

out as a reference for creativity and innovation. Creative professions can help preserve and spread the national identity, connecting the culture of the past and the present.

Keywords: Maya art - Maya Copan - Maya design - Maya culture - Maya art.

Resumo: Os maias deixaram um rico patrimônio cultural, desenvolvendo discursos audiovisuais baseados em suas formas de arte e design. A figura de Waxaklajuun Ub'aah K'awiil, o décimo terceiro governante de Copan, se destaca como uma referência para a criatividade e inovação. As profissões criativas podem ajudar a preservar e divulgar a identidade nacional, conectando a cultura do passado e do presente.

Palavras chave: arte maia - maia Copán - desenho maia - cultura maia - arte maia.

(*) Alain Omar Minera Banegas: Licenciatura en Diseño Gráfico (Universidad Tecnológica Centroamericana) Maestría: Dirección Comercial, Marketing y Publicidad. (Escuela Europea de Dirección y Empresa) (En tesis) Comunicaciones. Producción Digital y Multimedia (Funiber y Universidad del Atlántico) Certificados: Educación Superior (Laureate International Universities) Dirección de Arte y Diseño (Nuova Accademia di Belle Arti) Taller de epigrafía maya (Asopemah) Docente en Universidad Tecnológica Centroamericana (Desde 2010). Clases de proyectos creativos para licenciaturas: Diseño Gráfico y Animación y Diseño Interactivo. Embajador HUB. Emprendimientos del sector creativo. Embajador Vinculación. Proyectos sociales. Promotor: Incave y Club de manga y cómic. Emprendimientos activos: Cultura Oriah, Conexión Rock HN, Artesami, AlainSoyYo. Voluntariado: Miembro de Junior Chamber International (desde 2016) Participaciones como expositor: XI Congreso Virtual Latinoamericano de Enseñanza del Diseño II Congreso Actualización en Tecnología e Innovación

Laboratorio de Innovación Social a través del diseño

Adolfo Marchesini y Jerónimo Formica (*)

Actas de Diseño (2022, octubre),
Vol. 41, pp. 52-54. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: diciembre 2021
Versión final: octubre 2022

Resumen: A partir del «Diseño Centrado en lo Humano» surge la idea de generar una herramienta que ayude en la elaboración de proyectos de Innovación Social, que promueva y guíe su generación y producción. Un gestor de proyectos de innovación social que pueda propiciar encuentros entre los actores de gobierno, universidad y empresa, evidenciando intereses y objetivos comunes.

Palabras clave: Diseño Centrado en el Humano - Innovación Social - Gestor de Proyectos.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 53]

A partir del enfoque utilizado por el «Diseño Centrado en el Humano», que tiene como objetivo hacer sistemas usables y útiles enfocados en los usuarios, sus necesidades y requerimientos. Este enfoque promueve la efectividad y eficiencia para la mejora del bienestar humano, la satisfacción del usuario, la accesibilidad y la sostenibilidad. A partir de esta mirada del diseño, dónde se ubica al usuario como sujeto de destino, centrado en un territorio y afectado por una problemática concreta, la cual se presenta compleja, dinámica y abierta, que genera una influencia directa con los contextos, los cuales se tornan mutantes y complejos de abordar, por lo que se deben emplear nuevos modos de diseñar. Por lo tanto, cuando hablemos de problemas en Diseño hoy, se debe hacerlo pensando en esta nueva forma en que se presentan estas problemáticas.

Así es como se busca en las soluciones a estos problemas, ya sean productos o servicios, satisfacer necesidades sociales, creando nuevas relaciones y formas colaborativas entre los sujetos, mejorando de esta manera la capacidad de la sociedad para interactuar y colaborar entre sí de forma más orgánica y natural.

Atendiendo a la falta de una herramienta que promueva y guíe en la producción de proyectos de innovación social, brindando un gestor que pueda articular entre los diferentes actores del territorio, el gobierno y la universidad. Que puedan promover la participación ciudadana en la promoción y la participación ciudadana en la detección de problemáticas sociales y con posibles soluciones desde la innovación social. De este modo es que surge esta herramienta para la generación de proyectos de innovación social, que puede ser promovida por una dependencia gubernamental y/o educativa, logrando la articulación entre los sujetos de una región y los diferentes proyectos. Esta herramienta, a través de diferentes pasos, permite ir formulando un proyecto con sus diferentes componentes, así al finalizar se tendrá un proyecto con todos los requerimientos completos requeridos para poderlo presentar a quien corresponda.

La intención de esta iniciativa es generar un instrumento que las instituciones gubernamentales (municipios) y/o educativas (universidades) puedan promover y con ello lograr la participación ciudadana en la detección de problemáticas locales y con posibles soluciones, donde los

integrantes de esa localidad territorial serán partícipes necesarios, generando de esta forma un compromiso con la ciudadanía al convertirlos en actores de los proyectos, junto con la entidad patrocinante.

El modelo que se presenta, puede funcionar como una web o app, donde a partir de un formulario se van completando los diferentes campos que de forma simple y guiada, colaboran al armado del proyecto. Al acceder a la misma, se puede tomar el rol de coordinador de un proyecto, o como colaborador, para ello se busca situar el tema y ubicación geográfica de la problemática, así, si existiese una similar en la misma región se puede participar de ella como colaborador.

Como se mencionó, al ingresar lo primero que se busca es la selección del **Área**, la cual estará englobada en alguno de los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible establecidos por la ONU. El siguiente paso corresponde a la selección del **Tema**, que en función al objetivo anterior aparece un listado más específico. El paso siguiente corresponde a Localidad lo cual nos permite ubicar el proyecto en una región específica. Aquí, si ya existe un proyecto en la misma región, se le permite al usuario participar como colaborador de dicho proyecto. Si no existe, se puede participar como coordinador del proyecto y se procede a completar el formulario que cuenta con los siguientes campos:

Propuesta: Presentación del proyecto. Qué intención tiene el proyecto. Palabras claves (para su fácil organización, promoción y publicación).

Alcance: Hasta dónde llegará el producto o servicio. Qué amplitud tiene. Qué hay y que no hay.

Destinatarios: El centro del proyecto, ¿A quién beneficia el proyecto?

Actores: Todos los actores intervinientes en la cadena. Quiénes están o podrían estar interesados.

Funcionamiento: Características concretas de cómo funciona el proyecto y cómo se articulan los diferentes actores entre sí en relación a la solución.

Recursos: Que se necesita para realizar o nivelar el proyecto. Desde lo físico/material, financiero y humano.

Presupuesto: detalle de las cantidades y costos de los recursos.

Reinversión: cómo se administrarán los ingresos obtenidos.

Equipo: Miembros del equipo y los diferentes roles y dependencias que tienen. Aquí es dónde se pueden incorporar nuevos integrantes, una vez que el proyecto esté publicado.

Restricciones: Limitaciones del proyecto, físicas, financieras, humanas.

Hitos: Tiempos claves. Fechas límites si las hubiera.

Supuestos: Suposiciones generales en relación al proyecto y su solución. Qué esperamos conseguir.

Metas: Objetivos principales del proyecto. Métricas de éxito. Impacto e indicadores.

Acciones: Todas las actividades necesarias para la realización del proyecto.

Producto: ¿Cuál es el resultado final? Qué producto o servicio recibe el usuario.

Una vez completado el formulario, el documento generado es enviado desde la plataforma a la institución patrocinante (gobierno/universidad) y, una vez aprobado, el proyecto aparecerá en la plataforma para su difusión y organización en su ejecución. Otra herramienta que se articula con la plataforma digital, es un canvas el cual permite el armado del proyecto de forma visual, al tener en un solo cuadro, todos los componentes que intervienen en el armado de un proyecto, al permitir trabajar con Post-it brinda a los usuarios la posibilidad de ir haciendo modificaciones, ya sea por pivoteos o iteraciones, de forma ágil. Esta herramienta es útil para brindar capacitaciones por parte de las entidades patrocinantes (universidad/gobierno) para posibles coordinadores de proyectos. Como todas herramientas, también se puede articular con otras complementarias para ayudar a la formulación del proyecto; mapa de empatía, mapa de actores, etc

En el proceso de desarrollo del modelo propuesto se sometió a 2 etapas de validación e iteración. En una primera etapa fue validado con 2 proyectos de personas cercanas al equipo, las cuales se encuentran realizando proyectos personales en etapa temprana. Luego de esta validación se reiteró, corrigiendo algunos campos, y se procedió a una nueva validación con un grupo de alumnos de la Universidad Nacional de Cuyo (UNCUYO), quienes se encuentran en etapa de formulación de un proyecto sobre reciclado de colillas de cigarrillos, para presentar ante un municipio de la provincia de Mendoza.

El proyecto presentado, fue desarrollado como parte de un laboratorio de innovación social, propuesto desde el MediaLab UGR, de la Universidad de Granada, España.

Referencias bibliográficas

- IDEO (2009). *The field guide to human centred design*.
de Mata, G. (2017). *Manual de innovación social: de la idea al proyecto*. Universidad Nacional de San Juan.
Verganti, R. (2009). *Design-Driven Innovation*. Harvard Business School Publishing
Cáceres, M., Ávila, A. y Bengoa, G. (2016). *Diseñar hoy. Hacia una dimensión más humana del diseño*. Universidad de Azuay
Palau, T. (2011). *Diseño de interfaces multimedia*. Universidad Oberta de Catalunya
DIY (2013). *Herramientas prácticas que impulsan la innovación social*. The Rockefeller foundation.
Roitman, R. (2016). *¿De qué hablamos cuando hablamos de economía social?*. Marcos Mattar - Ediciones Biblioteca Digital UNCuyo. Mendoza. Argentina

Abstract: From the "Human Centered Design" arises the idea of generating a tool that helps in the elaboration of Social Innovation projects, that promotes and guides its generation and production. A manager of social innovation projects that can promote meetings between government, university and business actors, showing common interests and objectives.

Keywords: Human Centered Design - Social Innovation - Project Manager.

Resumo: Do "Human Centered Design" surge a idéia de gerar uma ferramenta para ajudar no desenvolvimento de projetos de Inovação Social, para promover e orientar sua geração e produção. Um gerente de projetos de inovação social que pode promover reuniões entre governo, universidade e atores empresariais, destacando interesses e objetivos comuns.

Palavras chave: Design Centrado no ser humano - Inovação social - Gerente de projetos.

(*) **Adolfo Marchesini:** Diseñador industrial, especialidad gráfica, graduado de la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Nacional de Cuyo, donde ejerce de investigador y docente de grado y posgrado. Posee un posgrado en Dirección de Incubadoras, Aceleradoras y Centros de Desarrollo Emprendedor realizado en la Universidad de Salamanca. Se encuentra en período de defensa de su tesis en Gestión del Diseño para emprendimientos regionales, con el proyecto:

Modelo de articulación de la universidad con el sector productivo. Profesionalmente se desempeñó como diseñador del multimedia Canal 9. Desde 2008 hasta 2018 dirigió el estudio de diseño QuintoHache, dedicado al branding, gestión, Interfaz de Usuario (UI) y Experiencia de Usuario (Ux), realizando proyectos para Argentina y países de América y Europa. Actualmente se desempeña como consultor externo del área de Ux. **Jerónimo E Formica:** Diseñador Industrial, especialidad productos. Docente e Investigador de la Universidad Nacional de Cuyo y la Universidad de Mendoza. Maestrando Diseño, Gestión y Dirección de nuevos Proyectos. Miembro de la comisión de seguimiento de planes de estudios de las carreras de diseño de la Universidad de Mendoza. Docente de posgrado del Diplomado en Producción de Muebles. Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño. Universidad de Mendoza. Director-asesor de los proyectos finales de grado de los alumnos de la Universidad de Mendoza. Ganador del 1º Premio, Concurso Internacional de Diseño, Materiale in Movimento, Grupo Crabo, Chenna s.p.a, Udine, Italia. Responsable del área de diseño y modelado tridimensional para el estudio de Diseño, Alberto Arias Van Lierde, del 2000 al 2010, Mendoza, Argentina. Actualmente especializado en diseño de mobiliario e interiores, brindando consultoría para el Diseño Estratégico de nuevos proyectos, en su estudio de diseño Jerónimo Formica, Design.

#HoraDeVotar: experiência multidisciplinar de ensino remoto

Bárbara Emanuel, Adriana Barsotti y Rachel Bertol (*)

Actas de Diseño (2022, octubre),
Vol. 41, pp. 54-57. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: diciembre 2021
Versión final: octubre 2022

Resumo: O projeto #HoraDeVotar, realizado remotamente durante a pandemia de sars-covid-19, tratou de campanhas eleitorais na internet e de como a comunicação nas redes digitais podem influenciar votos. O resultado foi a publicação de um site, com reportagens, imagens, infográficos e podcasts. A iniciativa envolveu três disciplinas do curso de Jornalismo, com ações multidisciplinares, trabalhando a complementaridade de práticas jornalísticas que, até então, eram ensinadas de forma segmentada.

Palavras chave: Redes digitais - campanhas eleitorais - práticas jornalísticas - integração multidisciplinar.

[Resumos em espanhol e inglês e currículo na p. 57]

Introdução

Com a pandemia de sars-covid-19, no primeiro semestre de 2020, foi necessário realizar distanciamento social, impossibilitando aulas presenciais em escolas e universidades. Foi implementado, portanto, o ensino remoto mediado por tecnologias de informação e comunicação. Este trabalho relata experiências vividas no primeiro semestre letivo de 2020, em um projeto desenvolvido integralmente de forma remota. O projeto #HoraDeVotar envolveu não apenas questões específicas da adaptação necessária ao ambiente online, como também o planejamento e execução de ações multidisciplinares, já que envolveu três diferentes disciplinas do curso de Jornalismo: Jornalismo para Plataformas Digitais, Oficina de Radiojornalismo e Planejamento Visual Gráfico. As três

disciplinas são obrigatórias para a integralização do curso e previstas para o mesmo período, o que aumentava a probabilidade de uma parcela grande dos alunos das três turmas cursarem duas ou três delas ao mesmo tempo. A integração foi centrada no desenvolvimento de um projeto comum — uma cobertura jornalística relacionada a eleições, especialmente no que se refere a tecnologias digitais. A publicação principal do projeto é um site com reportagens, imagens, infográficos e podcasts, distribuídos também para plataformas de streaming de áudio e para as redes sociais. Na disciplina de Jornalismo para Plataformas Digitais, os alunos produziram as reportagens, incluindo pautas, apuração, reportagem e redação. Em Oficina de Radiojornalismo, eles produziram episódios de podcast, incluindo roteiro, produção, edição,