
Resumen: El presente artículo tiene el propósito de exponer la aplicación de un proceso completo de Diseño para mejorar la vida, y es un resumen detallado y descriptivo de la experiencia, que tiene como foco la reflexión acerca de cómo la generación de pequeñas innovaciones en el ámbito de la educación ligado a la innovación puede generar grandes cambios que contribuyen a mejorar la vida de las personas con impactos incalculables a escala global.

“Ver para Crear” es un sistema de visualización de ideas que tiene por objetivo maximizar la eficiencia del proceso creativo enfocado en la etapa inicial de la germinación de la idea para proyectos de innovación social. La metodología busca ser un catalizador de la etapa inicial de la generación de ideas, y metafóricamente es un punto de apoyo que permitirá que el alumno multiplique exponencialmente su potencial fuerza creativa. El objetivo es despertar el proceso creativo en los alumnos fomentando un cambio actitudinal positivo y optimista por parte del creativo, solucionando el valle de la muerte que se produce al inicio en cualquier proceso de generación de ideas de innovación bajando la ansiedad inicial incrementando su sensación de felicidad, incrementando de forma significativa la frecuencia, la cantidad y la potencia creativa de las ideas.

El proceso educacional se desarrolló en cuatro etapas, preparación, percepción, prototipado y producción.

La metodología aplicada es eminentemente asociativa, ya que la búsqueda de las ideas es mediante la experiencia individual y la observación directa a los fenómenos de investigación, específicamente el contenido es extraído de noticias impresas en diarios, y que se registra en una bitácora que permite consolidar y visualizar la totalidad del ejercicio creativo, y es el resultado de la detección sensorial, predominantemente visual, de los sucesivos ejercicios prácticos y los diversos ámbitos de exposición. Finalmente se reflexiona acerca del desafío que implica la incorporación de la metodología educacional, Compass, Diseño para mejorar la vida, en el sistema educacional local, y la posibilidad de acondicionarlo a los diversos ambientes socio culturales de nuestro país.

Finalmente se reflexiona acerca de cómo la adaptabilidad de la metodología es una condición relevante para incrementar la eficiencia de su aplicación, ya que al estar basada en las relaciones interpersonales tiene como característica innata el ser altamente complejo y dinámico, por lo que para garantizar su funcionamiento óptimo, se requieren que las metodologías educacionales sean de fácil adaptación a los distintos usuarios. El desafío que implica la incorporación de la metodología educacional, Compass, Diseño para mejorar la vida, en el sistema educacional local, está directamente relacionado con la posibilidad de acondicionarlo a los diversos ambientes socio culturales de nuestro país, ya sea en el

ámbito académico, productivo o social. Esta condición de adaptabilidad de la metodología debe quedar en evidencia desde la promesa inicial, ya que el propósito de mejorar la vida de las personas es relativa al contexto de donde se origine el cambio.

Es importante destacar que la aplicación de la metodología Compass, Diseño para mejorar la vida, se inscribe dentro de las diversas innovaciones educacionales que he aplicado como docente y consultora en más de 15 años dirigiendo y asesorando proyectos de innovación social tanto en la academia como en reconocidas empresas del ámbito nacional del ámbito creativo, y algunas de ellas están expuestas en la charla TEDXUDD Salón El Arte de aprender en que se reflexiona acerca de cómo el Dibujo es una herramienta educativa generadora de soluciones creativas ya permiten la visibilizar el conocimiento.

Palabras clave: Germinación - ansiedad - transferencia - adaptación - local - visibilizar.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 127-129]

⁽¹⁾ Denisse Lizama (Chile, 1974) Diseñadora Industrial, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, y MBA, Universidad del Desarrollo. Asesora y académica especialista en la generación y desarrollo de ideas de innovación social para diversas empresas, organizaciones y universidades. Docente de la Facultad de Diseño de la Universidad del Desarrollo.

Prólogo

“Ø1 Permite que los acontecimientos te cambien. Tienes que estar deseando crecer. El crecimiento no es algo que te ocurre. Tú lo produces. Tú lo vives. Los requisitos del crecimiento son: que estés abierto a experimentar nuevos acontecimientos y dispuesto a ser cambiado por ellos” (Mau, 2015).

Este artículo trata acerca del proceso inicial que se requiere para llevar a cabo cualquier ejercicio de elaboración de una idea creativa. Si bien en este caso en particular se describe la experiencia de la aplicación de la herramienta metodológica Compass, Diseño para mejorar la vida, en el curso Laboratorio de ideas de la Facultad de Diseño de la Universidad del Desarrollo, durante el segundo semestre del año 2018, el objetivo general es democratizar el uso de instrumentos específicos que agilicen la generación de ideas creativas, haciendo que la metodología pueda ser aplicada de forma transversal en los más diversos casos y por los distintos agentes de cambio de la sociedad. De esta forma, el contenido que se entrega es en extremo simple y sin ningún afán academicista, sino más bien todo lo contrario, ya que está enfocado en que pueda ser usado por cualquier persona que sin tener una formación especial en el área de la innovación, enfrentada a un problema donde se haga necesaria una mirada divergente o creativa respecto de la solución de un problema, pueda usar estas herramientas y hacer un cambio positivo en su entorno. Desde un poblador que en su rol de dirigente social quiera generar un cambio particular en su vecindario,

a un bombero que quiera proponer una innovación con relación a la propagación de los incendios forestales en los parques nacionales del país o un diseñador que desee impactar positivamente la vida de las personas desde el ámbito de innovación social. Su aplicación se hace extensiva a los más diversos casos, tales como la solución a la escasez de agua a escala doméstica en alguna pequeña localidad del norte de Chile que se encuentre en estado de sequía o en la búsqueda de las mejoras en las condiciones humanas del transporte público de los santiaguinos en horario punta en el Metro de Santiago, que transporta a 2,6 millones de personas en días laborales.

En el ámbito educacional, creo que es fundamental proporcionar y fomentar en los docentes ligados a la innovación herramientas enfocadas a transitar de forma eficiente del pensamiento a la acción, generando y promoviendo cambios concretos y masivos que favorezcan el cambio social, que sean simples y de fácil aplicación, para que puedan ser usadas de forma transversal por las más diversas instancias educacionales. En Chile, producto de la desigualdad económica que nos sitúa a niveles críticos en el contexto mundial, en la educación se establecen brechas infranqueables entre los que se han visto favorecidos y los que se encuentran en situación de vulnerabilidad, y este tipo acciones metodológicas puede ser un pequeño, pero significativo aporte para igualar las condiciones y mejorar la vida de las personas.

Introducción

Ø3 “El proceso es más importante que el resultado. Cuando el resultado conduce al proceso, solo llegaremos a donde ya hemos estado. Si el proceso nos conduce al resultado, quizás no sabremos adónde vamos, pero sabremos que queremos estar ahí” (Manifiesto Incompleto para el crecimiento por Bruce Mau. 2015. MrMarcelSchool).

Planteamiento general

Ø4 Ama tus experimentos (...como amarías a un hijo feo). “La emoción es el motor del crecimiento. Goza la libertad de considerar tu trabajo como maravillosos experimentos, intentos, ensayos y errores. Adopta un enfoque de largo plazo y permítete todos los días la diversión de fracasar” (Manifiesto Incompleto para el crecimiento por Bruce Mau. 2015. MrMarcelSchool).

El proceso de pensamiento de una idea en el ámbito creativo es similar a una travesía, en cuanto a que todas las circunstancias asociadas al viaje aportan a la experiencia, transformándolo en una aventura en que sabemos el punto de inicio, pero el final siempre es incierto. Por esta razón y para aminorar los riesgos, se generan una serie de herramientas específicas, tales como sistemas, dispositivos, instrumentos, equipamientos, entre otros, que aumentan las posibilidades de éxito y enriquecen la experiencia. De la misma forma, los marinos usan una bitácora, que es un cuadernillo de viaje que contiene el registro diario del total del desarrollo del viaje y todas las incidencias ocurridas durante el reco-

rrido, geografía, clima, estado de la tripulación, notas personales, etc. Esta información es simple, estandarizada, y de carácter informativo, ya que está orientada principalmente a generar un registro a modo de un libro de consulta para prever las condiciones adversas y de esta forma aminorar el impacto negativo del viaje.

Tener y hacer una bitácora es referirse inevitablemente a la aventura, a los viajes de todas las especies hacia infinitos lugares, expediciones y ... de épicas magníficas, gestas de hombres y pueblos, travesías de gloria y de muerte, de riqueza y de ruina, de salvación y de aniquilamiento. Muchos hombres, de las más diversas razas y épocas, han registrado estos acontecimientos, registro que vale para dar fe de tales afanes. Nosotros un afán tenemos en la aventura, la nuestra es una aventura poética, y por ello hemos de cuidar el decir y contar de todo cuanto nos ocurre y nos ocupa (Bitácora Travesía San Ignacio de Huinay. Julio de 1994 a marzo de 1995. Varios Autores, Jaime Reyes San Ignacio de Huinay, Aysén).

La aplicación de la metodología Compass en el curso de laboratorio de ideas se consolida en una bitácora. Contiene el registro visual de las infinitas relaciones que pueden existir en el libre ejercicio de pensar, y de todos los experimentos, intentos, ensayos y errores que se generan en el proceso creativo y lo visibilizan. Busca aumentar las posibilidades de éxito de los proyectos de innovación social y enriquecer la experiencia del proceso de generación de una idea, provocando en el alumno una emoción positiva del ejercicio creativo más allá del resultado final.

Aproximación a la problemática

Ø29 Piensa con la mente. “Olvida la tecnología. La creatividad no es un objeto-dependiente” (Manifiesto Incompleto para el crecimiento por Bruce Mau. 2015. MrMarcelSchool). El problema a resolver trata de cómo maximizar la cantidad, originalidad, viabilidad e impacto social de las soluciones de diseño, en el contexto académico actual en que los alumnos son codependientes de objetos tecnológicos cotidianamente y los usan como instrumentos proyectuales en todas las etapas del proceso creativo. Algunas consecuencias del contexto actual de los alumnos son las siguientes:

Debilitamiento del trabajo en taller

Ø16 Colabora. “El ambiente que prevalece entre la gente que trabaja en equipo está lleno de conflictos, fricciones, discordias, gozos y un vasto potencial creativo” (Manifiesto Incompleto para el crecimiento por Bruce Mau. 2015. MrMarcelSchool).

Existe un debilitamiento del trabajo de taller en Diseño, que es el espacio en el que tradicionalmente se desarrollaban procesos creativos colectivos ligados a oficios de carácter artísticos, producto del uso de dispositivos tecnológicos de forma cotidiana y constante, propiciando conductas de introspección, ensimismamiento, individualismo y apatía, que no contribuyen al trabajo en equipo que, si bien puede estar lleno de conflictos, fricciones, discordias, gozos, es un vasto potencial creativo.



Recortes de prensa
para asociar conceptos
indirectos

Debilitamiento del trabajo de campo

Ø33 Haz visitas de campo. “La amplitud del mundo es mucho más grande que la de tu televisor o Internet; más profunda, interactiva, rentable y más dinámica que cualquier ambiente simulado en computadora en tiempo real” (Manifiesto Incompleto para el crecimiento por Bruce Mau. 2015. MrMarcelSchool).

El uso de la tecnología como medio casi único medio de información y aproximación a la realidad, aplicado a la etapa de investigación, genera una disminución de las visitas de campo que conlleva la desvinculación del alumno con la realidad local, insensibilizándolo frente a la condición real de fragilidad o riesgo de las personas, por lo que se siente poco motivado a generar proyectos de innovación social que generen cambios de vida concretos. Por otra parte, su vinculación a realidades foráneas y altamente específicas disminuye el espectro de temas locales a investigar, tendiendo a generar temáticas sin originalidad y soluciones predecibles y poco eficientes, ya que la realidad siempre será más interesante, diversa, dinámica y sensorial que cualquier realidad virtual generada por un computador.

Debilitamiento de la experiencia del proceso educacional

Ø8 Divaga. Permítete divagar sin propósito. Explora lo colindante. Evita los juicios. Deja la crítica para después.

Ø41 Ríete. La gente que visita nuestro estudio con frecuencia comenta sobre cuánto nos reímos. Desde que soy consciente de ello, lo utilizo para medir qué tan cómodamente nos estamos expresando.

(Manifiesto Incompleto para el crecimiento por Bruce Mau. 2015. Mr Marcel School).



Diviga y asocia textos e imágenes.

La enseñanza de Diseño actual en Chile se ha enfocado en obtener resultados exitosos y medibles a corto plazo, determinados por variables cuantitativas. Se exige que el alumno tenga resultados concretos del proceso educacional. Este contexto genera ambientes altamente exigentes y estresantes para los alumnos que no son propicios para la divagación sin propósito, investigando lo adyacente o divergente, ejercicio fundamental para la etapa temprana de la detección de temas originales.

Contexto de aplicación

La metodología Compass, Diseño para mejorar la vida, fue aplicada en el curso Laboratorio de Ideas, de Diseño con mención en Interacción Digital, el segundo semestre de 2018. Esta asignatura tiene por objetivo que el alumno a partir de la observación rigurosa del entorno, detecte problemas de diseño para que, en una segunda instancia, mediante un proceso de investigación proponga un proyecto de diseño que tenga un impacto social positivo.

Objetivos de aprendizaje

Incorporación por parte del alumno de herramientas específicas enfocadas a sistematizar y hacer más eficiente el proceso de detección de nuevos campos de aplicación en los que el diseño puede intervenir para generar cambios.

Fundamento de la aplicación

1. Fortalecimiento de la actividad de resolución de problemas por parte del diseñador. Si bien a inicios del siglo XX, la actividad del diseñador estaba enfocada en el desarrollo de objetos materiales de carácter funcional y de producción industrial, actualmente estos profesionales se conciben como articuladores de sistemas más complejos, que incluyen el dominio de aspectos del mundo inmaterial. Su principal actividad es la resolución de problemas y requiere herramientas metodológicas específicas acordes a este nuevo escenario.
2. Posicionar al diseñador como un agente relevante del cambio social, incentivando el espíritu altruista. Mejorar la vida de las personas, es una idea inspiradora de carácter altruista que sitúa a los alumnos bajo un objetivo común que propicia el trabajo en equipo y lo empodera como un agente de cambio social.
3. Motivar el emprendimiento de valor social. La metodología de Compass, Diseño para mejorar la vida, es una innovación en relación a las metodologías existentes. Se enfoca en mejorar la vida de las personas, por lo que incentiva la generación de proyectos en ámbitos de vulnerabilidad a diferencia de metodologías como Design Thinking, o similares.

Aplicación

Metodología

- Qué hice: sistema de visualización de ideas como herramienta educativa para maximizar la eficiencia del proceso creativo enfocado en la etapa inicial de la germinación de ideas para proyectos de innovación social, bitácora atrapa ideas.
- Cómo lo hice: aplicación de la metodología Compass completa, en dos sesiones, una a la semana. Trabajo en clases. Registro del proceso en bitácora.

Etapa de preparación. Se introduce el proceso que tienen por delante que culminara en que seleccionen el área y el tema en el que desean innovar. Se prepara el material, noticias impresas de diario. Las acciones en esta fase son de exploración y organización con el ejercicio 1, Safari de noticias, y de selección con el ejercicio 2, el círculo, y el Ejercicio 3, 3x5.

Etapa de percepción. Se identifica el contenido a investigar para detectar la problemática de diseño, se selecciona y problematiza. Las acciones en esta fase de preparación son de búsqueda y análisis con el ejercicio 4, 12 puntos, y de descripción y enunciado del problema con el ejercicio 5, Bautizo.

Etapa de prototipado. Se prototipa y evalúan soluciones a la problemática de diseño. Las acciones de esta fase son de desarrollo y formalización con el ejercicio 6, La buena, la mala y la fea.

Etapa de producción. El objetivo de la fase de producción es terminar el producto lo suficiente para que se pueda comunicar a otros. Las acciones de esta fase son comunicar y producir con el ejercicio 7, Los mentirosos.

Detalle ejercicio 1: Safari de noticias

Objetivo general

Ejercitar en el alumno la empatía con su contexto local, para incrementar la cantidad y la innovación de las temáticas locales de investigación con el fin de encontrar una problemática de Diseño.

Objetivos específicos

- Recopilar noticias locales.
- Identificar y jerarquizar aspectos relevantes de la noticia locales.
- Conceptualizar a partir de información preexistente.
- Vinculación con las temáticas locales de contenido múltiple y de interés transversal.
- Validar el pensamiento divergente, creatividad, en la selección de temáticas de investigación.

Descripción

El alumno debe recopilar una cantidad significativa de noticias impresas extraídas de diarios locales del día y debe destacar palabras o imágenes que le parezcan particulares, ya sea porque son relevantes en el contexto informativo o porque simplemente llamaron su atención. Luego debe agruparlas de forma aleatoria y generar lo siguiente:

- a.** Conceptos asociados. El alumno debe describir conceptos que se imaginó cuando lee estas palabras.
- b.** Temática de proyecto. El alumno debe describir en qué áreas de desarrollo del país podría verificarse los conceptos antes descritos.

Metodología

Escritura automática o registro de asociación libre y tratar de que el alumno deje fluir sus pensamientos de forma libre, tendiendo a eliminar toda la censura preliminar posible. Tiene por objetivo que se generen asociaciones más indirectas de alto potencial creativo.

Detalle ejercicio 2: El círculo

Descripción

El alumno mediante una dinámica de disposición circular, similar al ejercicio del oráculo, sociabiliza su selección de temas y recibe de parte del grupo la eliminación de lo que les parezca improcedente desarrollar. El parámetro para evaluar es la originalidad de la idea, y la condición para realizar el ejercicio es la aceptación total por parte del creativo de la de-

cisión de su compañero. De esta forma cada dos minutos una idea morirá, hasta que finalmente se reduzca el conjunto de temas, a un número para ser analizado en la tercera etapa.

Objetivo general

Potenciación de la originalidad de sus temáticas.

Objetivo específico

El primer ejercicio busca ejercitar en el alumno la empatía con su contexto local, aproximándolo a noticias que le permitan explorar múltiples y diversos temas de contingencia local. Su objetivo incrementar la cantidad y la innovación de las temáticas locales de investigación para encontrar una problemática de Diseño. Este ejercicio se origina como respuesta a la forma de relacionarse socialmente en la actualidad. Con el permanente uso de la tecnología, celulares, etc., los jóvenes tienden a generar una cultura de nicho en que se relacionan casi de forma exclusiva con quienes comparten temáticas de interés específico, y se aíslan del entorno local próximo, tales como familia, aula, etc.

Objetivos específicos

- Incorporación de la mirada crítica de sus pares en el proceso proyectual.
- Vinculación con las temáticas locales de contenido e interés transversal.
- Validar la originalidad en la selección de temáticas de investigación.

Metodología

La metodología utilizada es el análisis crítico grupal y trata de que los alumnos dejen fluir sus pensamientos de forma libre tendiendo a eliminar toda la censura preliminar posible.

- Qué analicé.

Valor creativo y cantidad de temáticas.

- Cómo lo analicé.

Aplicación de matriz de análisis, que incluye originalidad, pertinencia, viabilidad, entre otros.

Conclusión

Resultados

- Se aumenta el valor creativo de las temáticas, aminorando la excesiva racionalización en la toma de decisiones iniciales, sin embargo, la aplicación de la metodología pierde efectividad cuando se profundiza la investigación.
- Se generan mayor cantidad de ideas.
- Se evidencia un compromiso más profundo con el tema seleccionado.

- Se aminora la aversión al proceso creativo; el alumno se entretiene.
- Interacción grupal.
- La aplicación de los ejercicios es viable en grupos pequeños, condición incompatible con la cantidad de alumnos presentes en el aula.
- El alumno no alcanza a percibir diferencias sustanciales entre la aplicación de Compass y Design Thinking, por lo que el mensaje de mejora social, no se valora.

Reflexión

Ø8 “Comienza donde sea. John Cage nos dice que el no saber dónde comenzar es una forma común de parálisis. Su consejo: comienza donde sea” (Manifiesto Incompleto para el crecimiento por Bruce Mau. 2015. MrMarcelSchool).

En nuestro país, durante la primera mitad del siglo XX se realizaron una serie de importantes innovaciones en el ámbito de la educación que tuvieron como consecuencia una serie de cambios sociales y culturales de gran impacto en la vida cotidiana de personas. Un ejemplo interesante fue la promulgación de la Ley de Educación Primaria Obligatoria, aprobada en 1920, que estableció que el Estado garantizaría a cada niño y niña el acceso gratuito a los centros educacionales y que velaría para que se cumpliera esta normativa. Ello que permitió un avance significativo en el desarrollo de la educación chilena aumentando significativamente los niveles de escolaridad, llegando la matrícula en la educación primaria de niños entre 6 y 14 años a un 87,5%. Actualmente, la educación en Chile se encuentra cuestionada y en una situación de potencial cambio, ya que, si bien las personas valoran positivamente los logros históricos y el aumento de cobertura en educación superior, aún existen problemas pendientes a resolver en torno a la accesibilidad, sustentabilidad del sistema, y a la calidad, entre otros. En este contexto, si el siglo XX fue el momento de la aplicación de medidas radicales, motivadas desde la clase dirigente, el siglo XXI, se debiese caracterizar por la aplicación de múltiples cambios incrementales que detonen la acción innovadora y que sean generados por los distintos participantes vinculados al ámbito de la educación. El foco debiera ser dar soluciones a las diversas problemáticas que puedan surgir en la múltiples y diversas realidades de nuestro país y, de esta forma, romper la inercia producto del enfrentamiento ideológico actual. Si bien todas las partes involucradas están de acuerdo en la necesidad de un cambio, el aunar un criterio en cuanto a las grandes ideas, como por ejemplo el aminoramiento de la inequidad o la calidad en la educación, no logra alinear ni aunar a las personas para precipitar un cambio que mejore la vida de las personas.

La aplicación de la herramienta Compass de INDEX, Diseño para mejorar la vida, en el curso Laboratorio de Ideas, busca ser una alternativa pertinente de aplicación en el contexto actual de la educación. Se plantea como una innovación incremental, que se inscribe dentro de las múltiples acciones conducentes a generar una mejora en la problemática de la calidad de la educación, enfocadas a satisfacer las necesidades de los diferentes contextos educacionales y potenciar la acción transformadora de la herramienta educacional Compass de INDEX, Diseño para mejorar la vida. La implementación de esta metodología es clave en ámbitos donde la situación de vulnerabilidad es crítica, y el impacto del cambio pueda ser masivo, tales como contextos educacionales enfocados a personas en situación

de vulnerabilidad social y económica, en que el éxito de un emprendimiento puede hacer un cambio concreto y radical en el bienestar del emprendedor y su entorno próximo, mujeres en situación de riesgo social, ex presidiarios, inmigrantes, etc.

Bibliografía

- Bitácora Travesía San Ignacio de Huinay. Julio de 1994 a marzo de 1995. Varios Autores, Jaime Reyes San Ignacio de Huinay, Aysén.
- Cruz, F. (2003). *Construcción Formal*. Ediciones Universidad de Valparaíso.
- Mau, B. (2015). *Manifiesto Incompleto para el crecimiento*. Mr Marcel School. Compass

Abstract: The present article has the purpose of exposing the application of a complete Compass design process, and is a detailed and descriptive summary of the experience, focused in the reflection about how to generate efficient small innovations in the field of education to generate great changes that contribute to improving the lives of people with incalculable impacts on a global scale. “View to Create” is a system of idea visualization with the main objective of awakening creative potential to make the process of idea germination more efficient. It is also intended to enrich the experience and encourage a positive attitude from the creatives, solving the death-valley that is produced at the beginning of the creative process, lowering initial anxiety and increasing their sense of well-being, significantly incrementing generating the frequency, quantity and creative power of ideas. The educational process was developed in four stages, preparation, perception, prototyping and producing.

The methodology applied is eminently associative, since the search for ideas is developed through individual experience and direct observation of research phenomena. Specifically, the content is extracted from news printed in journals, and recorded in a log that compiles the totality of the creative exercise, and it is the result of sensory detection, predominantly visual, of the successive practical exercises and the diverse exhibition areas. Finally, I reflect on the challenge of incorporating the Compass, Design to Improve Life educational methodology in the local educational system, and the possibility of adapting it to the diverse socio-cultural environments of our country.

The adaptability of the methodology is a relevant feature to increment the efficiency of its application, since it is based in interpersonal relationships which are characteristically highly complex and dynamic. In order to guarantee optimal functioning, educational methodologies must be easy to adapt to different users. The challenge implies the incorporation of the Compass methodology in the local educational system, which is directly related with the possibility of adapting it to the diverse socio-cultural environments of our country, in the academic, productive and social contexts. The condition of adaptability of

the methodology must be evident from the initial promise, since the purpose of improving people’s lives is relative to the context from which the change originates.

It is important to note that the application of the Compass Methodology, is part of the various educational innovations that I have applied as a teacher and consultant in more than 15 years directing and advising social innovation projects both in academia and in recognized national companies of the creative field, and some of them are exposed in the talk TEDXUDD: *The Art of Learning Room*, a reflection on how Drawing is an educational tool that generates creative solutions and enables to visualize knowledge.

Keywords: Germination - anxiety - transference - adaptability - local - make visible.

Resumo: Este artigo tem como objetivo expor a aplicação de um processo completo de design para melhorar a vida e é um resumo detalhado e descritivo da experiência, que enfoca a reflexão sobre como a geração de pequenas inovações no campo da A educação vinculada à inovação pode gerar grandes mudanças que contribuem para melhorar a vida das pessoas com impactos incalculáveis em escala global. O “See to Create” é um sistema de visualização de ideias que visa maximizar a eficiência do processo criativo focado no estágio inicial da germinação da ideia para projetos de inovação social. A metodologia procura ser um catalisador para o estágio inicial de geração de idéias e, metaforicamente, é um ponto de apoio que permitirá ao aluno multiplicar exponencialmente sua força criativa em potencial. O objetivo é despertar o processo criativo nos alunos, encorajando uma mudança de atitude positiva e otimista por parte do criativo, resolvendo o vale da morte que ocorre no início de qualquer processo de geração de idéias de inovação, diminuindo a ansiedade inicial, aumentando o senso de felicidade, aumentando significativamente a frequência, quantidade e poder criativo das idéias. O processo educacional foi desenvolvido em quatro etapas: preparação, percepção, prototipagem e produção.

A metodologia aplicada é eminentemente associativa, uma vez que a busca de idéias se dá através da experiência individual e da observação direta dos fenômenos da pesquisa, especificamente o conteúdo é extraído das notícias impressas nos jornais e registrado em um log que permite a consolidação e visualize todo o exercício criativo e é o resultado da detecção sensorial predominantemente visual de exercícios práticos sucessivos e das várias áreas de exposição. Por fim, refletimos sobre o desafio de incorporar a metodologia educacional Compass, Design para melhorar a vida, no sistema educacional local e a possibilidade de condicioná-lo aos diversos ambientes socioculturais de nosso país.

Por fim, refletimos sobre como a adaptabilidade da metodologia é uma condição relevante para aumentar a eficiência de sua aplicação, uma vez que basear-se em relacionamentos interpessoais tem a característica inata de ser altamente complexo e dinâmico, garantindo assim sua operação. Idealmente, é necessário que as metodologias educacionais sejam facilmente adaptadas a diferentes usuários. O desafio envolvido na incorporação da metodologia educacional Compass, Design para melhorar a vida, no sistema educacional local, está diretamente relacionado à possibilidade de condicioná-lo aos diversos ambientes socioculturais de nosso país, seja no campo acadêmico, produtivo ou social Essa condição de adaptabilidade da metodologia deve ser evidente desde a promessa inicial, uma vez que o objetivo de melhorar a vida das pessoas é relativo ao contexto do qual a mudança se origina.

É importante observar que a aplicação da metodologia Compass, Design para melhorar a vida, faz parte das várias inovações educacionais que apliquei como professor e consultor em mais de 15 anos dirigindo e aconselhando projetos de inovação social, tanto na academia quanto em empresas reconhecidas do âmbito nacional do campo criativo, e algumas delas estão expostas na palestra TEDXUDD Salon The Art of learning, na qual se reflete em como o Desenho é uma ferramenta educacional que gera soluções criativas que já permitem a visibilidade do conhecimento.

Palavras chave: Germinação - ansiedade - transferência - adaptação - local - tornar visível.

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