valenzuela, where through the Design Thinking methodology and tools based on collaboration, they generated new instances for the elderly who visit the Caja Los Andes pensioners building every day. The result was the development of new proposals for space conditioning, specifically for the public attention room and the Plaza del Encuentro, thanks to the collaborative work developed between students and users of the elderly.

Key words: Collaboration - Senior citizens - Social innovation - Transfer - Social innovation

Resumo: Este ensaio apresenta a experiência do “Bootcamp CLA”, o primeiro desafio de projeto focado no desenvolvimento de novas iniciativas para os usuários do edifício dos pensionistas da Caja Los Andes, localizado em Santiago do Chile. Este trabalho de design foi abordado pelos alunos da Oficina de Design Industrial da Universidade Tecnológica Metropolitana (UTEM) no 9º semestre, a cargo dos professores Héctor Torres e Macarena Valenzuela, onde através da metodologia Design Thinking e ferramentas baseadas na colaboração, eles geraram novas instâncias para os idosos que visitam diariamente o edifício da Caja Los Andes pensionados. O resultado foi o desenvolvimento de novas propostas para o layout do espaço, especificamente a sala de serviço público e a Praça de Reuniões, graças ao trabalho colaborativo desenvolvido entre estudantes e usuários idosos.

Palavras chave: Colaboração - Terceira Idade - Inovação Social - Transferência

(*) **Macarena Valenzuela Zubiaur**, chilena, Licenciada en Artes y Ciencias del Diseño Industrial, Título Profesional de Diseñador Industrial, Universidad Tecnológica Metropolitana de Chile. Especialista en Gestión Estratégica en Diseño y Proyectos de la Universidad de Buenos Aires, Argentina y actualmente realiza estudios de doctorado en Diseño y Gestión de proyectos industriales en la Universidad Politécnica de Valencia en España. Es coordinadora de Proyectos en Centro Tecnológico PROTEINLAB UTEM y Docente de las carreras de Diseño Industrial en la Universidad Tecnológica Metropolitana, en Chile. **Héctor Torres Bustos**, chileno, es Diseñador con Mención en Equipamiento de la Universidad Tecnológica Metropolitana, es Magister en Diseño de la Universidad Jaime I, España y Doctor en Gestión de Diseño y TICs de la Universidad Politécnica de Valencia, España. Actualmente es director del Centro Tecnológico PROTEINLAB UTEM y Docente de Universidad Tecnológica Metropolitana, en Chile.

Movilidad sustentable del discurso a la materialización

Manuela Cordero Salcedo (*)

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 37, pp. 163-167. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: enero 2021
Versión final: diciembre 2021

Resumen: Este trabajo es parte del desarrollo de mi tesis Doctoral y reflexionará sobre el impacto que los discursos respecto a movilidad sustentable evidencian sobre la infraestructura vial, en este sentido, respecto al paso del discurso a la materialización del mismo sobre las calles de la ciudad. Se revisará el caso de las ciclovías en las ciudades ecuatorianas de Quito y Cuenca.

Tratar respecto a la circulación de los discursos sobre movilidad sustentable, su impacto sobre las políticas y posteriormente sobre la infraestructura vial en las ciudades -en el caso de este trabajo sobre la concreción de ciclovías- requiere reconocer la dimensión global de estos discursos.

Palabras Clave: discursos, movilidad sustentable, ciclovías, globalización.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 167]

Desarrollo:

Las culturas están atravesadas por diferentes niveles contextuales (locales, regionales, nacionales, transnacionales) en los que transitan fenómenos de globalización y procesos de hegemonía. Hoy no se pueden estudiar los fenómenos culturales sin tomar en cuenta el entramado que lleva y trae, que transmite, transforma e interpreta las

ideas. La globalización como fenómeno social, no puede estudiarse sin sus constantes tensiones y negociaciones con la cultura y en este sentido con los actores sociales. Avenburg y Matarrese (2019) indican que es importante reconocer y observar que el campo cultural y el campo del diseño, en principio ámbitos diferenciados, se atravesan mutuamente.