

Diseño Participativo: Nuevas competencias y desafíos para el Diseño

Alejandro Rodríguez Musso (*)

Rossana Bastías Castillo (**)

Mariena Rumie Bertoni (***)

Resumen: El presente estudio desarrolla y presenta el **Modelo de Diseño Participativo (MDP)** como una metodología estructurada para la integración de actores locales en proyectos de diseño territorial, marcas identitarias y aplicaciones tecnológicas en los ámbitos del turismo cultural y el medio ambiente. Basado en la investigación-acción, el modelo combina la exploración bibliográfica con la experiencia obtenida en Talleres de Diseño Participativo (TDPs), organizados y ejecutados por los autores.

El MDP se compone de siete fases fundamentales: Planificación, Coordinación, Observación de Campo, Co-Diseño con Actores, Diseño Experto, Decisión con Actores y Diseño del Sistema Producto. Cada una de estas fases incluye actividades específicas destinadas a generar un espacio de confianza creativa, fomentar la participación activa y garantizar una apropiación efectiva de los resultados por parte de las comunidades involucradas.

Uno de los hallazgos clave de esta investigación es que la construcción de confianza dentro del proceso de diseño es esencial para la colaboración efectiva. Para ello, se enfatiza en la horizontalidad en las relaciones, la etnografía visual como herramienta de empatía y el uso de narrativas basadas en experiencias reales del territorio. La continuidad de los participantes a lo largo del proceso es otro factor crítico, ya que su ausencia en ciertas fases puede afectar la coherencia y aceptación de las propuestas finales.

Desde una perspectiva metodológica, se identifican tres elementos fundamentales para el éxito del MDP: (1) la creación de un espacio de confianza para la interacción creativa, (2) la reinterpretación profesional de los insumos generados por los participantes con una adecuada síntesis conceptual, y (3) la gestión de procesos participativos mediante el uso de instrumentos visuales y narrativos claros. Estos factores facilitan la apropiación del diseño por parte de las comunidades y aseguran su integración en la cultura local.

En términos educativos, los resultados de la aplicación del MDP sugieren la necesidad de formar diseñadores con competencias en observación de campo, etnografía visual, gestión de procesos participativos y comunicación estratégica. Además, la capacidad de coordinar actores con intereses diversos y construir narrativas comunes es clave para la implementación efectiva de estrategias de diseño participativo.

Finalmente, este estudio concluye que el MDP representa una metodología flexible y replicable que permite desarrollar soluciones coherentes con las necesidades de los actores involucrados. Su implementación refuerza la idea de que el diseño puede ser un agente de transformación social, siempre que se base en la colaboración, la confianza y el reconocimiento de la identidad local.

Palabras clave: Diseño participativo, actores locales, identidad territorial, diseño territorial, turismo cultural, medio ambiente, etnografía visual, co-diseño, construcción de confianza.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 191-193]

(^o) Diseñador Industrial, Diplomado en Comunicación Corporativa, Magíster en Gestión Cultural / Magíster en Marketing. Prof. Titular Escuela de Diseño. Integrante del Centro de Investigación y Gestión en Diseño de la Escuela de Diseño de la Universidad de Valparaíso. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7130-2450>

(^o) Rossana Bastías Castillo, Diseñadora Mención Diseño Gráfico, Magister en Comunicación en las Organizaciones, Doctora en Diseño por la Universidad Politécnica de Valencia. Prof. Titular Escuela de Diseño. Integrante del Centro de Investigación y Gestión en Diseño de la Escuela de Diseño de la Universidad de Valparaíso.. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5499-9591>

(^o) Diseñadora Industrial, Mención Diseño Industrial Textil. Magister en Historia, mención Historia de Chile y América. Diplomada en Historia del Arte. Profesora Titular Escuela de Diseño. Integrante del Centro de Investigación y Gestión en Diseño de la Escuela de Diseño de la Universidad de Valparaíso. ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-9656-5667>

Marco referencial

En la actualidad, los diseñadores han adquirido una mayor conciencia de su impacto en la sociedad, lo que implica una nueva forma de comprender el diseño. Desde una perspectiva “político-ontológica”, Escobar (2017) retoma el concepto de “diseño ontológico”, propuesto por Winograd y Flores en la década de 1980. Este enfoque sostiene que el diseño no solo crea herramientas, sino que también moldea formas de ser y transforma la cultura dentro de la comunidad en la que se implementa.

Durante los últimos años, han surgido corrientes que buscan desvincular el diseño de su acepción tradicional ligada a la manufactura de objetos, el progreso tecnológico y el mercado. En su lugar, han cobrado relevancia enfoques como el diseño centrado en las personas, contextualizado, interactivo, colaborativo y participativo, con un fuerte énfasis en la experiencia y la vida cotidiana de los individuos (Escobar, 2017, p. 120).

Dentro de este marco, Manzini (2015) introduce la idea de “todos diseñamos”, ampliando el alcance del diseño hacia disciplinas como la etnografía, la participación y la cooperación (Manzini, 2015, citado por Escobar, 2017). En este contexto, han surgido nuevas corrientes en la investigación etnográfica, entre ellas la etnografía visual, concebida como una práctica dinámica, reflexiva y situada, en la que los investigadores emplean técnicas y medios visuales y digitales para generar y compartir colectivamente nuevas formas de comprender y conectar el conocimiento (Pink, 2024, p. 66).

Desde esta perspectiva, Banks (2010) identifica dos áreas fundamentales dentro de la investigación visual en las ciencias sociales. La primera se centra en la producción de imágenes por parte del investigador social—ya sea mediante fotografías, películas, videos, ilustraciones o esquemas—con el propósito de registrar y analizar elementos de la vida y la interacción social (Banks, 2010, p. 25).

La convergencia entre antropología y diseño ha generado nuevos enfoques metodológicos que facilitan la creación de contextos donde acción y reflexión se entrecruzan. Este proceso ha impulsado tendencias como el Diseño Participativo (Ehn et al., eds., 2014, en Escobar, 2017, p. 127) y ha generado debates en torno a la ética y los valores en el diseño centrado en el ser humano (Escobar, 2017, p. 127). En este sentido, el diseño debe incorporar conocimientos de otras disciplinas para comprender mejor a las personas y sus entornos, vinculados con situaciones sociales para crear proyectos con mayor valor e impacto social (Friedman, 2002, citado por López et al., 2020, p. 37).

La innovación social, al fomentar un enfoque democrático basado en participación, comunicación y cooperación, ha generado transformaciones en el diseño. Estas han contribuido al desarrollo de un nuevo modelo: el Diseño para la Innovación Social, formulado por Manzini (2015), quien lo define como “todo lo que el diseño experto realiza para impulsar, sostener y guiar los procesos de transformación social que conducen a la sostenibilidad” (p. 81). Así, la innovación social no solo transforma el diseño, sino que también redefine la producción de bienes y servicios, integrando activamente a los usuarios en los procesos y fortaleciendo redes de cooperación y retroalimentación (Amendolagine y Alvarado, 2018, p. 18).

En este contexto, el co-diseño ha emergido como un factor clave en la acción social dentro del diseño, fomentando la creatividad grupal a lo largo del proceso (Sanders y Simons, 2009, p. 1). Este enfoque cobra particular relevancia en la reducción de desigualdades culturales y sociales entre el diseño especializado y las comunidades. La participación directa de los usuarios es esencial para garantizar que el diseño responda a sus necesidades reales (Sanders y Stappers, 2008, p. 5; Mattson y Wood, 2014, p. 2).

El co-diseño se vincula estrechamente con una perspectiva social, transformando el diseño en un proceso colaborativo, compartido, participativo y cooperativo, con un impacto directo en comunidades y grupos (Roldán, 2015, p. 16). Sus acciones no solo involucran a la comunidad en la generación de soluciones, sino que también modifican su entorno y fortalecen la apropiación de los resultados obtenidos (Ssozi-Mugarura et al., 2017).

Desde un enfoque teórico, Lee (2006) propone un modelo de participación basado en los conceptos de “espacio concreto” (EC) y “espacio abstracto” (EA), formulados por Lefebvre (1970) (citado por Lee, 2006, p. 5). El EC representa el entorno vivido por los individuos, mientras que el EA es un espacio conceptual gestionado por especialistas en disciplinas proyectuales.

La participación en el diseño ocurre en la intersección de estos dos espacios, generando un “espacio intermedio”, donde diseñadores y usuarios colaboran activamente (Lee, 2006, p. 5). Este modelo enfatiza la importancia de la co-creación en la formulación de soluciones inclusivas y contextualizadas. Lee (2006) distingue tres niveles de participación:

- a. Participación en Diseño, centrada en la interacción entre diseñadores y comunidades.
- b. Participación Pública, vinculada a la toma de decisiones colectivas.
- c. Participación Comunitaria, enfocada en el desarrollo social y local (p. 6).

En este proceso, la participación del usuario puede adoptar diferentes formas:

- a. Contribuir a comprender necesidades reales, específicas y subjetivas.
- b. Proporcionar ideas y propuestas para abordar la problemática.
- c. Evaluar prototipos y ofrecer retroalimentación para mejorar el diseño.
- d. Servir como referente para evitar que el diseñador idealice el resultado final (Costa, 2015, p. 17).

En esta línea, Sanders (2008) describe el co-diseño como un proceso de creatividad colectiva, en el que diseñadores y no diseñadores colaboran en el desarrollo de proyectos. Este enfoque tiene sus raíces en el diseño participativo, surgido en la década de 1970. Ya en ese entonces, Nigel Cross (1971) señalaba la necesidad de replantear los métodos de diseño para enfrentar los retos contemporáneos, argumentando que “se requieren nuevas perspectivas de diseño si aspiramos a frenar los problemas en aumento del mundo generado por el hombre, y la implicación de los ciudadanos en la toma de decisiones podría brindar una nueva dirección” (Cross, 1971, citado por Luck, R., p. 143).

Uno de los métodos clave dentro del co-diseño es el TDP, una herramienta que fomenta la implicación activa de los individuos en la creación de productos y servicios, optimizando el proceso de diseño (Lee, B. et al., 2015, p. 7).

El TDP, basado en enfoques sociológicos, busca el empoderamiento y la democratización de los participantes (Lee, B. et al., 2015, p. 7). Comparte principios con los talleres de co-creación y co-diseño, aunque cada uno proviene de diferentes tradiciones filosóficas e históricas. Sus etapas fundamentales incluyen:

1. Definir objetivos.
2. Convocar y reunir participantes.
3. Seleccionar herramientas y técnicas.
4. Fomentar la facilitación.
5. Registrar y recopilar comentarios.
6. Evaluar resultados.
7. Integrar los aprendizajes en nuevos procesos de diseño (Salgado y Saad-Sulonen, 2015, p. 5).

Por su parte, la investigación-acción es un enfoque metodológico dinámico, cíclico y colaborativo que busca mejorar las prácticas sociales y educativas mediante la reflexión y la acción conjunta de los participantes. Su propósito es integrar teoría y práctica, promoviendo soluciones a problemas concretos a través de la participación activa (Contreras et al., 2016, p. 75).

Este método surge para abordar la brecha entre la investigación teórica y la aplicación práctica, fomentando la colaboración entre profesionales y académicos. Sin este vínculo, la práctica carece de fundamentos sólidos y la teoría se vuelve inoperante. Su carácter cíclico implica que la investigación no solo analiza retrospectivamente las acciones, sino que permite ajustes en tiempo real para optimizar los procesos. Más que una reflexión posterior, se trata de reflexionar durante la acción, asegurando una transformación efectiva y contextualizada (Botella y Ramos, 2019, p.129).

Materiales y Métodos

La metodología utilizada en esta investigación-acción (Contreras et al., 2016 Botella y Ramos, 2019) se basa en dos vertientes fundamentales. En primer lugar, una exploración bibliográfica orientada a la construcción de un marco referencial. En segundo lugar, un proceso de reflexión derivado de la organización y ejecución de talleres de diseño participativo (Lee, B. et al., 2015), llevados a cabo por los autores en proyectos de marcas territoriales, en el diseño de aplicaciones para teléfonos móviles en los ámbitos de medio ambiente y turismo cultural, y en asesorías a pequeñas empresas. A partir de estas vertientes, los autores han desarrollado un modelo de diseño participativo que complementa lo propuesto por Salgado y Saad-Sulonen (2015) y se adapta a diversas situaciones específicas para su implementación.

El modelo metodológico (*Figura 1*) contempla las siguientes fases generales:

1. Fase de Planificación
2. Fase de Coordinación
3. Fase de Observación de Campo
4. Fase de Proceso de Co-Diseño con las Partes Interesadas
5. Fase de Diseño Experto
6. Fase de Decisión con las Partes Interesadas
7. Fase de Diseño Experto 2: Diseño del Sistema Producto

Cada una de estas fases puede incluir las diversas actividades, que se describen a continuación:

Descripción de las Fases

1. Fase de Planificación

Incluye la identificación de actores directos e indirectos, la planificación del proyecto y sus tiempos, la definición de objetivos y la asignación de recursos financieros. Además, se establecen los indicadores de desempeño necesarios para evaluar el proceso.

2. Fase de Coordinación

Esta fase abarca dos actividades esenciales:

- **Diseño e implementación de material de difusión**, priorizando el uso de recursos visuales como esquemas, mapas conceptuales, storyboards y fotografías para facilitar la comunicación.
- **Reunión con directivos de organizaciones públicas y/o privadas interesadas**, con el objetivo de informar sobre el proyecto y establecer compromisos de colaboración, tales como el acceso a bases de datos, la facilitación de espacios para actividades y el apoyo en la difusión.

Esta fase resulta clave para generar un ambiente de confianza que favorezca el desarrollo del proyecto.

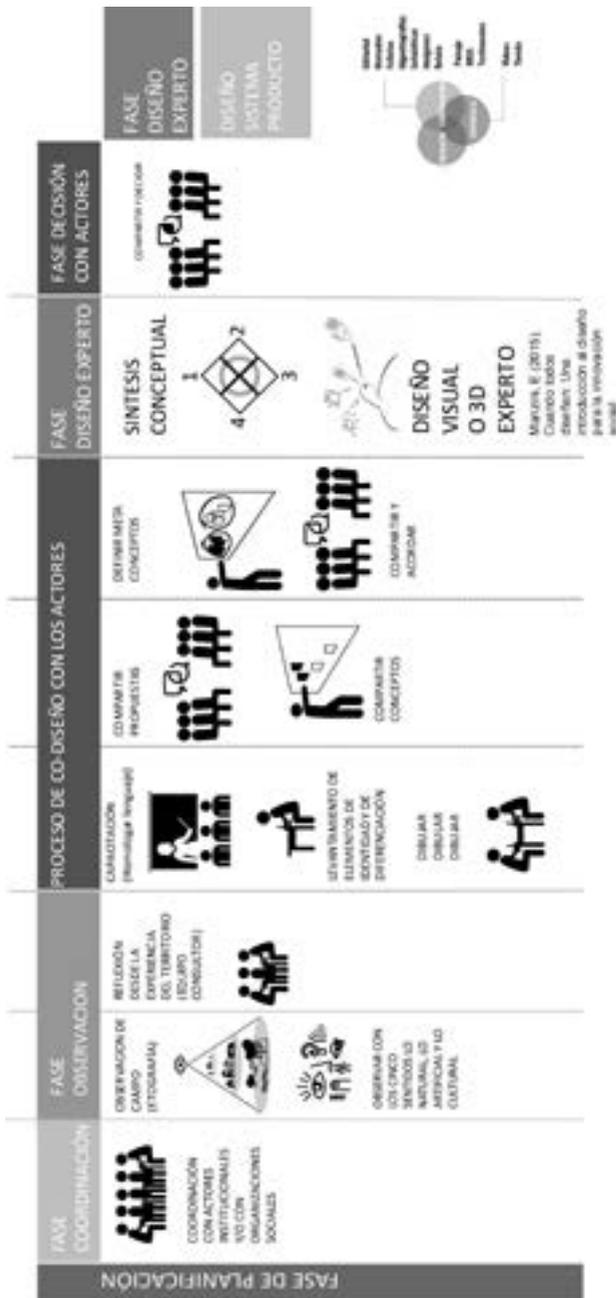


Figura 1. Modelo de Diseño Participativo (MDP). Fuente: Elaboración Propia.

3. Fase de Observación de Campo

Comprende dos actividades fundamentales:

- **Salida a terreno para descubrir hallazgos significativos.** El equipo de investigación y diseño se despliega en el territorio para identificar elementos clave del problema detectado (Banks, 2010) y reconocer los aspectos que otorgan identidad al entorno. Se utilizan herramientas de la etnografía visual (Pink, 2024), como fotografía, croquis, mapas conceptuales y entrevistas en profundidad. Se busca capturar un registro sensible del territorio mediante los cinco sentidos, permitiendo construir un relato fundamentado que fomente la “confianza creativa” en el TDP.
- **Análisis de los resultados del proceso de observación.** Una vez concluida la exploración en terreno, el equipo de investigación y diseño, a quien Manzini (2015) denomina “Diseño Experto”, lleva a cabo un análisis conceptual de lo observado. Esto permite identificar colectivamente los elementos más relevantes y construir un discurso coherente con las características naturales, artificiales y culturales del territorio.

4. Fase de Proceso de Co-Diseño con los Actores: TDP

Esta fase requiere la conformación del taller y la selección de sus participantes, idealmente incluyendo miembros de la comunidad, dirigentes sociales y representantes de organismos públicos (Lee, 2006). Se divide en cuatro actividades:

- **Capacitación para homologar lenguajes y conceptos.** El equipo de investigación comparte con los participantes su conocimiento sobre el problema abordado, utilizando hallazgos previos para generar empatía. Se emplean fotografías, mapas y croquis para reforzar la cercanía con los participantes y afianzar la confianza (Lee, 2006).
- **Levantamiento de conceptos, ideas y problemas.** Los participantes identifican, de manera individual y grupal, conceptos clave que experimentan en su vida cotidiana en relación con el problema en estudio. Se utilizan fichas de registro y, en algunos casos, representaciones visuales como dibujos para plasmar ideas (Sanders y Simons, 2009).
- **Socialización y validación de los conceptos.** Cada equipo presenta sus hallazgos en un mural colaborativo, permitiendo la validación colectiva mediante técnicas como post-its o nubes de palabras (Roldán, 2015; Ssozi-Mugarura et al., 2017).
- **Definición de metaconceptos.** A partir de la validación colectiva, se integran y consolidan conceptos en metaconceptos que servirán de base para la fase de diseño (Sanders, 2008).

5. Fase de Diseño Experto

Esta fase comprende dos actividades:

- **Síntesis conceptual.** Se analizan y sistematizan los conceptos obtenidos en el TDP, permitiendo orientar el proceso de diseño (Manzini, 2015).
- **Diseño.** Se generan propuestas bi o tridimensionales alineadas con los hallazgos previos, desarrollando al menos dos o tres alternativas de solución que integren los conceptos identificados y los factores culturales observados (Lee, 2006).

6. Fase de Decisión con los Actores

Incluye dos actividades clave:

- **Presentación de Resultados**, en la que se exponen las soluciones de diseño a los participantes del taller.
- **Decisión y Retroalimentación**, en la que los actores evalúan y ajustan las alternativas finales, asegurando su coherencia con las necesidades identificadas.

7. Fase de Diseño del Sistema Producto

Esta fase se centra en:

- **Ajustes finales del diseño**, basados en la retroalimentación obtenida.
- **Diseño del Sistema Producto**, donde se integran aspectos de producto, comunicación y experiencia, alineados con los procesos conceptuales desarrollados en la Observación de Campo y el TDP.

Este modelo busca garantizar una participación efectiva y significativa, asegurando que los resultados reflejen las necesidades de las partes interesadas e incorporen su identidad territorial y cultural.

Resultados

El MDP presentado se ha desarrollado a partir de la experiencia profesional y académica de los autores, utilizando el método de investigación-acción. Este método se caracteriza por la reflexión sobre la propia práctica (Botella y Ramos, 2019), en la cual los autores han participado activamente. A lo largo de su trayectoria, han llevado a cabo diversos proyectos en ámbitos como el diseño de marcas territoriales vinculadas al turismo de intereses especiales, el desarrollo de aplicaciones móviles y la asesoría a pequeñas empresas.

La participación de los actores interesados en el diseño de sus productos o servicios resulta fundamental para la incorporación efectiva de los resultados en la cultura local o en la cultura organizacional. De acuerdo a Ssozi-Mugarura et al. (2017), y a Escobar (2017) ello no solo implica involucrar a la comunidad en la creación de propuestas, sino que además genera un cambio en su entorno.

Como resultado de este proceso, se ha observado que el Diseño, cuando es mediado por una estrategia de Diseño Participativo y, en particular, a través del Modelo descrito (MDP), es incorporado de manera natural por las partes interesadas. Esto ocurre siempre que su aplicación se base en una metodología que garantice la horizontalidad en la relación entre los actores. Es esencial evitar que el equipo de investigación adopte una posición de poder que invalide las opiniones de los participantes. Esta actitud, reforzada por el conocimiento adquirido en la Fase de Observación de Campo, principalmente mediante métodos etnográficos visuales (Pink, 2024), fomenta una mejor disposición de los participantes hacia la creación colectiva.

La etnografía visual permite interpretar el entorno y el contexto desde la sensibilidad. La “atención” se dirige a aquellos elementos que posibilitan hacer distinciones y descubrir nuevas situaciones para el equipo de investigación y diseño, las cuales pueden ser novedosas o cotidianas para las partes interesadas. De este modo, se construye un relato coherente con los hallazgos, incorporando casos reales y situaciones significativas para la audiencia correspondiente. Esto contribuye a generar espacios de confianza y empatía. Finalmente, el clima logrado en el TDP —basado en la horizontalidad, la experiencia compartida y la participación activa— permite consolidar lo que denominamos un “Espacio de Confianza Creativa” (Figura 2).



Figura 2. Factores que generan un espacio de “Confianza Creativa”. Fuente: *Elaboración Propia*

Factores críticos para la implementación del MDP

A partir de la experiencia de auto-observación y reflexión, se han identificado algunos puntos críticos para la implementación del MDP:

- 1. Creación de un espacio de confianza:** Es esencial fomentar un entorno propicio para la interacción creativa de los participantes en los TDPs. Esto se logra mediante una metodología basada en la horizontalidad y la constante referencia a los hallazgos obtenidos a través de la etnografía visual. La empatía, la escucha activa y la apertura hacia un proceso altamente participativo son claves para que las partes interesadas se sientan verdaderamente escuchadas por el equipo de investigación y diseño.
- 2. Continuidad de los participantes:** La permanencia de los actores a lo largo de todo el proceso es fundamental. Cambios significativos en la composición del grupo pueden afectar los resultados, ya que los nuevos integrantes podrían carecer del contexto necesario para comprender plenamente las fases anteriores del proceso. Por ello, es crucial fomentar el compromiso individual con el trabajo colectivo y con las etapas de desarrollo e implementación de las propuestas finales.

3. Reinterpretación profesional de los insumos generados: La reinterpretación de las contribuciones de los participantes por parte del equipo de investigación es un aspecto crítico. Para lograr una síntesis adecuada que refleje las necesidades y conceptos relevantes del Taller, es indispensable que todos los miembros del equipo participen en todas las fases del proceso. El trabajo en equipo es fundamental para garantizar una interpretación fiel y responder adecuadamente a las expectativas de los participantes.

4. Retroalimentación continua: La interacción constante entre el equipo de investigación y diseño y los participantes del Taller es esencial para presentar adecuadamente los resultados y satisfacer sus expectativas. La retroalimentación periódica permite ajustes oportunos y fortalece el compromiso con el proceso.

5. Diseño de herramientas de participación: Los instrumentos diseñados para facilitar la participación en los TDPs juegan un papel crucial. Estos deben ser conceptualmente claros, visualmente simples y directos, utilizando recursos como mapas, mapas conceptuales, fotografías, storyboards, diagramaciones y jerarquización tipográfica. Estas herramientas son fundamentales para lograr una participación fluida y efectiva.

Implicaciones para la formación en Diseño

A partir de estas experiencias y del proceso de reflexión llevado a cabo por los autores en su labor docente, se ha identificado la necesidad de incorporar nuevas competencias en los programas de formación de diseñadores. En este sentido, se destaca la importancia de:

- **Desarrollar habilidades de recolección de datos mediante observación de campo y etnografía visual.**
- **Incluir técnicas como la entrevista en profundidad,** las cuales pueden ayudar a identificar hallazgos significativos.
- **Fomentar la capacidad de análisis y síntesis de los hallazgos** tanto del proceso de observación de campo como de los TDPs. Esto es clave para identificar elementos de mayor relevancia para las partes interesadas y construir discursos y propuestas de diseño apropiadas y coherentes.
- **Gestionar procesos participativos para la conducción de TDPs.**
- **Desarrollar habilidades comunicativas y lenguaje corporal,** esenciales para construir horizontalidad en la comunicación y reforzar la “experiencia común” entre el equipo de investigación y diseño y los participantes.
- **Coordinar actores con intereses diversos,** encontrando puntos de convergencia para facilitar procesos de Diseño Participativo efectivos.

Conclusiones

El MDP presentado en este estudio ha demostrado ser una metodología efectiva para la incorporación de actores locales en los procesos de diseño, permitiendo la generación de soluciones coherentes y alineadas con sus realidades y necesidades. La investigación-utilizada como base metodológica ha facilitado la reflexión y mejora continua del modelo a través de su aplicación en el diseño de marcas territoriales, el desarrollo de aplicaciones móviles y proyectos vinculados al turismo cultural y el medio ambiente.

Uno de los aspectos clave para la implementación del MDP es la creación de un espacio de confianza que favorezca la interacción creativa y participativa. La horizontalidad en las relaciones y el uso de hallazgos obtenidos mediante Etnografía Visual como referencia han sido fundamentales para generar empatía con los participantes y fortalecer su compromiso en el proceso. La escucha activa y la validación constante de los aportes de los actores involucrados garantizan una mayor apropiación del proceso y de los resultados obtenidos. Otro factor relevante es la continuidad de los participantes a lo largo de todas las fases del modelo. La rotación de actores puede afectar la cohesión del proceso, dificultar la comprensión del contexto y debilitar tanto la toma de decisiones como la validación de las propuestas finales. Por ello, es fundamental fomentar el compromiso de los participantes desde el inicio hasta la implementación de las soluciones diseñadas.

Asimismo, la reinterpretación profesional de los insumos generados en los TDPs representa un desafío clave. Para lograr una síntesis adecuada, es imprescindible la participación activa y continua de todo el equipo de investigación en cada etapa del proceso. Solo así se puede garantizar una traducción fiel de las ideas y necesidades expresadas por los participantes en soluciones concretas y viables.

En el ámbito educativo, este modelo subraya la importancia de desarrollar en los estudiantes de diseño competencias como la observación de campo, el uso de herramientas etnográficas y la capacidad de análisis y síntesis de datos. Además, habilidades comunicativas, gestión de procesos participativos y coordinación de actores con intereses diversos resultan esenciales para la aplicación efectiva del MDP. El diseño de instrumentos de participación claros y accesibles, que incluyan recursos visuales como mapas conceptuales, fotografías y diagramas, contribuye significativamente a la fluidez y efectividad del proceso participativo.

Finalmente, la retroalimentación continua entre los actores involucrados y el equipo de investigación y diseño es un factor determinante para ajustar y validar las soluciones diseñadas.

En síntesis, la implementación exitosa del MDP requiere metodologías basadas en la horizontalidad, herramientas participativas claras, una adecuada gestión del proceso y el desarrollo de competencias específicas en los diseñadores. De esta manera, se favorece la apropiación del diseño por parte de los actores involucrados, generando un impacto positivo en sus entornos y fomentando la creación de espacios de confianza y colaboración.

Referencias

- Amendolaggin y Alvarado(2018). Nuevos modelos de diseño participativo. Resolviendo problemáticas complejas. *Tableros* (N.º 9), pp. 13-23, octubre 2018. ISSN 2525-1589 https://www.academia.edu/77537167/Nuevos_modelos_de_dise%C3%B1o_participativo?nav_from=b95e0a49-27d0-42e1-a609-03616dd73afe
- Banks, M. (2010). *Los datos sociales en investigación cualitativa* Madrid: Ediciones Morata, S.L. <https://investigacionsocialumana.wordpress.com/wp-content/uploads/2019/10/los-datos-visuales-en-investigacion-cualitativa-marcus-banks.pdf>
- Botella, A.M. y Ramos, P. (2019). Investigación-acción y aprendizaje basado en proyectos. Una revisión bibliográfica. *Perfiles educativos* vol.41 no.163. p 127-141. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S018526982019000100127&script=sci_arttext
- Costa, T. (2015). Los procesos creativos en el diseño colaborativo. *Diseño participativo, Journal of design processes. Feeding Creativity*. Published by EINA, University of Design and Art attached to Universitat Autònoma de Barcelona. https://www.academia.edu/34469080/_2015_Los_procesos_creativos_en_el_dise%C3%B1o_colaborativo_Dise%C3%B1o_participativo?nav_from=34718100-7cf1-4857-9fc2-6bbf34ee2934
- Escobar, A. (2017). *Autonomía y diseño La realización de lo comunal*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Tinta Limón. https://www.tintalimon.com.ar/public/t9924e4gnhfdarefj-529d4ikr8r8/pdf_978-987-3687-27-3.pdf
- Lee, Y. (2006) *Design Participation Tactics: Redefining User Participation in Design*, in Friedman, K., Love, T., Còrte-Real, E. and Rust, C. (eds.), *Wonderground - DRS International Conference 2006*, 1-4 November, Lisbon, Portugal. <https://dl.designresearchsociety.org/drs-conference-papers/drs2006/researchpapers/60>
- Lee, B., Leong B., and Chan G. (2015). A reflection on designing participatory design workshop – Case study of elderly product development workshop with multidisciplinary collaboration. In *DesignEd Asia 2015* School of Design, Hong Kong Polytechnic University. <https://www.semanticscholar.org/paper/A-reflection-on-designing-participatory-design-case-Lee-Leong/e91b5a7f68e55c7da123d98047540757d84fef81>
- López, G. A.; López, R. y Mollenhauer K. (2020). Etnodiseño. Modelo de diseño desde la perspectiva etnográfica y su aporte a la formación en diseño. *I+Dieño. Revista Internacional de Innovación, Investigación y Desarrollo en Diseño*, 15: 23-40. <https://revistas.uma.es/index.php/idisenio/article/view/9574/11575>
- Luck, R. (2018). Participatory design in architectural practice: Changing practices in future making in uncertain times. *Design Studies* Volume 59, November 2018, Pages 139-157 https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0142694X18300693?casa_token=DDqGgkDGJ1UAAAAA:cTxfsteh4YINed2dBuAsImA3kS_87WxFuOFh_KK5vYsfowMnMc-MV1b4fA3qrCPK-YKnlLaVbGg
- Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social*. Madrid, España: Experimenta Editorial.
- Mattson, C. y Wood, A. (2014). Nine Principles for Design for the Developing World as Derived From the Engineering Literature. *J. Mechanical Design*, 136, 1-15. <http://mechanicaldesign.asmedigitalcollection.asme.org/article.aspx?articleid=1888742>

- Pink, S. (2024). *Etnografía visual*. Madrid: Ediciones Morata. https://elibro.net/es/ereader/uvalparaiso/260191?as_all=etnograf%C3%ADa&as_all_op=unaccent__icontains&prev=as
- Roldán, A. (2015). El sentido social del co-diseño. *Matices*. Universidad de Caldas. Edición 01-Año 1. Agosto 2015. P. 12-17. https://andresroldan.weebly.com/uploads/5/2/6/6/52660105/_matices001_2.pdf
- Salgado, M. y Saad-Sulonen, J. (2015). ¿Quién nos necesita? Indagación sobre las prácticas participativas de otros y sus implicaciones para los diseñadores participativos. Instituto de Enseñanza Superior en Lenguas Vivas “Juan R. Fernández” Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación pp 1-11
https://www.academia.edu/14609045/_Qui%C3%A9n_nos_necesita_Indagaci%C3%B3n_sobre_las_pr%C3%A1cticas_participativas_de_otros_y_sus_implicaciones_para_los_dise%C3%B1adores_participativos?nav_from=a7b79966-9551-420a-91ad-d2fd38a3b128
- Sanders, E.B-N. y Simons, G. (2009). A social vision for value co-creation in design. *Technology Innovation Management Review*, 1-5. <https://timreview.ca/article/310>
- Sanders, E.B-N. y Stappers, P.J. (2008). *Co-creation and the new landscapes of design*. Taylor & Francis, 4(1), 5-18.
https://www.researchgate.net/publication/235700862_Cocreation_and_the_New_Landscapes_of_Design
- Ssozi-Mugarura, F, Blake, E. y Rivett, U. (2017). Codesigning with communities to support rural water management in Uganda. *CoDesign*, 13(2), 110-126.
<https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/15710882.2017.1310904?needAccess=true>

Abstract: This study develops and presents the **Participatory Design Model (PDM)** as a structured methodology for the integration of local actors in territorial design projects, identity branding, and technological applications within the fields of cultural tourism and environmental sustainability. Based on action research, the model combines bibliographic exploration with the experience gained through Participatory Design Workshops (PDWs) organized and conducted by the authors.

The PDM is composed of seven core phases: Planning, Coordination, Field Observation, Co-Design with Actors, Expert Design, Decision with Actors, and Product-System Design. Each of these stages includes specific activities aimed at generating a space of creative trust, fostering active participation, and ensuring effective appropriation of the outcomes by the communities involved.

One of the key findings of this research is that building trust within the design process is essential for effective collaboration. To this end, emphasis is placed on horizontality in relationships, visual ethnography as a tool for empathy, and the use of narratives grounded in real territorial experiences. The continued presence of participants throughout the process is another critical factor, as their absence in certain stages may affect the coherence and acceptance of the final proposals.

From a methodological perspective, three key elements are identified for the success of the PDM: (1) creating a space of trust for creative interaction, (2) the professional

reinterpretation of participant-generated inputs through adequate conceptual synthesis, and (3) the management of participatory processes through clear visual and narrative tools. These factors facilitate the appropriation of design by communities and ensure its integration into local culture.

In educational terms, the outcomes of applying the PDM suggest the need to train designers with competencies in field observation, visual ethnography, participatory process management, and strategic communication. Moreover, the ability to coordinate actors with diverse interests and construct shared narratives is crucial for the effective implementation of participatory design strategies.

Finally, this study concludes that the PDM represents a flexible and replicable methodology that enables the development of solutions aligned with the needs of the actors involved. Its implementation reinforces the idea that design can be a driver of social transformation, provided it is grounded in collaboration, trust, and recognition of local identity.

Keywords: Participatory Design, local actors, identity branding, territorial design, cultural tourism, environment, visual ethnography, co-design, trust building.

Resumo: Este estudo desenvolve e apresenta o **Modelo de Design Participativo (MDP)** como uma metodologia estruturada para a integração de atores locais em projetos de design territorial, construção de marcas identitárias e aplicações tecnológicas nos âmbitos do turismo cultural e do meio ambiente. Baseado na pesquisa-ação, o modelo combina a exploração bibliográfica com a experiência adquirida em Oficinas de Design Participativo (ODPs) organizadas e realizadas pelos autores.

O MDP é composto por sete fases fundamentais: Planejamento, Coordenação, Observação de Campo, Co-design com Atores, Design Especializado, Tomada de Decisões com Atores e Design do Sistema-Produto. Cada uma dessas etapas inclui atividades específicas voltadas para a criação de um espaço de confiança criativa, o fomento à participação ativa e a garantia de uma apropriação efetiva dos resultados pelas comunidades envolvidas.

Um dos principais achados desta pesquisa é que a construção de confiança ao longo do processo de design é essencial para uma colaboração eficaz. Para isso, enfatiza-se a horizontalidade nas relações, a etnografia visual como ferramenta de empatia e o uso de narrativas baseadas em experiências reais do território. A continuidade dos participantes durante todo o processo é outro fator crítico, pois sua ausência em determinadas fases pode comprometer a coerência e aceitação das propostas finais.

Sob uma perspectiva metodológica, identificam-se três elementos fundamentais para o êxito do MDP: (1) a criação de um espaço de confiança para a interação criativa, (2) a reinterpretação profissional dos insumos gerados pelos participantes com uma adequada síntese conceitual, e (3) a gestão dos processos participativos mediante o uso de instrumentos visuais e narrativos claros. Esses fatores facilitam a apropriação do design pelas comunidades e asseguram sua integração na cultura local.

Em termos educacionais, os resultados da aplicação do MDP indicam a necessidade de formar designers com competências em observação de campo, etnografia visual, gestão de processos participativos e comunicação estratégica. Além disso, a capacidade de coordenar atores com interesses diversos e construir narrativas comuns é fundamental para a implementação eficaz de estratégias de design participativo.

Por fim, este estudo conclui que o MDP representa uma metodologia flexível e replicável, capaz de desenvolver soluções coerentes com as necessidades dos atores envolvidos. Sua implementação reforça a ideia de que o design pode ser um agente de transformação social, desde que esteja baseado na colaboração, na confiança e no reconhecimento da identidade local.

Palavras-chave: Design Participativo, atores locais, identidade territorial, design territorial, turismo cultural, meio ambiente, etnografia visual, co-design, construção de confiança.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]
