



Segunda parte: la experiencia de vida.

Rescate de aspectos de
crecimiento o desarrollo
humano a partir de la
experiencia de participar
en el taller interdisciplinar.



Diseño para la sociedad. Experiencias didácticas para asumir retos en común.

Mónica Susana De La Barrera Medina
Netzahualcóyotl López Flores
Tonahtuic Moreno Codina

Resumen: La presente propuesta explora la importancia del trabajo interdisciplinario enfocado a las oportunidades de innovación a partir de las diversas necesidades sociales, considerando que el diseño como agente de cambio, permite la transición y modificación desde sus diversas áreas para resolver problemas en común, por lo que debe asumirse desde la didáctica una reflexión y un compromiso social mayor. Se hace presente la antropología, así como las prácticas y proyectos desde el aula para visualizar los diversos retos que en el diseño compartimos.

Palabras clave: Antropología, diseño social, inclusión, innovación, interdisciplina

Abstract: This proposal explores the importance of interdisciplinary work focused on innovation opportunities based on diverse social needs, considering that design as an agent of change, allows the transition and modification from its various areas to solve problems in common, so a reflection and a greater social commitment must be assumed from the didactic. Anthropology is present, as well as practices and projects from the classroom to visualize the various challenges we share in design.

Keywords: Anthropology, social design, inclusion, innovation, interdisciplinary

Introducción

El diseño existe para resolver problemas, tomar conciencia y a partir de ello intentar mejorar lo que sea necesario. Esta es una premisa que sin duda se vincula con todos los diseños, desde el diseño arquitectónico, diseño gráfico, diseño industrial y diseño urbano, por mencionar algunos de los muchos diseños que forman parte de nuestro día a día, pues el diseño es transversal y siempre hay algo de diseño en todo lo que nos rodea.

Calvera retoma de Víctor Papanek lo siguiente: "Todos los hombres son diseñadores. Todo lo que hacemos casi todo el tiempo es diseño, por que diseñar es básico a toda actividad humana. La planificación y estructuración de cualquier acto hacia un fin deseado y previsible constituye un proceso de diseño. Cualquier intento de separar el diseño, de convertirlo en una cosa en si, va en contra del valor inherente al diseño como matriz primaria subyacente a la vida" (Calvera, 2003). Si estamos entonces rodeados de diseño, es fundamental que el diseño atienda a los nuevos retos, a aquellos que llegaron a pasar desapercibidos cuando el diseño se pensaba general para todos los usuarios.

Diseño para todos

Bajo la premisa de diseño universal-diseño para todos¹-, podemos revisar la importancia de diversos aspectos que hacen de un diseñador un profesional moralmente responsable, considerando que sus contribuciones juegan un papel de gran relevancia en todo lo social, más aún en situaciones adversas.

Primeramente decir que social es igual a personas, gente, lugar que habitamos, en donde vivimos y todo lo que nos rodea. Lo adverso puede ser aquello desfavorable, lo opuesto o contrario, es una dificultad o problema, por tanto igualdad, respeto y derechos, subyacen a las diversas propuestas de diseño centrado en lo social.

1 El desarrollo de este modelo deriva de las políticas europeas de accesibilidad y del Instituto Europeo de Diseño y Discapacidad (EIDD, cuyo objetivo original de la red fue el utilizar el diseño para lograr la inclusión de las personas con discapacidad en la sociedad en los países europeos), propiamente en la Declaración de Estocolmo en el 2014. Diseño para Todos (Design for all), es un planteamiento holístico e innovador, que propone un reto ético y creativo para todos los diseñadores, empresarios, administradores y dirigentes políticos. EIDD es ahora una federación de 34 organizaciones miembros en 23 países europeos, con un fuerte enfoque interdisciplinario, la mayoría de los miembros son profesionales en campos relacionados con el diseño. Consultado en agosto 2019, en <https://web.archive.org/web/20130810002235/http://www.designforalleurope.org/About-EIDD/>

Son muchos ya los diseñadores interesados en esforzarse con la apertura de nuevas líneas del diseño enfocadas a las necesidades sociales, por mencionar algunas vertientes tenemos aquellas que se dirigen a personas con discapacidad, a personas de la tercera edad y a personas en situaciones paupérrimas. Justo antes de cerrar este texto, revisaba una nota de cómo se visualiza que los mendigos son obstáculos para las ciudades, es decir, que mientras el crecimiento de una urbe se planea, se va dejando de lado a los pobres por ejemplo², erradicando lo ostensible y desapacible para algunos.

La antropología como ciencia social, permite estudios de la humanidad, de sus formas de organización, de la interacción social, de los procesos y cambios socioculturales, es una disciplina antigua que se caracteriza por la generación de nuevos conocimientos, abonando a otras disciplinas un amplio legado teórico y metodológico. El hombre y su medio ambiente son el punto de partida para un antropólogo, todo lo que permite obtener información de manera directa, una característica en su obtención de datos de primera mano en su interrelación en pueblos, comunidades, por mencionar algunos espacios en los que se interviene. El objeto de estudio de esta disciplina nació para estudiar a las culturas diferentes a la propia, pero desde finales del siglo XX y en el presente siglo, se ha diversificado y ampliado, no solo se analiza el comportamiento del ser humano, sus reglas y los procederes de todos los sujetos de una determinada cultura como proponía Lévi-Strauss (1977), ahora los fenómenos sociales y culturales se han aproximado a disciplinas como el diseño, en los que el antropólogo se adentra de forma específica aportando y ampliando nociones acerca del papel de los objetos en los entornos sociales, relaciones de poder o del conocimiento de los diversos usuarios en su relación con los espacios y lugares, por ello la ciudad es un espacio en el que se puede abordar desde distintas disciplinas toda su complejidad.

La observación participante es una importante herramienta para la antropología, el dar seguimiento a lo que acontece en determinados contextos como sus prácticas cotidianas, el cómo usan determinados artefactos los usuarios, ofrece datos importantes porque permiten entender significados, es por esto que diversas empresas han integrado a sus áreas de trabajo investigaciones del tipo antropológico a través de la etnografía para revelar las interacciones, actividades y comportamientos, datos que permiten detallar muy de cerca la vida social y el uso real de objetos, herramientas o cualquier cosa proyectada.

2 Véase en Leer la Ciudad, revisado el 29 de enero 2020. <https://www.ideal.es/sociedad/pinchos-obstaculos-mendigos-20200112115433-nt.html?fbclid=IwAR1EP862eI-OOGtyQ5YQ7Xtf0mrjoa15FGuuRPz5wejFdt7DYeHA6UENbxA>

Al estar inmersos en el diseño comprendemos que todo fue propuesto y diseñado por alguien más antes que nosotros, en donde los diversos procesos creativos estuvieron presentes con personas que idearon la satisfacción de necesidades básicas que actualmente ya tenemos cubiertas. Hemos persistido gracias a inventos o diseños que otros realizaron y que poco a poco se han ido modificando o mejorando tras prueba y error. El uso de diversos equipos, máquinas y aparatos, tras su periodo de uso y vida útil, han tenido evoluciones en materiales, medidas o costos, veamos por ejemplo los dispositivos de memoria que cada vez se han reducido más de tamaño, ampliando su capacidad de almacenaje. Todo diseño usado por humanos en diversos tiempos, que evoluciona y mejora con nuevas y mejores propuestas, procedimientos, rituales, todo aquello centrado en el desarrollo de la innovación es susceptible de documentarse desde la antropología y dar cuenta de lo que socialmente nos ha provocado y lo que llega incluso a significar.

La práctica del diseño en la actualidad ofrece una apertura en la interacción entre los expertos y los usuarios, dando lugar a enfoques metodológicos en los que herramientas como el codiseño y la cocreación han facilitado al diseñador ser un agente de cambio que participa activamente como experto en los procesos, permitiendo la transformación³.

como un colaborador. Esto quiere decir que en sus diversas áreas el diseño está presente, y podemos ejemplificarlo con el trazo de un nuevo desarrollo urbano, que requiere de por lo menos un urbanista, un arquitecto, un ingeniero civil, un diseñador industrial, un diseñador gráfico, un sociólogo, un antropólogo, en fin, una lista de especialistas en cada una de sus áreas que visualizan los posibles futuros de los habitantes de ese desarrollo urbano, permitiendo ayudar y proponer soluciones en torno al nuevos espacios habitables, desde su planeación, organización, promoción, difusión, venta, e incluso hasta con el seguimiento de la satisfacción real de necesidades de vivienda que se ha propuesto a su nuevo usuario o habitante.

Acerca de la Innovación

Tim Brown⁴ (2009), director general del diseño e innovación IDEO, comprende la afinidad de la disciplina de la antropología con el diseño, debido a la importancia de los datos cualitativos, aquellos que solo se obtienen directamente mediante la

3 El diseño es una herramienta de transformación social especialmente en lo urbano, afirmó Paul Rausell, Codirector estratégico de la candidatura València Capital Mundial del Diseño en 202. Revisado en Agosto 2019 en: <https://economia3.com/2019/03/03/181458-pau-rausell-diseno-transformacion-social/>

4 Diseñador industrial, considerado como el maestro y creador del Design Thinking.

observación e inmersión en situaciones de lo humano por otro humano, que en este caso es el diseñador, aquel que propone nuevos prototipos, pero que puede aprender siendo testigo de situaciones vivenciales para comprender y profundizar acerca de algo. Brown y su propuesta por todos conocida acerca del Design Thinking, en realidad toma buena parte del quehacer antropológico para discernir que los diseñadores logran soluciones creativas a problemas cuando están involucrados con los usuarios. Observarlos de cerca y tenerlos cómo actores activos desde el proceso de creación da lugar a asegurar los aspectos positivos o no del servicio o producto a ofrecer.

Mucho tiempo se apostó por ejemplo con métodos como el focus group o grupos de enfoque, en los que se determinaban personas para recolectar información y efectuar una investigación, con ello recibían una serie de opiniones y datos, que por lo general no eran suficientes y aunque se obtenían reacciones, siempre tenían una dirección que impedía conocer todas las modificaciones o ajustes, mientras que con el Design Thinking, pueden ajustarse durante el proceso, ya que combina el pensamiento analítico con el pensamiento creativo para generar soluciones más eficaces, es decir, el diseñador diseña comprendiendo claramente las necesidades reales, pensar en el diseño y no solo diseñar.

La innovación se hace presente en el quehacer de diseño, Bueno (2012) analiza el concepto de innovación y propone enfatizar que la innovación se explica como un proceso evolutivo y dinámico, que se nutre y es resultado de interacciones con diversos agentes sociales, Asheim e Isaksen (2002), explican que la innovación no es un proceso que se difunde unilateralmente entre el creador y la empresa, sino un proceso interactivo de aprendizaje que se desarrolla entre las empresas y su entorno, por tanto la innovación va de la mano con la tecnología y su desarrollo, los actores son los que mientras trabajan aprenden y van practicando sus conocimientos, legando saberes. La antropología social da cuenta de esas transiciones basadas en investigaciones detalladas que permiten documentar lo que sucede, llegando a formar parte del contexto para entender el significado de diversos eventos y acciones, conociendo como lo hacen, como viven, como usan determinados equipos a detalle en su entorno social y su contexto cultural determinadas personas, aportando argumentos teóricos al respecto. De aquí que la antropología de alguna forma ya ha estado involucrada con todos los diseños, pero se va haciendo presente cada vez mas, luego de las diversas técnicas empleadas para conocer más de cerca lo que realmente se requiere.

Las necesidades del diseño o el diseño y sus necesidades

Víctor Papanek en los setentas, en su aportación hizo un llamado a la participación del diseño en el ámbito social de la cultura, con un texto claramente dirigido al interés del diseño social *Design for the Real World* (1977), en un esfuerzo por abrir nuevas líneas de diseño enfocadas a las necesidades sociales, considerando a personas con discapacidad, a los ancianos y a los pobres. Afirmó que el diseño publicitario era una "profesión muy dañina y la más falsa que existe hoy en día", ya que está dedicada a "convencer a la gente para que compre cosas que no necesita con dinero que no tiene para impresionar a personas a quienes no les importa", mientras que el diseño industrial "ha permitido la producción en cadena del asesinato, diseñando automóviles criminalmente inseguros que todos los años matan o mutilan cerca de un millón de personas en todo el mundo, prácticamente llenado de basura indestructible que desordena el paisaje" (2014: 21). Estas afirmaciones en su momento desconcertaron a los diseñadores, sin embargo a más de cuarenta años, podríamos decir que mucho de cierto tuvo al plantear el problema con el que ahora vivimos, en medio de una cultura de diseño en la que prevalecemos dentro de un circuito de objetos y sujetos, de acuerdo a Lash y Hurry (1998), estamos inmersos en el capitalismo consumista, donde los objetos y artefactos culturales se convierten en desechos y se vacían de sentido en el marco del posmodernismo, de la profusión y la velocidad acelerada con que circulan los artefactos culturales, acentuados exageradamente los procesos, la velocidad de circulación y la obsolescencia de ambas partes (Lash y Hurry, 1998).

Pensar realmente en las necesidades quedaron de lado una vez cubiertas aquellas que fueron básicas, se trabajó para tener mucho de todo: productos, enseres, sistemas de impresión, etc., superando tiempos y costos, pero por otro lado se descuidó claramente lo social. El diálogo entre diseñador y consumidor se plantea en el presente como una gran necesidad, en la que se considera la optimización en todos los sentidos, no únicamente en las ventajas de aquel que produce y acrecenta riquezas.

Papanek indica que se fueron descuidando las verdaderas necesidades del hombre, las económicas, psicológicas, espirituales, tecnológicas e intelectuales de un ser humano, dando lugar a "necesidades" cuidadosamente elaboradas y manipuladas, que inculcan la moda y la novedad, prefiriendo lo concurrido, como carreteras o multitudes, circunstancias que aparentemente aíslan de la soledad en el horror al vacío, tanto interior como exterior (2014:37). Por ello, partiendo de las necesidades humanas, aquellas verdaderas que van más allá de lo tangible para Papanek, surgen las referidas al diseño social, que considera principios éticos y estratégicos de innovación social,

en el que el diseño se adecua de forma específica a cada situación, en contraposición al concepto de diseño orientado a fines únicamente comerciales, proponiendo y explorando conceptos y métodos nuevos a soluciones concretas, reflexionando sobre todo la responsabilidad social de todos los hacedores, aquellos profesionales creativos que intervienen en nuevas propuestas, atentos a lo que acontece en el mundo, pensando en los materiales, en el aprovechamiento de los procesos y en el desarrollo del capital humano y social (Margolin, 2002), dimensionando resolver problemas de amplia escala y en donde el diseñador pueda contribuir en mejorar en diversos sentidos.

¿Para quienes diseñamos?

Tras plantearnos como diseñadores preguntas reales, concretas y asumiendo nuestra responsabilidad social, es preciso mirar nuestro entorno y reflexionar. Pensar en nosotros mismos y no como un acto individual y egoísta, sino considerándonos como futuros usuarios, en aquellos que podemos llegar a ser para visualizar otro tipo de soluciones a problemas cotidianos.

Por lo pronto vivimos con ciertas comodidades, ya no atendemos a necesidades básicas primitivas para resguardarnos en cuevas para tener una vivienda o cazar animales para obtener una vestimenta, la globalización nos permite ahora elegir desde cualquier parte del mundo espacios para residir, opciones para adquirir prendas o tecnología diversa de reciente lanzamiento, inmersos en el conocimiento y la información dentro de una "sociedad red" (Castells, 2006), que permite el acceso a millones de personas en lugares distintos y distantes, incluso podemos aprender nuevos programas bajo una Red de Aprendizaje Personal (Personal Learning Network PNL⁵), mediante herramientas, procesos mentales y actividades compartidas, dando lugar a la reflexión y discusión con otros pares para reconstruir y propiciar conocimiento que se nutre mutuamente, donde el internet se ha convertido en una plataforma de aprendizaje y de trabajo al mismo tiempo (Tobin, 1998), teniendo a nuestra disposición y alcance, prácticamente todo. Pero debemos cuestionarnos realmente si los problemas cotidianos están resueltos o si somos nosotros los que no hemos visto otro tipo de problemas.

5 Este concepto ya aparece en 1998 en un artículo de Daniel Tobin en el que habla de las Redes Personales de Aprendizaje como vía de mejora del desempeño profesional. Este concepto ha ido evolucionando y las nuevas tecnologías han extendido las conexiones de estas redes de aprendizaje personal. Consultado en agosto 2019, véase más en: <http://www.tobincls.com/learningnetwork.htm>

Realizamos un experimento entre colegas, quienes tenemos claro que desde nuestras disciplinas, que son distintas, podemos visualizar al diseño de forma holística, cada uno desde su ángulo, construyendo al diseño de forma complementaria. Decidimos invitar a alumnos a sumarse a esta práctica, que no tuvo más que tres días de ejecución, pero que permitió dar cuenta de muchos aspectos hasta entonces ignorados.

La descripción de los colaboradores fue la siguiente: Tres investigadores. Doctores en las áreas de urbanismo dos, antropóloga social una. De ello, uno arquitecto, otro sociólogo y una diseñadora gráfica. Los alumnos participantes: dos estudiantes de urbanismo, uno de arquitectura, dos de diseño gráfico y uno de diseño industrial. En total nueve personas involucradas en este ejercicio.

La intensidad fue sobre todo alcanzar una posición incómoda, distinta a la habitual y en la que nuestra vida cotidiana tuviera al menos durante el proyecto a realizar, una gran modificación, basada en circunstancias desafortunadas como el situarnos desde alguna discapacidad motriz, derivada en este caso y por las habilidades ya adquiridas, de un accidente. Con ello se modificaron las prácticas ordinarias, visualizando entonces todo aquello que no hemos previsto.

Cómo diseñadores, al veremos limitados a caminar, comenzamos a entender el porque otras disciplinas son fundamentales, pues de acuerdo a uno de los alumnos de diseño gráfico, no sabía quienes eran los que intervenían para planificar una ciudad, ni que tipo de decisiones son las que rigen todo aquello con lo que lidiamos en el día a día al caminar o transitar por diversos espacios públicos. La altura fue un factor que la mayoría no tomaba en cuenta hasta que se vieron reducidos a casi el cincuenta por ciento de su altura habitual, ya que se turnaron para transitar desde el centro de la ciudad en un silla de ruedas, que además de su altura, su anchura también limitó en diversos espacios el acceso.

Debemos comentar que los profesores involucrados trabajamos algunos proyectos justamente en el mismo sitio, transitando por la Calle Venustiano Carranza del centro histórico de Aguascalientes (De La Barrera, López y Moreno, 2018), así que con antelación conocíamos a detalle las múltiples circunstancias a las que los alumnos podrían enfrentarse, sin embargo y para sorpresa nuestra, cada uno aportó nuevas ideas. Se generó una bitácora individual para observaciones y anotaciones. Por ejemplo los estudiantes de urbanismo habían llegado a considerar en sus proyectos el espacio para las rampas y accesos para el tránsito de sillas de ruedas, pero no sabían que las banquetas eran tan inaccesibles hasta que se les pidió que transitaran por una

zona en la silla de ruedas. Hasta ese momento y de forma vivencial, pudieron percibir que no es lo mismo diseñar desde el aula que estar en el lugar en que llegarán a intervenir. Lo mismo en el caso del estudiante de arquitectura, que al no estar al tanto de lo que el trazo urbano define y de los accesos viales, se imaginaba construcciones sin considerar el entorno en el que se les inserta y las distintas deficiencias para con el exterior de un espacio habitable, pues no es lo mismo hacerlo vivencial. Por su parte los diseñadores gráficos y el industrial, observaron la nomenclatura de las calles, las señales de tránsito, las alturas de cada una, así como los contrastes y demás componentes visuales, reconociendo que desde otra altura se modifica lo que se ve, que el mobiliario urbano no siempre es adecuado y que existe información que confunde a usuarios que habitualmente no circulan por esa zona.

En general, lo más importante fue el hecho de que interactuaran entre ellos, que manifestaran todas sus inquietudes y que comprendieran que se debe tomar en cuenta siempre al usuario. Del listado se derivaron los distintos responsables, incluidos ellos mismos como estudiantes, para aportar a las diversas formas en las que se puede colaborar para hacer un mejor espacio habitable, destacando las decisiones que desde la gobernanza se han tomado, las cuestiones políticas y las diversas inversiones que a la par, podrían permitir modificaciones y mejoras al respecto. Una conclusión de este ejercicio con los nueve integrantes fue considerar que si no se conoce para quienes se diseña, si se ignoran las diversas realidades a las nuestras, estamos omitiendo muchas oportunidades de innovación en cada una de las áreas.

Oportunidades

El ejercicio sin duda acercó a los estudiantes a nuevas necesidades del diseño, como primer punto el considerar adaptarse a futuros distintos a los imaginados, el diseño visto desde otra perspectiva, desde las limitaciones con interminables listas de obstáculos y problemas, hasta el planteamiento de nuevas áreas de oportunidad. Conocer lo que se hace en los distintos diseños facilitó el detectar cuales son las competencias de cada uno, donde un diseñador del mobiliario urbano debe tener en cuenta la propuesta espacial del urbanista, la propuesta arquitectónica del arquitecto y el impacto que conllevará a sus posibles usuarios, comprendiendo que observar todo lo que nos rodea y tener empatía, da lugar a nuevas ideas o soluciones.

Por un lado el diseño Inclusivo apela a la sensibilidad y necesidades de las personas, al menos todos los que usamos lentes tenemos un tipo de discapacidad visual, que nos lleva a adaptarnos a objetos externos y a usarlos sobre la nariz detenido de las orejas, es una discapacidad que pasa desapercibida porque la tenemos una mayoría, lo cual

permite disminuir costos, tener variedad y que cada uno elija de acuerdo a su gusto y bolsillo. Sin embargo otras discapacidades son más notables y las diferenciamos, y así como se ha trabajado en prácticamente no notar una discapacidad como la visual, el diseño trabaja en nuevas prótesis, vehículos pensados en el desplazamiento de personas con movilidad reducida, entre muchas otras soluciones. El diseño inclusivo considera esas necesidades y capacidades de las personas tanto como sea posible, va más allá de lo accesible centrándose en usuarios especiales ayudando a minorizar discapacidades, al menos de forma temporal invisibles, pero sobre todo llegando a beneficiar de forma emocional a quienes los usan.

Las grandes empresas apuestan por ello. La empresa Lego ha propuesto el juego en el que los bloques se ajustan al sistema braille, cada bloque colorido tiene una letra o símbolo impreso que permite a los videntes y ciegos interactuar y jugar en igualdad de condiciones, sumándose al aprendizaje inclusivo bajo el concepto pedagógico que se basa en el aprendizaje a través de los principios lúdicos, ofreciendo una experiencia de enseñanza y aprendizaje óptimo. El objetivo, como lo propone la empresa, es inspirar a los niños ciegos y con discapacidad visual a aprender Braille para apoyarlos en el logro de sus metas y sueños en la vida. Esta propuesta brinda la oportunidad sin dudad de métodos de enseñanza innovadores que mejoran la confianza y la creatividad en este tipo de discapacidad. En México a partir del ciclo escolar 2017-2018, los libros de texto gratuitos que se ofrecen a todo el sistema básico en México, integró dos tipos de libros, los de sistema Braille con impresión anaglítica⁶ y en Macrotipo, para estudiantes con ceguera y baja visión, la Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos (Conaliteg), tuvo este acierto considerando que muchos estudiantes han dejado los estudios por la falta de material adecuado.

Por tanto, el diseño se diversifica y las posibilidades son muy amplias. Se discute la cultura de la innovación fundamental desde las aulas, en espacios en los que la formación de nuestros estudiantes permiten un cúmulo de datos vistos desde la vida cotidiana, desde la apreciación de problemas que todos compartimos. En la Declaración de Estocolmo en el 2004 (EIDD. Declaration de Stockholm), se afirmó que el Diseño para Todos es un planteamiento holístico e innovador, que constituye un reto ético y creativo para todos los diseñadores, empresarios, administradores y dirigentes políticos. Estocolmo representó un primer balance del impacto humano global en el medio ambiente, un intento de forjar una perspectiva común básica sobre cómo enfrentarse a los desafíos de preservar y mejorar, permitiendo conciencia

⁶ Impresión anaglítica es la que se obtiene en relieve sobre papel para usuarios con discapacidad visual. Consultado enero 2020 en: <http://tesauros.mecd.es/tesauros/tecnicas/1195524.html>

global sobre los problemas ambientales, problemas finalmente humanos y que nos incluyen a todos. Este modelo de diseño tiene como objetivo conseguir que los entornos, productos, servicios y sistemas puedan ser utilizados por el mayor número posible de personas, basado en la diversidad humana, la inclusión social y la igualdad.

Como ya se ha mencionado, este modelo deriva de las políticas europeas de accesibilidad y del Instituto Europeo de Diseño y Discapacidad, cuyo objetivo original de la red fue el utilizar el diseño para lograr la inclusión de las personas con discapacidad en la sociedad en los países europeos y se modificó a Design for all (Kercher, 2008), actualmente una federación de 34 organizaciones, con miembros en 23 países europeos, enfocados al quehacer interdisciplinario, donde la mayoría son miembros profesionales en campos relacionados con el diseño que se relaciona estrechamente con el Diseño Universal y el Diseño Inclusivo, coincidiendo en la accesibilidad sin barreras. Sus principios suponen criterios de diseño en el que las personas sean tomadas en cuenta con diseños provechosos, flexibles en su uso, de bajo esfuerzo físico, con un buen tamaño de uso y espacio, que sean viables económicamente, en fin, el listado permite considerar nuevos retos para los diseñadores de cualquier índole, que sean capaces de resolver problemas reales, más allá de modas, suponiendo calidad y funcionamiento en diversas etapas. Por ejemplo hay diseño de mobiliario o de prendas que se usan durante la infancia, pero que se van adaptando al peso y volumen de un bebé y luego niño, ajustándose de forma gradual, incluso pensando en los beneficios al medio ambiente para no desechar objetos que más tarde podrán seguir siendo útiles, con modificaciones mínimas para otros usos como en la edad mayor.

La integración de enfoques antropológicos y de diseño en general, permite investigar para entender la dinámica de producción, consumo y comercialización del diseño, vislumbrando oportunidades para realizar proyectos urbanos, arquitectónicos, de diseño industrial, de comunicación visual desde un panorama integral, comprendiendo para quién y luego para qué se diseña.

Vinculación e Innovación desde la universidad

Se ha constatado la necesidad e importancia de la vinculación, sobre todo para la generación de conocimiento y desarrollo. En este sentido la planificación estratégica es fundamental para resolver diversas necesidades sociales que integren una visión de diversos expertos. Son diversos los modelos que han venido derivandose de esto, por lo que mencionaremos algunos de ellos.

Etzkowitz y Leydesdorff (1998), con su modelo de la Triple Hélice, proponen una innovación basada en las interacciones entre tres elementos fundamentales: las Universidades que se dedican a la investigación básica, las industrias que producen bienes comerciales y los gobiernos que regulan mercados, considerando que la universidad es un centro de conocimiento fundamental. Dicho de otra forma, en este modelo se fomentan las innovaciones y el crecimiento desde el mundo académico, considerando la importante tarea que los estudiantes tienen en dar cuenta de todo lo que da impulso a la innovación. Para ello se requiere una serie de facilitadores, como el contar con una universidad emprendedora que se encuentre vinculada y permita impulsar proyectos, lo mismo que incorporar sistemáticamente a los profesionales, favoreciendo el surgimiento de nuevas empresas desde el interior de las universidades.

Son académicos e investigadores, empresarios y emprendedores, las administraciones públicas, así como las personas, asociaciones y comunidades, quienes integran los procesos de investigación e innovación en comunidades y entornos de la vida real. Otro modelo son los Sistemas Nacionales de Innovación, los cuales buscan fomentar la innovación en una región o país. En estos modelos de innovación la academia toma el papel de formación de los recursos humanos con el objetivo de obtener y desarrollar el conocimiento necesario para trabajar en las áreas de interés. Es por ello que es una función principal la enseñanza, la investigación y los servicios tecnológicos de extensión (Acuña, 1993). Por un lado la industria la generación de beneficios económicos, pero también prepara y capacita a los estudiantes. Por otro lado el gobierno se encarga de impulsar dentro de las industrias la innovación, promoviendo y creando los medios necesarios (Rodrigues & Melo, 2013).

Conclusión

Para obtener logros de éxito se requiere sin duda de mucho trabajo, en el que cada una de las partes aporte sus conocimientos y experiencias, permitiendo que se estimule desde las universidades el interés colectivo. Todos pueden verse beneficiados, sin embargo no es una tarea fácil, pues la integración de objetivos y metas, requiere de mucha estrategia y planeación. La visualización de proyectos desde diferentes disciplinas, va dilucidando al diseño su pertinencia, se puede ir adelantando desde la academia las orientaciones y tendencias hacia la investigación, para tener claro el tipo de oportunidades.

Es fundamental que todas las instituciones educativas generen la dinámica del aprendizaje colectivo, enfocándose en las diversas soluciones que particularmente

tengan en su entorno. La reflexión es fundamental para que cada uno desde su expertise comprenda las situaciones actuales como retos de vital importancia en los que la empatía permita distinguir todas las oportunidades para innovar. Hatchuel (2001) afirma que el diseño debe estar en el corazón de la corriente principal de las teorías de innovación y crecimiento. Propone una aplicación más amplia de las teorías de diseño, reconociendo su relevancia para la economía, la innovación y la teoría organizacional, pues el diseño no debería verse simplemente como una actividad de resolución de problemas, sino también como una actividad de generación de conocimiento e integración que da lugar al crecimiento económico y la creación de nuevos espacios de índole tecnológica, identificando la importancia de la interacción social colectiva, argumentando que necesitamos apreciar la dinámica social del proceso de diseño como una parte esencial del diseño mismo.

Todo esto por supuesto, abre la puerta a las visiones holísticas de las disciplinas que al identificarse transversalmente dan lugar a la solución de problemas complejos, sobre todo valorando la necesidad de abordar desde las aulas la ejecución de proyectos que vayan abonando todo tipo de experiencias con el exterior.

Referencias

- Acuña, P. (1993). Vinculación universidad-sector productivo. *Revista de la Educación Superior*, XXII(87), 1-15.
- Asheim, B.T. e Isaksen, A. (2002). Regional innovation systems: the integration of local "sticky" and global "ubiquitous" knowledge. *Journal of Technology Transfer*, 27, 77-86.
- Bueno, C. (2012). Empresas locales en los circuitos globales de reproducción e innovación. *Nueva Antropología*, 81.
- Brown, T. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. New York: HarperBusiness.
- Calvera, A. (Ed). (2003). *Arte? 7 Diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Castells, M. (2006). *La sociedad red, una visión global*. Madrid: Alianza Editorial.
- De la Barrera, M., López, N. y Moreno, T. (2018). *Identidad Visual en el Centro Histórico de Aguascalientes*. Seminario internacional virtual Vanguardias del Diseño. Universidad Autónoma de San Luis Potosí. Facultad del Hábitat. Disponible también en: <http://seminario2018.vanguardiasdiseno.org/mesa04/300>
- Etzkowitz, H. y Leydesdorff, L. (1999). La ubicación futura de la investigación y la transferencia de tecnología. *The Journal of Technology Transfer*, 24 (2-3), 111-123.

- Hatchuel, A. (2001). Towards Design Theory and expandable rationality: The unfinished program of Herbert Simon. *Journal of management and governance*, 5(3/4), 260-273.
- Hobday, M., Boddington, A., A Grantham, A. (2012). An Innovation perspective on design: Part 2. *DesignIssues*. Volume 28, Number 1 Winter
- Kercher, P., & EIDD, F. P. (2008). Design for All: changing the world by design. 4th Annual Issue, 27.
- Lash, S. y Urry, J. (ed.) (1998). *Economías de signos y espacios. Sobre el capitalismo de la posorganización*. Buenos Aires: Amortorrou.
- Leydesdorff, L. y Etzkowitz, H. (1998). La triple hélice como modelo para estudios de innovación. *Ciencia y políticas públicas*, 25 (3), 195-203.
- Lévi - Strauss, C. (1977). *Antropología estructural*. Buenos Aires: Eudeba.
- Manzini, E. (2015) *Design, When Everybody Designs: An Introduction to design for social Innovation*. Massachusetts: MIT Press.
- Manzini, E. & Staszowski, E. (2013). *DESIS Network, Public & Collaborative: Exploring the Intersection of Design, Social Innovation and Public Policy*. Library of Congress Cataloguin Publication Data Washington. Recuperado en septiembre 2019 en: <http://www.designagainstcrime.com/outputs/publications/>
- Margolin, V. (2002). *The Politics of the Artificial. Essays on Design and Design Studies*. Chicago and London: The University of Chicago Press.
- Papanek, V. (2014) *Diseñar para el mundo real. Ecología humana y cambio social*. Segunda edición en castellano: enero, 2014. New York, USA: Pol-len edicions. (1977 edición original)
- Rodrigues, C., y Melo, A. I. (2013). The triple helix model as inspiration for local development policies: an experience-based perspective. *International Journal of Urban and Regional Research*, 37(V), 1675-87.
<http://www.tobincls.com/learningnetwork.htm>
<http://tesauros.mecd.es/tesauros/tecnicas/1195524.html>
<https://web.archive.org/web/20130810002235/http://www.designforalleurope.org/About-EIDD/>



Mónica Susana De La Barrera Medina

Nacida en la Ciudad de México. Doctora en Antropología Social por la Universidad Iberoamericana (UIA), Ciudad de México; con maestría y mención honorífica en Diseño Gráfico por la Universidad Autónoma de San Luis Potosí (UASLP). Egresada de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, por la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM-Azcapotzalco), Ciudad de México. Ha sido profesora de diseño en varias universidades del País, así como invitada en exposiciones colectivas de diversos eventos de cartel a nivel nacional e internacional. Desde hace 17 años Catedrática en el Centro de Ciencias del Diseño y de la Construcción de la Universidad Autónoma de Aguascalientes (UAA), Profesora Investigadora Tiempo Completo, Titular C, Perfil deseable PRODEP y Candidata SNI. Forma parte del Núcleo Académico Básico de la Maestría en Planeación Urbana y del Doctorado en Ciencias de los Ámbitos Antrópicos. Sus investigaciones se desarrollan en torno al diseño y el usuario, desde diversas disciplinas, con una visión holística asimilando la importancia de la comunicación visual y el diseño en diversos contextos.

msdelaba@correo.uaa.mx



Netzahualcóyotl López Flores

Nacido en la Ciudad de Aguascalientes. Doctor en Urbanística, Ciudad, Territorio y Patrimonio por la Universidad de Valladolid (UVA), Valladolid España. Licenciado en Sociología con Maestría en Investigación en Ciencias del Hombre por la Universidad Autónoma de Aguascalientes (UAA). Ha colaborado como profesor en diversas universidades del país. Ha impartido más de 140 cursos a nivel licenciatura y en nivel maestría. Asimismo ha dirigido varias tesis de licenciatura y posgrado. Es integrante de varias organizaciones académicas y redes de investigación, lo que le ha permitido participar en eventos de carácter local, nacional e internacional como expositor. Cuenta con experiencia docente de más de treinta años. Actualmente Profesor Investigador de Tiempo Completo (PTC), Titular C en Universidad Autónoma de Aguascalientes (UAA), con Perfil deseable PRODEP, adscrito al departamento de Teoría y Métodos, del Centro de Ciencias del Diseño y de la Construcción.

nlopez@correo.uaa.mx



Tonahtiuco Moreno Codina

Nacido en la Ciudad de México. Doctorado y Maestría en Urbanismo por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), Ciudad Universitaria, D.F.; Egresado de la Licenciatura en Arquitectura, por la Universidad del Tepeyac A.C., Lindavista, D.F. Ha sido profesor de Arquitectura y Urbanismo en varias universidades del País, así como invitado en exposiciones de trabajos colectivos, semanas del Hábitat de diversos eventos de cartel y propuesta de proyectos a nivel nacional. Ha participado en la gestión y organización de eventos nacionales de urbanismo. Actualmente, Profesor Investigador de Tiempo Completo (PTC), donde imparte materias de Representación Urbana, Geometría Descriptiva, Seminario de Investigación y Laboratorio Urbano, entre otras en el Centro de Ciencias del Diseño y de la Construcción de la Universidad Autónoma de Aguascalientes (UAA). Es Perfil Deseable PRODEP, Miembro del Núcleo Académico Básico del Doctorado en Ciencias de los Ámbitos Antrópicos y de la Maestría en Planeación Urbana ambas con reconocimiento del (PNPC) por CONACYT.

tmoreno@correo.uaa.mx