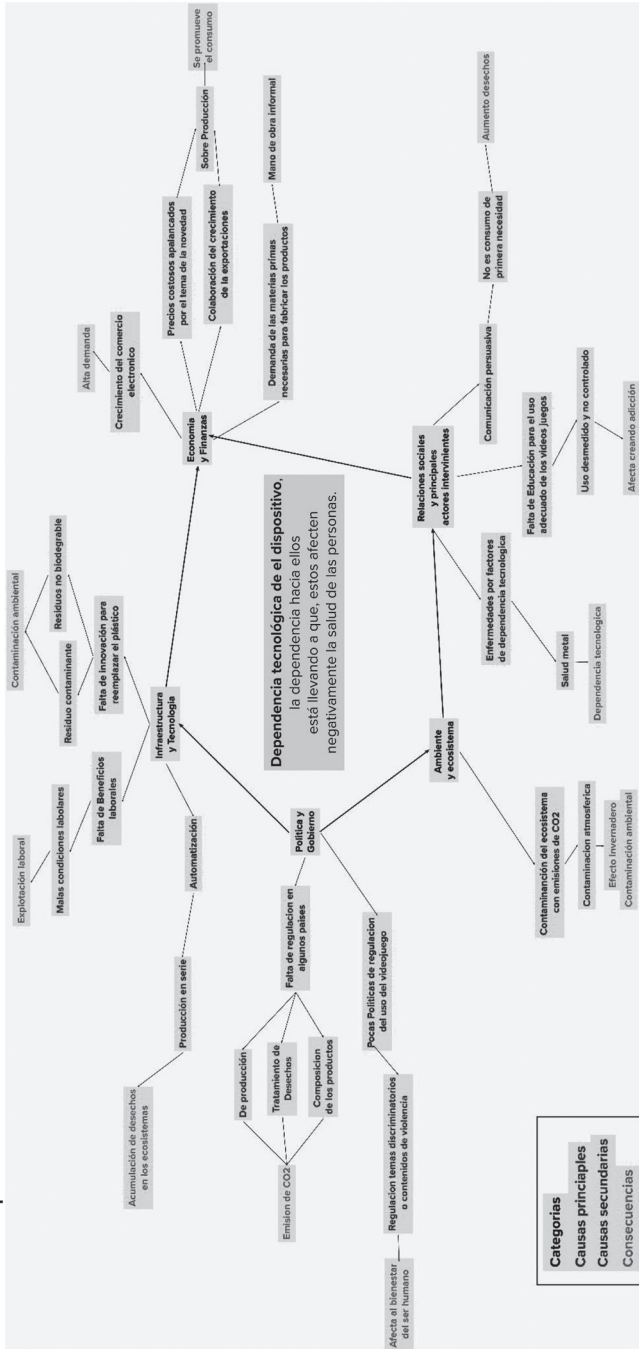


Wicked problem

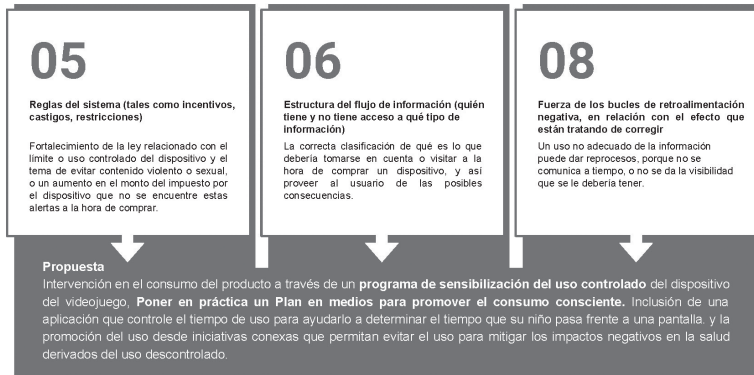


7a Link mural:<https://abp.murali.co/t/retroonbsegmentosux4482/m/retroonbsegmentosux4482/1666570218091/0a44e16a99cccf94d2ce0f8964f0d8ad95e847f?sender=ealbarracin0695>

Figuras 7a, b (p. 51), c (p. 51) y d (p. 51). Diagrama del Análisis de la conexión del caso-problema con la escala de los problemas mayores (*Wicked Problem WP*), esquema de los puntos de apalancamiento (*Leverage points*) seleccionados para la propuesta de intervención, aplicación de la Matriz de Winterhouse (*Pathways of Social Design*) con las acciones propuestas de acuerdo al nivel (individual, sistema y cultural) y la selección del aspecto de los Objetivos del Desarrollo Sostenible (ODS) con el que trabaja para la potencial mitigación de la problemática explorada, desarrollados por Elizabeth Albarracín. Analiza a través de la lente del Diseño para la Transición, el fenómeno de la dependencia tecnológica que generan los dispositivos electrónicos, específicamente las consolas de Videojuegos, siendo que expresa: “*La Organización Mundial de la Salud (OMS) añadió el “Trastorno por uso de videojuegos” a su Clasificación Internacional de Enfermedades (CIEo ICD, por sus siglas en inglés) en 2019, mientras que China restringe el tiempo que las personas menores de 18 años juegan, a no más de tres horas por semana en su intento de evitar que los menores se vuelvan adictos*”. Despliega a través de su propuesta de intervención, acciones que promueven una cultura de consumo conciente y uso saludable en menores y adolescentes a través de un programa de sensibilización con campañas de comunicación, concientización, asesoramiento en el uso saludable de dispositivos, regulaciones, implementación de política y sellos de uso controlado sobre los empaques y productos, como de la ampliación del término *juego* a la experiencia de interacción física promovida por deportes y otros tradicionales que reducen la exposición a dispositivos electrónicos. [Experiencia Diseño en Perspectiva 2022] (Fuente: Elizabeth Albarracín).

Leverage Points
Donella Meadows(1999)

12 Puntos de influencia
Los puntos de apalancamiento se ubican dentro de un sistema complejo, donde un pequeño cambio en alguna cosa puede producir grandes cambios en todo (Meadow,1999)



7b

Pathways of Social Design
Winterhouse(2017)

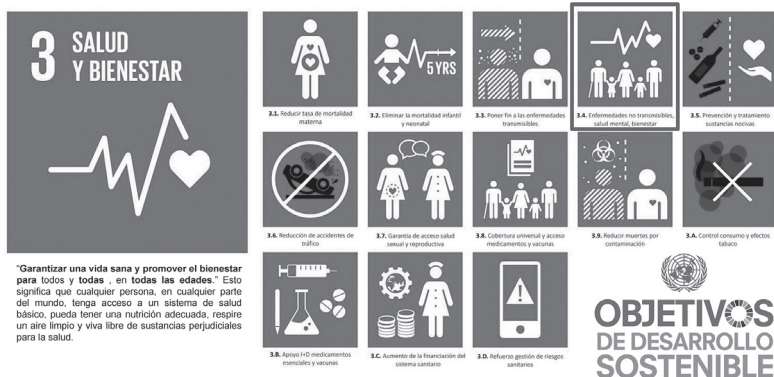
Los problemas perversos se encuentran en constante evolución y no pueden resolverse con una única solución de un único experto, disciplina o profesión. (Irwin, 2017)

	RANGO DE EXPERIENCIA			ESCALA DE COMPROMISO
Transformación A nivel cultural, social y económico	Se crea conciencia y la atención a las campañas de concientización de la comunidad sobre el tópico	Cambia la forma de entender como es el uso consciente de los videojuegos	Se establece una cultura del uso consciente del uso de los videojuegos y se establecen políticas vinculantes con la prevención.	
Innovación A nivel sistema	Los comercios que expenden dispositivos de videojuegos implementan el modo de prevención que proporciona una identificación de productos que pueden producir dependencia para desalentar su consumo.	Plataformas de comercio electrónico informan a usuarios acerca de lo positivo y negativo del uso de los videojuegos para ayudar a la sensibilización	El Gobierno favorece la promulgación de Ley de Promoción del Uso Saludable del video juego para Niños, Niñas y Adolescentes, tiene como objeto la promoción y protección efectiva de dicha regulación.	
Intervención A nivel individual	Diseño de campaña de sensibilización sobre el uso controlado del uso del dispositivo del video juego para menores de edad.	Desarrollo de medios dan una experiencia lúdica para promover la sensibilización y el uso controlado de los dispositivos del videojuego.	Realizan Etiquetado honesto de advertencias en los dispositivos de videojuegos en las tiendas comerciales para promover su concientización.	
	Diseñador Individual	Equipo Interdisciplinar	Grupal/Social Transversal a los sectores	

7c

Aspectos Insostenibles

Elijo, anuncio y defino a Dependencia tecnológica hacia el dispositivo está llevando a que estos afecten negativamente la salud de los usuarios.



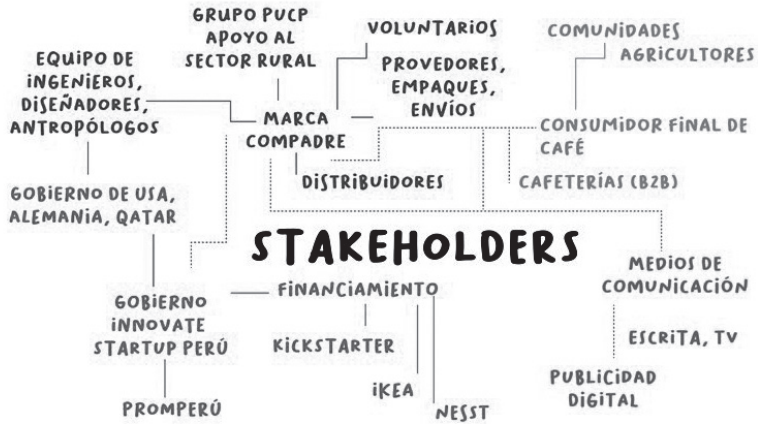
7d

Wicked Problem



8a

Figuras 8a, b (p. 53), **y c** (p. 53). Diagrama del Análisis de la conexión del caso-problema con la escala de los problemas mayores (Wicked Problem WP), identificación de los stakeholders y aplicación de la Matriz de Winterhouse (Pathways of Social Design) con las acciones propuestas de acuerdo al nivel (individual, sistema y cultural) desarrollados por María Luz Guzmán. Analiza a través de la lente del Diseño para la Transición, el caso-problema de la producción de café tostado con energía solar en Perú. El análisis revela aspectos de complejidad social, sobre todo los que enfrentan a la producción tradicional-ancestral *versus* la híbrida, entre ellas: la resistencia al involucramiento de los agricultores, ya que implica no solo un cambio de mentalidad en sus propias prácticas, sino también de las prácticas de consumo de la sociedad; una inversión inicial en tecnología solar e inversiones periódicas en capacitaciones y mantenimiento, aspectos que se hacen onerosos para las comunidades involucradas, y para las que es difícil contar con el apoyo de las políticas de gobierno, a lo que se añade la limitación de acceso a la provisión eléctrica en parajes de producción alejados, asunto que significaría inversión en infraestructuras que actualmente son deficitarias en muchas zonas agrícolas de montaña. Sin embargo analiza que de lograrse una producción circular de café –aun a baja escala– esto podría acarrear cambios muy positivos de crecimiento y sostenibilidad de las comunidades a largo plazo, ya que implicaría cambios en las prácticas, creación de alianzas y replicación de un nuevo modelo de negocio, desarrollo gradual de tecnología, infraestructura y comunicaciones, el desarrollo de otras ciudades, mayores opciones laborales, involucramiento del estado/gobierno con el fin de limitar la dependencia tecnológica de países centrales, acceso a políticas de comercio justo, producción biodiversa, y el mantenimiento del ciclo natural de sus ecosistemas y de una agricultura regenerativa a través de energías renovables [Experiencia Diseño en Perspectiva 2022] (Fuente: María Luz Guzmán).



8b

PATHWAYS OF SOCIAL DESIGN

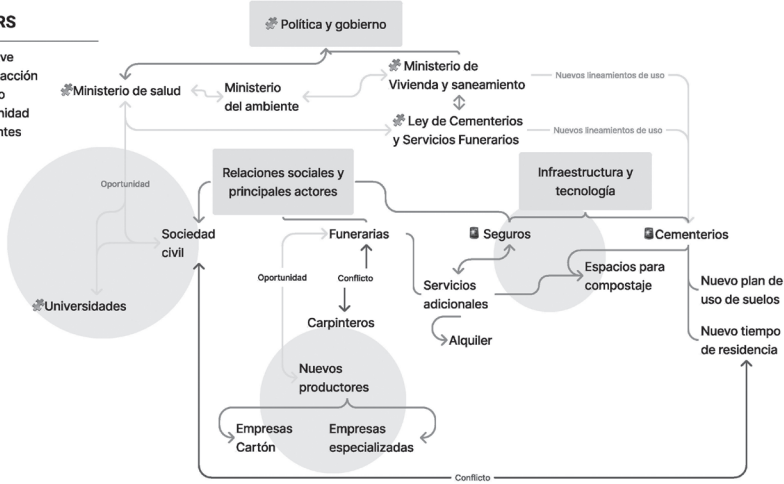
CÓMO PODEMOS FOMENTAR EL CONSUMO RESPONSABLE DE CAFÉ SOLAR?

	RANGO DE EXPERIENCIA			
TRANSFORMACIÓN Cultural, social, económica	Generar contenido y alianzas con marcas para diseñar infografías sobre el consumo responsable	Implementar políticas para despertar el apoyo e interés en el desarrollo de tecnologías renovables en el país	Visibilizar la importancia del consumo responsable y su impacto en la sociedad	ESCALA DE COMPROMISO
INNOVACIÓN Cultural, social, económica	Diseñar material que ayude a entender la tecnología solar a todo tipo de personas	Mostrar el avance tecnológico, dar charlas vivenciales enseñando el uso de energía solar	Generar contenido y alianzas con marcas y organizaciones que puedan ayudar a comunicar el objetivo	
INTERVENCIÓN A nivel individual	Diseñar un nuevo empaque en un peso menor que permita que más personas puedan comprarlo	Promocionar el café en todas sus presentaciones y comunicar las formas de prepararlo en casa	Vincular los estudios de la OMS sobre el consumo de café, entrevistar médicos y hacer degustaciones	
	Diseñador Individual	Equipo Interdisciplinario	Grupo/Social Transversal a los sectores	

8c

STAKEHOLDERS

- 👤 Stakeholder clave
- 🚨 Emergencia de acción
- 🌱 Momento crítico
- 📍 Área de oportunidad
- 🔄 Proyectos vigentes



9a

Figuras 9a, b (p. 55), **c** (p. 55) y **d** (p. 56). Diagrama de identificación de los *stakeholders* y stakeholders clave, con la detección de proyectos vigentes, áreas de oportunidad, y necesidad de acciones de emergencia y momento crítico; acciones desplegadas reflexivas vinculadas a una visión de futuro propuesta que contempla la creación de un Centro de innovación productiva y transferencia tecnológica junto con un Observatorio para la implantación paulatina y sostenible de espacios de conmemoración; y aplicación de la Matriz de Winterhouse (*Pathways of Social Design*) con las acciones propuestas de acuerdo al nivel (individual, sistema y cultural) desarrollados por Martha Pérez Quintana. Analiza a través de la lente del Diseño para la Transición, el caso-problema situado en la Ciudad del Ángel (Lima, Perú), donde se despliega una histórica y extensa necrópolis, un espacio conmemorativo del que se desprenden problemáticas severas de ocupación de suelo, invasiones al espacio, profanación, inseguridad, hacinamiento, contaminación, entre otras. Para explorar un abordaje de solución integral al problema, plantea la creación de un Centro de Innovación Productiva y Transferencia Tecnológica, junto con un Observatorio para la implementación paulatina de espacios de conmemoración sostenibles como una solución efectiva a largo plazo que pueda hacerse cargo desde los distintos niveles de actores, en el conocimiento, tratamiento e implementación de acciones concretas, con el fin –entre otros objetivos– de rescatar áreas de territorio para su urbanización. Realiza una búsqueda de proyectos de anclaje, donde encuentra desde la academia una sinergia entre alumnos, investigadores y ministerios, en donde se trabajan temas de relevancia para la ciudadanía con un enfoque sistémico y experiencial. Desde el sector privado en empresas de seguros, advierte que es cada vez más común ver espacios como *hackathons* como espacio de creación conjunta para la solución de problemáticas de servicio y son los propios consumidores quienes, por un intercambio monetario o de conocimiento, buscan soluciones para agilizar algún punto dentro del flujo productivo. Finalmente, encuentra en los fondos concursables de organizaciones público-privadas un interés creciente en la innovación social y en proyectos sostenibles. El análisis desarrollado aborda temáticas de alta complejidad y controversia cultural, social e histórica que aspira a una propuesta de intervención en la co-creación y generación de nuevas narrativas, a través de la reflexión de cuatro escenas que contextualicen el impacto del cuerpo desde una visión consciente y responsable de la muerte y de sus ritos (a) educación y civismo del cuerpo en la escuela, (b) registro público y desmitificación de la muerte, (c) creación de espacios íntimos privados de conmemoración y duelo en la cotidianidad del hogar y (4) en el espacio público y desde la ciudadanía en los espacios conmemorativos, en la creación de cementerios sostenibles. [*Experiencia Diseño en Perspectiva 2022*] (Fuente: Martha Pérez Quintana).