

**Palabras clave:** Educação - Design - Indústria - China.

(\* **Eduardo Martres:** egresado del Centro de Diseño Industrial de Montevideo (Uruguay), Master en Diseño Industrial por la Universidad de Essen (Alemania) y MBA por la Universidad de Chicago (EEUU). Profesor Asociado de Diseño Industrial en la Xi'an Jiaotong-Liverpool University en Suzhou (China). De 2012 a 2017 fue el Diseñador Industrial Jefe de Changhong Electric en Chengdu (China).

En 2015 fue condecorado con The People's Republic of China Friendship Award, la máxima distinción otorgada por el gobierno chino a expertos extranjeros. Previamente, Eduardo se desempeñó como Gerente de Diseño Senior en el Centro de Diseño para las Américas de Panasonic en Nueva York, como Líder del Equipo de Diseño Industrial en el Grupo de Cámaras Digitales de HP en Colorado (EEUU) y como Diseñador Industrial y Diseñador Industrial Senior en Philips Design en Holanda, Francia y Hong Kong, diseñando una amplia gama de electrodomésticos y productos electrónicos.

## Design for Well-being: prácticas para el bienestar creativo de las personas

Erik Ciravegna, Paula Melo Signerez  
y Catalina Lagos Rojas (\*)

*Escuela de Diseño, Facultad de Arquitectura, Diseño y Estudios Urbanos - Pontificia Universidad Católica de Chile*

Actas de Diseño (2022, octubre),  
Vol. 41, pp. 103-106. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2021  
Fecha de aceptación: diciembre 2021  
Versión final: octubre 2022

**Resumen:** Con el tiempo, el diseño ha ido modificando su enfoque y objeto de intervención, orientando cada vez más su acción hacia el mejoramiento de la vida de las personas.

Diseñar para el bienestar plantea nuevos desafíos para la disciplina, que además de fomentar la calidad de vida de los usuarios, debe tener en cuenta el bienestar de los diseñadores como factor relevante en los procesos proyectuales. En el contexto didáctico, ejercicios creativos derivados del ámbito artístico y terapéutico han demostrado ser eficaces para potenciar el bienestar de los estudiantes, fomentando al mismo tiempo su empatía y reforzando su compromiso social.

**Palabras clave:** diseño para el bienestar - bienestar creativo - terapias creativas - creatividad - enfoque holístico.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p.105]

### 1. Cambios en la disciplina del diseño frente a la complejidad contemporánea

Los avances tecnológicos y sus impactos en la sociedad actual, junto con los desafíos presentados por la reciente pandemia provocada por el Covid- 19, han impulsado cambios relevantes en los paradigmas en torno a las disciplinas proyectuales y creativas (Moggridge, 2007). Esto ha permitido redefinir las perspectivas del diseño y acercarlo a las realidades económicas, industriales, sociales y culturales de las personas, comunidades y organizaciones (Ceschin & Gaziulusoy, 2016).

Para hacer frente a este continuo aumento de complejidad, el diseño se ha vuelto más y más avanzado en sus métodos (De Bont et al., 2013). Asimismo, los diseñadores han asumido una perspectiva cada vez más estratégica (Zurlo et al., 2002; Zurlo, 2004; Verganti, 2009) transformándose en facilitadores y mediadores en procesos complejos (Celaschi, 2008a; 2008b), desarrollando relaciones con otras disciplinas y con diferentes profesionales para generar de manera sinérgica nuevas soluciones innovadoras para el mercado y la sociedad.

El diseño ya no se concibe solamente como una actividad creativa que determina las cualidades técnicas, funcionales y formales de los objetos producidos por la industria, sino como un proceso estratégico de resolución de problemas que impulsa la innovación y conduce a una mejor calidad de vida a través de productos, sistemas, servicios y experiencias significativas ("WDO | About | Definition of Industrial Design", s.f.; "WDO | Definition of Industrial Design | History of Definition of Industrial Design", s.f.). Junto a lo estrictamente material, el diseño ha reconocido su contribución al bienestar individual y social de las personas. Como afirma John Heskett, el diseño es la capacidad humana para dar forma y organizar los entornos de una manera que no tiene antecedentes en la naturaleza, que satisfaga las necesidades de sus usuarios y que dé sentido a sus vidas (Heskett, 2002).

Este cambio y extensión del concepto, llevado a cabo durante la segunda mitad del siglo XX, ha implicado incluir dentro de la construcción de la cadena de valor, las responsabilidades éticas (Weber, 1919; Jonas, 1979) que tiene el diseño respecto a todos los actores involu-

crados en sus procesos, en la producción de artefactos (organizaciones), en sus beneficiarios directos (individuos) y, más ampliamente, en todo el contexto en el cual opera (sociedad), es decir, sobre un complejo sistema donde los factores individuales se entrelazan junto a los tecnológicos, económico-productivos, socioculturales y medioambientales (Maldonado, 1970; Papanek, 1971; 1995; Frascara, 1997).

## 2. Nuevo desafío para el diseño: incorporar el bienestar en la práctica proyectual

En el contexto de estos grandes cambios en la disciplina del diseño, se requiere no solo de una comprensión más profunda de las personas y sus necesidades ante un mundo constantemente cambiante, sino también de poner el bienestar en el centro de las intervenciones proyectuales. El bienestar se refiere a cómo las personas experimentan y evalúan su felicidad y calidad de vida. Se compone de dos facetas básicas, una centrada en aspectos afectivos y emocionales, referidos a los estados de ánimo de las personas, y la otra en aspectos cognitivos y evaluativos, relacionados con la autoevaluación del nivel de satisfacción con la propia vida (Cuadra & Florenzano, 2003). Aunque se experimenta de forma subjetiva e individual, el bienestar es al mismo tiempo fundamentalmente social: depende del entorno creado por el ser humano (Keinonen et al., 2013) y es una condición establecida por y para las personas (Cuadra & Florenzano, 2003).

El diseño, en este sentido, juega un papel relevante en la construcción de entornos y condiciones que favorezcan la felicidad. Sin embargo, diseñar para el bienestar individual y colectivo plantea consideraciones especiales y desafíos para la práctica proyectual, tanto en el contexto profesional como formativo, pues requiere de un enfoque diferente al proceso tradicional centrado solamente en la resolución de problemas.

El diseño para el bienestar debe considerar, por una parte, la complejidad y variabilidad humana (Morin, 2003), y basarse en principios como la inclusión, la equidad, y el empoderamiento de las personas para que estas sean parte activa en los procesos de creación de productos, servicios y experiencias que se ajusten a sus reales necesidades emocionales y físicas (Behbehani, 2013). Por otra parte, si bien el foco de la intervención proyectual es el bienestar individual y social de los destinatarios del proyecto, diseñar para una mejor calidad de vida necesita considerar de igual manera el bienestar de los mismos diseñadores.

Conjuntamente con favorecer la autoestima y la confianza en uno mismo, fomentar el rendimiento cognitivo y la memorización, aumentar la disponibilidad del individuo para afrontar nuevas tareas, y mejorar la capacidad de resolución de problemas y la creatividad, el bienestar individual genera actitudes positivas hacia los demás, facilitando la empatía, impulsando la aparición de ideas altruistas y reforzando el compromiso social (Aguilar & Oblitas, 2020; Goleman, 1995). De manera adicional, el bienestar potencia estados de tranquilidad, serenidad y relajación, lo que es particularmente relevante si consi-

deramos los impactos negativos generados en la salud mental de las personas por la pandemia por Covid-19.

## 3. Potenciar el bienestar creativos en la enseñanza del diseño

Design for Well-being (Diseño para el Bienestar) es el nombre del taller proyectual dictado de forma remota durante el segundo semestre del 2020 en la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile. El curso fue propuesto como un espacio de investigación, reflexión y práctica en torno al diseño como herramienta al servicio del bienestar de las personas. Se otorgó particular énfasis a los procesos de reconexión emocional y a la reparación de las relaciones con los entornos sociales y medioambientales, tanto en el escenario actual como en el futuro post-pandemia.

El taller fue organizado en tres partes, cada una de ellas orientada a explorar soluciones proyectuales para fomentar el bienestar en un tipo específico de relación: 1) la relación con uno mismo, 2) la relación con un otro, y 3) la relación con el entorno social. De acuerdo al enfoque planteado para el curso, la segunda y la tercera parte de este se encauzaron hacia el desarrollo de propuestas capaces de generar impactos positivos, tanto a nivel individual como colectivo, en los destinatarios del proyecto. Durante la primera parte del taller se trabajó el concepto de “bienestar creativo”, indagando en la relación dialéctica entre creatividad y bienestar al profundizar en los beneficios de los procesos de creación para lograr condiciones emocionales positivas. A la vez, se exploró la noción del bienestar como gatillador de estados de ánimos creativos, fundamentales para la generación de procesos de innovación. Según múltiples estudios (Copley, 1990; Maslow, 1954; Richards, 2010; Rogers, 1961), el bienestar psicológico es uno de los factores base para el desarrollo de la creatividad, la producción de nuevas ideas y la resolución de problemas; de igual manera, la práctica creativa es un importante motor para la salud mental de las personas.

El bienestar creativo fue experimentado a través de una serie de ejercicios basados en métodos y técnicas expresivas pertenecientes a ámbitos artísticos y terapéuticos (Pitruzzella & Bonanomi, 2009). Los métodos tradicionales de enseñanza del diseño se ven beneficiados a partir del cruce con las llamadas “terapias creativas”, tales como la arteterapia, la dramaterapia, y la musicoterapia, que están orientadas a impulsar la expresión creativa mediante las técnicas artísticas, con fines ligados a lograr el bienestar de las personas. Gracias a los recursos propios de las artes es posible manifestar sentimientos, reconciliar conflictos, fomentar la autoconciencia y promover el autoconocimiento en las personas.

Para trabajar el bienestar creativo en conjunto a los estudiantes de diseño se adoptó un enfoque holístico (Haynes, 2009) que considera las diferentes facetas de las vidas de los individuos y sus distintas dimensiones, según un modelo biopsicosocial integral (Frankel et al., 2003): racionalidad (razón y lógica), interioridad (emociones y dinámicas internas) y corporeidad (sensaciones físicas). Esta

perspectiva es una analogía al trabajo de Johann Heinrich Pestalozzi (Barnard, 1859), quien ocupaba las metáforas de “cabeza”, “corazón” y “mano” para explicar su teoría pedagógica: la cabeza representa nuestras intenciones racionales, los objetivos y el compromiso con una actividad; el corazón refiere a la esfera emocional, las necesidades y motivaciones inconscientes, la diversión y el placer, pero también los miedos y los “dolores de estómago” que subyacen a determinadas acciones; la mano se relaciona con las destrezas y habilidades, los conocimientos ligados a la acción y a las experiencias concretas.

Desde el punto de vista de los resultados, los ejercicios creativos de la primera parte del taller no solo fueron particularmente eficaces para lograr un estado de bienestar individual y grupal dentro del grupo de estudiantes, compensando las limitaciones propias de la docencia remota -donde todas las clases se llevaron a cabo mediante videoconferencias-, sino también, fueron de utilidad para fomentar la empatía, y así predisponer a los estudiantes con actitudes positivas hacia las siguientes dinámicas del curso, impulsando el altruismo y reforzando su sentido de responsabilidad social.

El bienestar creativo, por lo tanto, demostró ser un elemento fundamental en la enseñanza del diseño, y de manera general, en los procesos proyectuales, siendo un factor relevante para el crecimiento de los individuos y la armonía en los grupos, comunidades y organizaciones.

#### Referencias

- Aguilar, G.G., & Oblitas, L.A. (2020). *Psicología del Bienestar y la Felicidad*. Biblomedica Editores.
- Barnard, H. (1859). *Pestalozzi and Pestalozzianism*. F.C. Brownell.
- Behbehani, A. (2013). *Design for Wellbeing: Investigating the Relationship Between Built Environments and Art Therapy Experiences*. [http://pur1.flvc.org/fsu/fd/FSU\\_migr\\_etd-8530](http://pur1.flvc.org/fsu/fd/FSU_migr_etd-8530)
- Celaschi, F. (2008a). Il design come mediatore tra bisogni. En C. Germak (Ed.), *L'uomo al centro del progetto* (pp. 19-31). Allemandi.
- Celaschi, F. (2008b). Il design come mediatore tra saperi. En C. Germak (Ed.), *L'uomo al centro del progetto* (pp. 40-52). Allemandi.
- Ceschin, F., & Gaziulusoy, I. (2016). *Evolution of design for sustainability: From product design to design for system innovations and transitions*. *Design Studies*, 47, 118-163. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2016.09.002>
- Cropley, A. J. (1990). *Creativity and Mental Health in Everyday Life*. *Creativity Research Journal*, 13 (3), 167-178.
- Cuadra, H., & Florenzano, R. (2003). El Bienestar Subjetivo: Hacia una Psicología Positiva. *Revista de Psicología de la Universidad de Chile*, XII.
- De Bont, C. Den Ouden, E. Schifferstein, R., Smulders, F., y van der Voort, M. (Eds.) (2013). *Advanced Design Methods for Successful Innovation*. Design United.
- Frankel, E.M., Quill, T.E., & McDaniel, S.H. (2003). *The Biopsychosocial Approach: Past, Present, Future*. University of Rochester Press.
- Frascara, J. (1997). *User-Centered Graphic Design. Mass Communication and Social Change*. Taylor & Francis.
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence*. Bantam Book.
- Haynes, C. (2009). *Holistic Human Development*. *Journal of Adult Development*, 16(1), 53-60. <https://doi.org/10.1007/s10804-009-9052-4>
- Heskett, J. (2002). *Design: A Very Short Introduction*. Oxford University Press.
- Jonas, H. (1979). *Das Prinzip Verantwortung*. Suhrkamp.
- Keinonen, K., Vaajakallio, P., & Honkonen, J. (2013). *Designing for Wellbeing*. Aalto University Publication Series.
- Maldonado, T. (1970). *La speranza progettuale*. Feltrinelli.
- Maslow, A. H. (1954). *Motivation and personality*. Harper.
- Moggridge, B. (2007). *Designing Interactions*. MIT Press.
- Morin, E. (2003). *El método. La humanidad de la humanidad*. La identidad humana. Cátedra
- Papanek, V. (1971). *Design for the Real World. Human Ecology and Social Change*. Pantheon Books.
- Papanek, V. (1995). *The Green Imperative*. Thames & Hudson.
- Pitruzzella, S., & Bonanomi, C. (Eds.) (2009). *Esercizi di creatività*. Franco Angeli.
- Richards, R. (2010). Everyday Creativity. En J. C. Kaufman & R. J. Sternberg (Eds.), *The Cambridge Handbook of Creativity* (pp. 189-215). Cambridge University Press. <http://doi.org/10.1017/CBO9780511763205.013>
- Rogers, CR. (1961). *On Becoming a Person: A Therapist's View of Psychotherapy*. Houghton Mifflin.
- Verganti, R. (2009). *Design Driven Innovation. Changing the Rules of Competition by Radically Innovating What Things Mean*. Harvard Business Press.
- WDO | About | *Definition of Industrial Design*. Wdo.org. Recuperado el 26 Mayo 2021 de <https://wdo.org/about/definition/>.
- WDO | Definition of Industrial Design | *History of Definition of Industrial Design*. Wdo.org. Recuperado el 26 Mayo 2021 de <https://wdo.org/about/definition/industrial-design-definition-history/>.
- Weber, M. (1919). *Politik als Beruf*. Berlín: Duncker & Humblot.
- Zurlo, F. (2004). *Della relazione tra design e strategia: note critiche*. En P. Bertola, E. Manzini (Eds.), *Design Multiverso* (pp. 75-84). Edizioni POLI.design.
- Zurlo, F., Cagliano, R., Simonelli, G., & Verganti, R. (2002). *Innovare con il design*. Il Sole 24 Ore.

**Abstract:** Over time, design has been modifying its focus and object of intervention, increasingly orienting its action towards the improvement of people's lives.

Designing for wellbeing poses new challenges for the discipline, which, in addition to promoting the quality of life of users, must take into account the wellbeing of designers as a relevant factor in the design process.

In the didactic context, creative exercises derived from the artistic and therapeutic fields have proven to be effective in enhancing students' wellbeing, while fostering their empathy and reinforcing their social commitment.

**Keywords:** design for wellbeing - creative wellbeing - creative therapies - creativity - holistic approach.

**Resumo:** Com o tempo, o projeto vem modificando seu foco e objeto de intervenção, orientando cada vez mais sua ação para a melhoria da vida das pessoas.

O design para o bem-estar coloca novos desafios para a disciplina, que além de promover a qualidade de vida dos usuários, deve levar em conta o bem-estar dos designers como um fator relevante nos processos de design.

No contexto didático, ejercicios creativos derivados dos campos artístico e terapêutico provaram ser eficazes para melhorar o bem-estar dos estudantes, ao mesmo tempo em que fomentam sua empatia e reforçam seu compromisso social.

**Palavras chave:** design para o bem estar - bem-estar criativo - terapias creativas - criatividade - abordagem holística.

(\*) **Erik Ciravegna:** Doctor en Diseño (DieCM) por el Politécnico de Milán. Académico de la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Su campo de investigación es principalmente el diseño de la comunicación, en particular el diseño de sistemas de identidad y packaging, con un enfoque en la dimensión narrativa y simbólica de los artefactos, y los procesos de puesta en escena y construcción de significado. Además, trabaja en el desarrollo de métodos y herramientas (tanto digitales como analógicas) para apoyar el desarrollo de proyectos y actividades de formación. También participa en proyectos experimentales en el cruce disciplinar entre artes y diseño. Sus líneas de trabajo se entrelazan con el interés por la innovación social y las responsabilidades éticas de los diseñadores, y la preocupación por el bienestar individual y social de las personas. Entre sus proyectos más recientes figura "Design Drama" ([www.designdrama.com](http://www.designdrama.com)), un conjunto de métodos para fomentar la creativi-

dad, el desarrollo holístico y el bienestar de las personas. **Paula Melo Signerez:** Magister en Diseño Avanzado (MADA) por la Pontificia Universidad Católica de Chile, con Postítulo en Comunicación Digital por la Universidad de Chile. Posee experiencia como diseñadora de servicios, productos y experiencia de usuarios en industrias como banca, telecomunicaciones, educación, turismo y en el tercer sector (iniciativas comunitarias, fundaciones y organizaciones no gubernamentales). Su campo de trabajo es el diseño orientado al bienestar de las personas a través de métodos de investigación ligados a las artes visuales, la creación y la experimentación material. Ha participado en proyectos de diseño para la innovación social, iniciativas para fomentar el bienestar y la inclusión social de adultos y jóvenes en situación de vulnerabilidad y discapacidad, y actividades vinculadas a la enseñanza y desarrollo de oficios, y la creación textil. **Catalina Lagos Rojas:** Diseñadora Integral de la Pontificia Universidad Católica de Chile, con Postítulo en Diseño de Espacios Expositivos por la Universidad Adolfo Ibáñez. Su campo de trabajo es el diseño de experiencias de usuario, con un enfoque centrado en las personas, mediante la aplicación de métodos de investigación user-centred. Su trabajo considera aspectos afectivos-emocionales como parte central del diseño de experiencias, para el mejoramiento de productos y servicios digitales. Está interesada en las implicancias del uso de tecnologías cotidianas sobre el bienestar digital, principalmente en los procesos de cognición, atención y emoción.

## Rediseño de mobiliario: reflexiones académicas sobre construir desde lo existente

Actas de Diseño (2022, octubre),  
Vol. 41, pp. 106-110. ISSN 1850-2032.

Fecha de recepción: julio 2021

Fecha de aceptación: diciembre 2021

Versión final: octubre 2022

Flavio Bevilacqua (\*)

---

**Resumen:** Experiencia de trabajo realizado en la asignatura Control y ejecución de equipamiento, de la carrera de grado de Diseño de interiores y mobiliario en la UNRN. Estudio del espacio doméstico a partir de relevamiento de casos de diseño y autoconstrucción de mobiliario para la vida y el trabajo en el hogar de familias heterogéneas en época de confinamiento social obligatorio en la conurbación Plottier-Neuquén-Centenario-Cipolletti. La aproximación al problema del habitar se hizo de manera inclusiva, considerando estructuras familiares heterogéneas, refiriendo a Herbert Marcuse y Gilbert Simondon.

**Palabras clave:** diseño - mobiliario - familias heterogéneas - autoconstrucción - Gilbert Simondon - Herbert Marcuse.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p.110]

---

En la asignatura Control y ejecución de equipamiento, de la carrera de grado de Diseño de interiores y mobiliario que se dicta en la Universidad Nacional de Río Negro, se estudió la definición del espacio doméstico a partir de la información generada por el relevamiento de casos de

diseño y autoconstrucción de mobiliario para la vida y el trabajo en el hogar de familias heterogéneas en época de confinamiento social obligatorio en la conurbación Plottier-Neuquén-Centenario-Cipolletti. En función de este estudio, que relaciona distintas conformaciones