



Facultad de Diseño
Maestría en Proyectos de Diseño

Diseño e inclusión:

Aportes teóricos
para el Diseño dirigido a grupos vulnerables

Tesis previa a la obtención del Título de:
Máster en Proyectos de Diseño

Diseñadora:
Adriana Argudo Contreras

Directora:
Magister. Silvia Stivale

Cuenca - Ecuador 2016

A todo el cuerpo docente de la Maestría en Proyectos de Diseño por compartir sus conocimientos y experiencias. Sin su valioso aporte no sería posible la realización de este estudio.

La visión renovadora de todo el equipo docente impactó profundamente mi visión profesional, logrando ser capaz de buscar nuevas preguntas y nuevos caminos para la resolución de inquietudes y construcción de conocimiento.

De manera especial un agradecimiento profundo a la Magister. Silvia Stivale directora del proyecto, quién acompañó con sus criterios el desarrollo de la investigación y se convirtió en un ser inspirador sin cuya motivación y contacto constante hubiera sido difícil concretar el proyecto de manera satisfactoria.

A todos quienes de una u otra manera formaron parte del proyecto. A la Licenciada. Jhoanna Contreras, responsable del proyecto Mujeres Tejiendo Emprendimientos, por su apoyo constante, a las beneficiarias del proyecto por compartir sus aprendizajes y experiencias y a la Diseñadora Silvia Zeas por compartir sus observaciones profesionales durante el desarrollo del proyecto.

A todos y cada uno de ustedes, gracias. Están presentes en cada página.

Agradecimiento

Dedico el presente trabajo a mi mejor amigo, mi esposo Rodolfo, la persona que me anima cada día a cumplir mis metas.

A mi familia, que siempre está presente para hacerme reír, para hacerme olvidar los momentos de desmotivación e impulsarme a cumplir mis sueños.

A mis padres Lupe, Luis Eduardo y Segundo, sin quienes hubiera sido imposible llegar a cumplir este sueño.

A mi hermana por estar siempre presente.

A quienes no están físicamente, pero viven en el corazón. Sé que se alegran de ver los logros que he conseguido: Alejandro, Olgüita y Luis Eduardo.

A mis amigos, a mis cachorros Gerito y Kokoa y a todos quienes forman parte de mi corazón y me motivan a mejorar cada día.

A todos quienes creen y construyen equidad en diferentes espacios. Quienes creen con pasión en lo que viven día a día y buscan compartirlo con otros.

A todos los que creen en un mundo mejor.

Gracias.

Dedicatoria

Diseño e inclusión:

APORTES TEÓRICOS PARA EL DISEÑO DIRIGIDO A GRUPOS VULNERABLES

El presente estudio plantea algunos referentes teóricos para el análisis de la necesidad y posibilidad de desarrollo de Proyectos de Diseño que permitan la inserción socio-económica de poblaciones en situación de vulnerabilidad a los sistemas productivos locales.

A través de la construcción de un relato teórico del diseño con visión social y las experiencias de nuestro entorno se identificarán los referentes necesarios que se deben analizar al momento de proponer programas de gestión de diseño para la inclusión socio-laboral y cómo colocar al producto en el centro de estos objetivos, pero con una visión creativa y dinámica que permita un cambio real a largo plazo.

Resumen

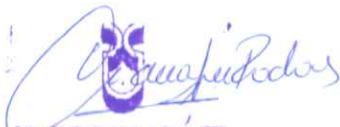
ABSTRACT

Design and inclusion:

THEORETICAL CONTRIBUTIONS FOR DESIGN AIMED AT VULNERABLE GROUPS

This study raises some theoretical referents for the analysis of the need and possibility of Design Projects development to allow socio-economic integration of vulnerable populations to local production systems.

Through the construction of a theoretical story of design under a social approach, in addition to the experience in our environment, it was possible to identify the necessary referents to be analyzed when proposing design management programs for social-occupational inclusion; and how to place the product on the center of these objectives, but with a creative and dynamic vision that allows a real long-term change.



UNIVERSIDAD DEL
AZUAY
Dpto. Idiomas



Translated by:
Lic. Lourdes Crespo

Introducción	1
Justificación	2
Planteo problemático	4
Objetivos	5
Marco Teórico	6

CAPÍTULO 1

¿Cómo pensar al diseño?	
Planteo filosófico para proponer desde una visión inclusiva	8
Diseño cosmético. La estetización sistemática del mundo	10
El buen juicio social	10
¿En dónde diseñar? Cómo determinar necesidades	12
¿Cómo diseñar mejor?	18
Prejuicios que afectan al diseño	19

CAPÍTULO 2

Diseño en Inclusión	
Una aproximación al Diseño Inclusivo	21
Diseño Inclusivo: Referentes Teóricos	22
Unidades productivas y su relación con el diseño	24
Interacción del Diseño con Unidades Productivas	26
La innovación en las unidades productivas de subsistencia	27
Espacios para la interacción	29
Diseño para poblaciones en situación de vulnerabilidad	31
Diseño Estratégico	32
Rol del diseño en la construcción de la identidad	33
El contexto Latinoamericano	34
Producto	34
Diseño, tecnología y sociedad	35
El Diseño como Ensayo Social	37

CAPÍTULO 3

Estudio de Caso: Proyecto Mujeres Tejiendo Emprendimientos para una economía de cuidado en el Cantón Cuenca	39
Análisis del Proyecto	41
Cadena de Valor del Proyecto	44
Matriz de análisis	46
Análisis del Modelo	51
Modelo para el desarrollo de Diseño para la Inclusión Socio-laboral	53
Conclusiones	54

BIBLIOGRAFÍA	56
--------------	----

Índice

INTRODUCCIÓN

Desde siempre ha despertado interés y especial análisis el valor que le hemos otorgado a la producción de artefactos y el efecto que estos tienen sobre cada grupo humano o estructura social.

Históricamente “las cosas” fueron concebidas en respuesta al entendimiento adquirido por la humanidad y a los requerimientos y necesidades que de ella devenían; conocimiento que nos embarcó en nuevas formas de vida en la que las cosas se convirtieron en aliados de los cambios que se produjeron generacionalmente.

Estos objetos, biográficos para determinadas personas en determinadas eras y contextos, cuya finalidad era simplificar esos modos de vida, fueron adquiriendo un carácter autónomo hasta un punto en donde su uso, pertenencia y presencia puede determinar el valor de las personas dentro de su sociedad y evidenciar otros problemas sociales que van cobrando fuerza a medida que la historia se desarrolla.

Esta sobrevaloración de los artefactos y sus formas de producción han reforzado prejuicios que atacan otras esferas sociales, en las que la inequidad penetró profundamente en el funcionamiento de los sistemas sociales; pues los objetos son portadores de ideas poderosas, capaces de modificar al mundo.

En la actualidad, esta “cosificación” del mundo plantea la necesidad de adentrarnos, no solo en el entendimiento de los modos de producción de los artefactos, sino también, en la relación objeto-formas de producción que nos obliga a hacer frente a la crisis del mundo contemporáneo con un entendimiento profundo de los nuevos paradigmas sociales, para articular de manera diferente las propuestas conceptuales que materializan estos objetos, es decir, entender el contexto contemporáneo del diseño.

En ese escenario, el planteamiento de este estudio pretende entender la crisis de la sociedad contemporánea desde la “cosificación” del mundo como filosofía para orientar el entendimiento de los procesos de producción de conocimiento y creación de proyectos de diseño con una visión inclusiva que vaya más allá de resolver necesidades y sea capaz de generar nuevos problemas y nuevas soluciones.

Para ello analizaremos proyectos que involucren la producción y el diseño local y su grado de vinculación con unidades productivas y colectivos en situación de vulnerabilidad socio-económica, para conocer si se están generando estas nuevas interacciones que exige el cambio de paradigma contemporáneo, y cómo los colectivos sociales, que por diferentes razones han quedado fuera de las actividades socio-productivas, están formando parte o no de los procesos productivos del diseño local.

JUSTIFICACIÓN

Para entender la triada (objeto-sujeto-diseño) debemos comenzar en el contexto histórico en el que se desarrolla el diseño como disciplina. Fue a inicios del siglo XX con el surgimiento de la globalización como designio conductual de las nuevas formas de vida, y el nacimiento de la Bauhaus (escuela de arquitectura, arte, artesanía y diseño), que se sentaron las bases normativas de lo que hoy conocemos como diseño y consecuentemente lo que ocasionó nuevas formas de producción de objetos en serie para satisfacer necesidades de una sociedad en crecimiento demográfico.

En este escenario, el diseño fue transmitido generacionalmente bajo patrones conceptuales que hoy ya no funcionan más, si no son analizados desde un lugar histórico diferente. Hoy en día, las realidades sociales, las crisis y los conflictos humanos nos llevan hacia una reestructuración del conocimiento, en el que nuevos aprendizajes y nuevas maneras de generación de diseño deben ser visualizados para la producción de objetos que realmente vayan de acorde a las necesidades específicas de cada sector de la sociedad.

El fenómeno de la globalización contribuyó a conceptualizar como un todo a todo lo que existe, registrando en categorías específicas a las condiciones particulares que surgen de grupos sociales diversos que terminan recibiendo un diseño (de objetos) clasificado en el que no se considera las particularidades de ningún fenómeno o individuo que forma parte de él.

Esta es la realidad de la proyectación y producción de objetos basados en los principios del capital como verdad universal, es la realidad humana evidenciada en la desalmada libertad de comercio... el inmenso poder del mercado en las vidas íntimas de los hombres modernos: miran la lista de precios en busca de respuestas a preguntas que no son meramente económicas, sino metafísicas: qué merece la pena, qué es honorable, incluso qué es real. (Berman, 2001).

En este contexto cualquier forma imaginable de conducta humana adquiere un valor, se convierte en una cosa y se hace moralmente permisible cuando adquiere un valor económico. Y el diseño como disciplina no escapa de esta realidad en crisis.

Nietzsche realizó ya un análisis del fenómeno de la sobrevaloración de las cosas, y atribuyó a este suceso el calificativo de “la muerte de Dios”. Por su parte, Calos Marx situó a este acontecimiento social en un orden más mundano basado en la banalidad de lo cotidiano establecido en el orden económico burgués que equipara el valor humano a nuestro precio en el mercado. Hoy estas dos condiciones son determinantes en casi todos los aspectos de la vida; siempre terminamos por adquirir un valor incluso moral por las cosas que poseemos y producimos.

Estos dos escenarios son reales en la sociedad contemporánea. Y es precisamente el punto que nos lleva a reflexionar cómo los diseñadores adquirimos aprendizajes, generamos conocimiento, alimentamos nuestros saberes profesionales y generamos propuestas en ausencia absoluta de algo muy similar a la fe.

Si bien es cierto, en medio de la crisis, el mundo ha reconocido la necesidad de un giro en las preguntas y respuestas de nuestro entorno, aún queda mucho camino por recorrer. Y la esfera del diseño tampoco está ajena a esos retos que nos exige este cambio en la visión del mundo.

El acceso a diferentes entornos: físicos, sociales, culturales, entre otros, es un derecho fundamental de la humanidad, reconocido por legislaciones nacionales e internacionales. Sin embargo, ni siquiera los países más desarrollados, han logrado garantizar al cien por ciento el libre acceso a estas libertades. Por el contrario, el índice de desigualdad que soportan determinados colectivos son aún elevados en comparación con los que soporta la sociedad en su conjunto.

Por tanto, la participación de personas que pertenecen a colectivos considerados como minoritarios o vulnerables, en el mundo físico, social, cultural y económico del que forman parte, sigue dependiendo de variables sobre las que los diseñadores regularmente tenemos poco control como: nivel sociocultural, económico, aprendizajes y particularidades físicas, sensoriales o psicológicas, entre otros.

Numerosas barreras físicas, sociales y actitudinales impiden a muchas personas participar en igualdad en diferentes entornos de la vida cotidiana en una ciudad Patrimonio de la Humanidad como Cuenca, que se ha convertido en el punto de referencia cultural, turístico y del diseño del país.

Para conocer en qué ámbitos se están desarrollando proyectos inclusivos relacionados con el diseño, y por lo tanto, los diseñadores cuencanos, analizaremos proyectos que promueven la inclusión socio económica que se ejecutan localmente con la finalidad de evaluar su impacto o en su defecto poner en evidencia la necesidad de promover, una oferta de diseño local no segregada, que promueva la participación incluyente de unidades productivas en situación de vulnerabilidad.

Del análisis de las políticas, la participación de los diseñadores, la intervención de organizaciones civiles y del Estado, entre otros, evidenciaremos si la “inequidad” continúa siendo planteada como atención a “colectivos vulnerables”, para los cuales, se tiene la obligación de generar derechos de protección a través de leyes, capacitación, inserción laboral, programas educativos, entre otros, que tienen un periodo de existencia puntual y que generalmente, cuando finalizan, llevan a los participantes a continuar con el estilo de vida que produce la vulnerabilidad o si por el contrario se estarían produciendo cambios reales en función de las necesidades de estos colectivos.

Este giro nos llevará a comprender la importancia de proponer espacios de vinculación social con el diseño pues indudablemente brinda oportunidades de intervención profesional no consideradas a gran escala además de las implícitas ventajas para poblaciones en situación de vulnerabilidad.

PLANTEO PROBLEMÁTICO

La sociedad contemporánea es un escenario ideal para practicar la desigualdad, pues es un mundo proclive a la destrucción de las costumbres, y a su vez, inclinado hacia la reivindicación de tradiciones orales en las que se refuerzan estereotipos sociales claramente definidos.

En tanto, el diseño (generador de formas expresivas) ha pasado de ser una industria cuyo fin era construir objetos para satisfacer las necesidades de las poblaciones en crecimiento (globalización), ha convertirse en una especie de hilo conductor imaginario del destino de la humanidad.

Hoy, la forma es el fundamento de la expresión y, por lo tanto, se convierte en el fundamento de la experiencia. Así la forma no es solo darle una expresión particular a un determinado material, sino que le da forma a la experiencia. (Rojas, 2015) Y en ese sentido, los diseñadores somos capaces de imponer experiencias nuevas en determinados contextos.

Esta singularidad de poder crear y cambiar la experiencia humana es una oportunidad para el diseño local que se ha centrado en la solución de problemáticas puntuales como el rescate de los valores artesanales, la inclusión de los artesanos a los sectores productivos y eventualmente al desarrollo de propuestas para solucionar las barreras físicas en espacios de uso público.

Ubicados en este segundo escenario, el diseñador local no parece estar consciente de las múltiples posibilidades diseño inclusivo dirigido a poblaciones en situación de desigualdad socio-económica, por lo cual, termina generalmente inmerso en los mismos contextos que plantea la inclusión como sinónimo de ayuda social.

Surgen incógnitas ante esta situación, ¿es factible implementar la inclusión fuera de la concepción de ayuda social? ¿Cuáles son los nuevos aprendizajes de diseño que colaborarían en este enfoque?

En Ecuador, los profesionales del diseño formamos parte del área laboral que soporta el eje transversal para la consecución de los objetivos de la transformación de la Matriz Productiva cuyo objetivo es fortalecer la industria local, generar fuentes de trabajo y aportar al desarrollo económico del país.

Esta visión que busca reforzar al Estado para lograr el bien común es la que más se acerca a la realidad laboral de los diseñadores locales, sin embargo, ¿es posible encontrar nuevas áreas de intervención del diseño inclusivo y consolidar finalmente los propósitos de fortalecimiento económico del país?

OBJETIVOS

Objetivo General

Desarrollar un modelo que facilite la identificación y análisis de los factores que el diseño local debe considerar para la ejecución de proyectos y productos de diseño para la inclusión socio-laboral.

Objetivos específicos

1. Identificar a través de un estudio de caso, (Proyecto: Mujeres Tejiendo emprendimientos para una economía de cuidado en el cantón Cuenca), si es posible proponer nuevos procesos en los proyectos de diseño para la inclusión socio-laboral y aportar al fortalecimiento económico de personas que viven en situación de vulnerabilidad.
2. Definir los elementos del modelo gráfico desde los componentes diseño social y las condiciones predominantes que son excluidas en el desarrollo de estos proyectos en el contexto local.
3. Establecer las relaciones entre los componentes del modelo y sistematizarlos con la finalidad de que los componentes puedan derivar en productos y proyectos que ayuden a solucionar la problemática.
4. Proponer gráficamente el modelo de análisis que pueda ser empleado en la problematización de escenarios en los que el diseño local pueda emitir soluciones para el problema.

MARCO TEÓRICO

Para formular proyectos de diseño para el desarrollo social es necesaria una comprensión profunda del contexto social, político e ideológico de cada país. Además implica un amplio entendimiento de lo que significa la accesibilidad, la universalidad y las individualidades en diferentes aspectos de la vida humana y, desde luego, del diseño pero no solo en función de su capacidad proyectual y productiva, también, desde una concepción filosófica que sea capaz de generar un conocimiento pertinente para la concreción de los proyectos de diseño. Este conocimiento es importante para precisar los límites de la accesibilidad pues generalmente el diseño reduce la tarea a lo primero, y desde luego, fundamental que entendemos como prioridad: las discapacidades.

Es debido a esto que tanto a nivel público como privado existen innumerables programas de mejoramiento físico de las edificaciones e inserción (parcial) a las actividades productivas y / o educativas para personas con capacidades diferentes y limitaciones específicas.

Pero, ¿realmente el problema queda resuelto ahí? No es muy lógico pensar que la inclusión, quede relegada a la atención prioritaria de una sección de los problemas que existen en ese universo.

¿Qué pasa con las poblaciones no visualizadas en este universo, que no tienen dificultades físicas y que tampoco caben en determinados grupos sociales dominantes? ¿El diseño puede incluirse en estos universos? ¿Cómo puede lograrlo?

Esta visión irreal sobre la población vulnerable a la que se debe asistir por “compromiso social” continúa evidenciando un pensamiento racionalista, asistencialista y paternalista que ya no calza más dentro de los sistemas de pensamiento contemporáneo, en el que un proceso, una vez iniciado, debe tener la capacidad de vincularse con otros engranajes fuera del proyecto, generando nuevas alternativas en beneficio de quienes forman parte de él.

Transformar la mirada y poder entender que los colectivos minoritarios “extra poblacionales”, no existen más, es un reto que los diseñadores deben asumir en el contexto contemporáneo. Para ello es necesario comprender que existe una sola población cuyo rasgo principal es la diversidad, en la que cada individuo es único e irrepetible y, por tanto, aporta a la sociedad experiencias únicas e irrepetibles. (García de Sola, 2006)

Ahora bien, retomando el tema de la filosofía que debe tener un diseñador para poder generar proyectos de relevancia social, es importante analizar en dónde ubicar esos giros del pensamiento dentro de la disciplina del diseño. Si bien es cierto, no podemos socavar la ética e intereses particulares de los diseñadores, si podemos rozar en la reflexión personal para que cada individuo sea libre y responsable de elegir su propio camino en la estructuración de proyectos de diseño.

Como diseñadores debemos desligarnos del tema de la universalidad como sinónimo de inclusión, porque están lejos de significar lo mismo. No basta con diseñar objetos que puedan ser usados por todos o que todos puedan poseer, pues esto no implica democracia concluyente. La inclusión parte de eliminar prejuicios que atentan a las estructuras sociales y terminan por discriminar a diferentes sectores.

El diseño debe ser visto como una posibilidad de cambio real que implica tomar una postura consciente y establecer desde la ética proyectos capaces de modificar las situaciones puntuales de determinados sectores de la sociedad.

Richard Sennet en su análisis de los discursos de Rousseau sobre el origen de la desigualdad cita: aquel que canta o danza mejor, el más bello, el más fuerte, el más diestro o el más elocuente se convierte en el más considerado. Éste fue el primer paso hacia la desigualdad y, al mismo tiempo, hacia el vicio. (Sennet, 2003)

Y nada más esclarecedor para entender que los vicios humanos comienzan en la especificación inútil sin tener en consideración las características puntuales de los escenarios, ni una postura ética bien definida.

Entonces es cuestionable ese sentido de democracia que exigen las normativas sobre la igualdad pues al otro extremo de balanza siempre existirán sectores que no están incluidos dentro del sistema demostrando la debilidad y el mal funcionamiento de esta entredicha democracia.

¿Cómo pensar al diseño?

Planteo filosófico para proponer desde una visión inclusiva.



Imagen 1: Rem Koolhaas - Casa Burdeos. Diseño arquitectónico inclusivo.

Diseño: Del pensamiento sistémico al pensamiento crítico.

El diseño debe ser comprendido desde el entendimiento de la era en la que vivimos; sus nuevas interacciones, conexiones y la responsabilidad que implica estar vivo en una época en la que la sustentabilidad es la vía hacia el desarrollo y la construcción de una sociedad equilibrada.

En este contexto, el diseñador requiere un carácter intuitivo y la capacidad de profundizar en los principales problemas de nuestro tiempo; comprender el entorno en conjunto, no desde el pensamiento reduccionista, sin establecer relaciones lógicas en la cadena de eventos que podrían evidenciar nuevas respuestas entre las nuevas relaciones.

Esta forma de desvincular las etapas de una misma cadena, bajo un pensamiento sistémico, ha conducido a los diseñadores hacia la resolución estética de los problemas. Conflictos como el desempleo, dificultades en el acceso a la educación, guerras, extinción masiva de especies, desigualdad en la distribución de los recursos o la exclusión económico-social,

aunque parezcan aislados, son factores que pueden relacionarse perfectamente y verse reflejados en la crisis de la sociedad contemporánea.

Esta visión desfasada del mundo proviene de una crisis de percepción perpetuada por los sistemas mecanicistas y las instituciones sociales quienes continúan suscribiendo conceptos basados en un pensamiento lineal que ya no corresponde más a esta época.

Fritjof Capra en su obra *La trama de la vida* sentencia que: el reconocimiento de la necesidad de un profundo cambio de percepción y pensamiento capaz de garantizar nuestra supervivencia, no ha alcanzado todavía a los responsables de las corporaciones ni a los administradores y profesores de nuestras grandes universidades. (Capra, 1998)

Esta afirmación esclarece el panorama de cómo apenas pequeños espacios de la convivencia humana los que han comenzado a ahondar en el cambio de paradigma que experimentamos, en una realidad en la que la visión mecanicista se impone en la estructura mental del mundo.

Y no es precisamente que no vivamos de acuerdo al tiempo que corre, es más bien, que desconocemos el porqué de tal o cual escenario ajeno a nuestro entorno próximo y en el que asumimos posiciones morales sin previo análisis de lo que reconocemos como parte de nuestra vida cotidiana.

Pensamos en partes sin sospechar cómo funciona el nuevo paradigma y cómo nos cobija una visión holística del mundo que ve a todo lo que ha existido como un todo integrado más que como una discontinua e infinita colección de partes.

Es debido a este inquietante cambio de paradigma que cobra vital importancia el entendimiento de la sostenibilidad en la resolución de problemáticas sociales en las que las soluciones deben ser capaces de satisfacer las necesidades de las personas sin disminuir las oportunidades de las generaciones presentes y futuras.

Pero no solo basta con darse cuenta de lo que pasa con el cambio de percepciones y pensamiento, si así fuera, la transición hacia el nuevo paradigma sería fácil y prácticamente todos podríamos entender de manera sencilla nuestro encuentro con él.

Aquí también es importante profundizar en la necesidad de que el cambio de paradigma requiere también una expansión de nuestros valores como humanidad y nuestros valores como profesionales; qué estamos dispuestos a perder en pos del cambio, qué estamos dispuestos a dar, qué estamos dispuestos a dejar atrás y cuántos asumimos el compromiso de dar el gran salto.

En este sentido, no solo es una responsabilidad personal sino también de las organizaciones que encabezan las funciones sociales hacer un esfuerzo para conectar el conocimiento a los valores humanos desde la asertividad y la integración.

Diseño cosmético. La estetización sistemática del mundo.

Para reconocer hasta qué punto el diseño puede convertirse en un instrumento de embellecimiento superficial de las cosas debemos entender desde qué punto de vista se concibe una propuesta de diseño, cómo se constituye expresivamente y sus posibles consecuencias en el futuro.

Empecemos por plantear que el diseño, si bien es cierto, produce resultados estéticamente agradables para su consumo, pertenece a un sistema abierto en donde la belleza se ha colocado en la punta de la pirámide y, por lo tanto, en el fin mismo de muchas propuestas.

Esta manera de pensar al diseño como el predecesor de la belleza ha traído consecuencias sociales y una actividad proyectual concentrada en las propiedades estéticas del producto más que en el análisis crítico de los problemas a resolver en el contexto social.

En la industria textil, la moda dejó de suplir la necesidad de confort y abrigo y, hoy quizá, es la esfera del diseño en la que más podemos reconocer sus consecuencias sociales ya que todos hemos sido alguna vez víctimas de ella; pero no se trata de una “victimización” peyorativa hacia la industria, ni un rechazo hacia como funciona, es más bien una forma de entender cómo la industria ha impuesto cánones que no todos logramos calzar.

En tanto, en el plano del diseño de objetos, la producción en serie, lo industrial las responsabilidades sociales van hacia otra esfera no tan alejada de los efectos psicológicos de la moda sobre las personas. Este efecto ha producido una vuelta de página en el desarrollo humano, volcando el paradigma hacia la resolución de las problemáticas ambientales, hacia el entendimiento de la ecología y la sustentabilidad como herramientas para el desarrollo humano.

El buen juicio social.

Entonces, ¿cómo ubicarse en el nuevo paradigma sin destruir caprichosamente el sistema y mucho menos terminar formando parte de la cadena que produce el problema? La respuesta, se concentra en el Buen Juicio Social.

El Buen Juicio Social del diseñador empieza antes de que comience el proyecto, previo a establecer qué es lo que va a hacer y cómo lo va a conseguir. Su buen juicio y discernimiento debe formar parte del esquema que le permita establecer los objetivos de la propuesta que desea plantear, antes de la forma, antes del boceto, antes del costo beneficio, pues de no ser así continuará planteando cosas que se esperan de su calidad profesional, estéticamente agradables, pero sin sorpresas.

Y es que lamentablemente la resolución de problemáticas se plantea en un contexto universal, sin juicio alguno, pero sí cargado de prejuicios, debido a los rasgos concretos de los seres humanos que nos hacen ver comunes entre sí. Este error ha derivado en descartar métodos, saberes, características y modos de vida específicos de determinados sectores de sociales, sin análisis del contexto, sin juicio.

El mundo ha cambiado y está orientado hacia la eliminación conceptual de barreras pero

fundamentado en necesidades antiguas y respuestas que poco alteran ciertas necesidades. Esto se debe a que los proyectos continúan basándose en una estrecha dialéctica diseño-mercado, en parte, formada bajo la responsabilidad del diseñador que ha aportado a ese mercado productos ideados para ser producidos en serie.

El usuario es visto como un consumidor ideal y pasivo definido desde una óptica sintética a través de los paradigmas de la sociedad industrial.

Esta falta de Buen Juicio en la industria del diseño ha creado una corresponsabilidad en la inestabilidad social que vivimos en la actualidad, en parte, por menospreciar las posibilidades creativas y productivas que nos ofrecen métodos no industriales o en serie y por reforzar estilos de vida “ideales” en los que la sofisticación y la moda le ganaron terreno al confort y la satisfacción de las necesidades básicas.

Este escaso análisis y falta de conocimiento de todo el contexto en el que se desarrollan las distintas problemáticas sociales ha empujado a los diseñadores a ubicarse en los extremos del péndulo, proponiendo soluciones preestablecidas por el mercado que analiza bajo diferentes directrices, generalmente relacionadas con la venta masiva de productos y servicios. Así el diseñador queda relegado a una parte minúscula en la concreción de un proyecto.



Figura 1: Diagrama de participación del diseñador basado en el análisis de Víctor Papanek.

Este diagrama nos ofrece tres formas de interpretación del porqué los diseñadores quedamos por fuera de los procesos de resolución de problemáticas.

1. Por la forma en la que se concibe al diseño:

En este escenario el diseñador queda asentado en un segmento del diagrama debido al escaso planteamiento de preguntas sociales. La expresión formal de un producto u objeto no abarca un análisis profundo más allá de su contexto más cercano, y por tanto, termina por enfocarse en las resoluciones funcionales y estéticas básicas antes que en la problematización y descubrimiento de nuevos escenarios.

2. El confort de lo local:

El sistema en el que estamos inmersos nos motiva a diseñar sin análisis crítico de las particularidades de una región, etnia, clase económica, entre otros aspectos. En este sentido, se advierte la existencia de una negligencia en el diseño en la que los objetos y proyectos se dan como consecuencia de presiones comerciales y sociales y no como producto de la investigación de hechos particulares del contexto en el que nos desarrollamos.

3. La ilusión de lo global:

En esta esfera en cambio es en la que convertimos a los diseños en objetos banales al pretender estar a la vanguardia de los proyectos que se desarrollan en todo el mundo, sin un claro balance entre lo local y lo global. Esta clase de diseño es inaceptable para un diseñador comprometido porque no se analiza a la universalidad dentro del nuevo paradigma. Las respuestas a las problemáticas se encierran en un solo círculo de conceptos comunes que se piensa aplacarán las múltiples necesidades de cada ser humano.

Diseñar para el mundo real (Papanek, 1977), implica que estos tres aspectos que quedan relegados en el momento de establecer las problemáticas, sean tomados en consideración durante todo el proceso del proyecto del diseño y no solo en la parte proyectual.

Sin embargo, también nos advierte que cuando se diseña pensando exclusivamente en los contextos locales o globales, el diseñador recibe la injusta acusación de diseñar para una minoría. Esta falsa idea se perpetúa porque el sistema mental de las industrias y el consumidor continúan estructurado en el pensamiento sistémico.

Por el contrario, si cada diseñador asumiera el reto de tomar una sola de las posibilidades de diseño basadas en necesidades reales de su contexto habría miles de diseños innovadores y no miles de diseñadores intentando proyectualizar los mismos conceptos.

Al entender el cambio de paradigma y conocer el contexto en el que se desarrolla el diseño universal pasaríamos del diseño a la investigación, al desarrollo de instrumentos, al diagnóstico de las problemáticas; la amplitud de las posibilidades son infinitas y nos permitirían una vinculación interdisciplinaria con otras ciencias.

En este sentido el diseño se ha rezagado así mismo. Los grandes proyectos continúan utilizando al diseño como un elemento embellecedor que se debe usar en la cima de la escalera, permitiendo así, reforzar el prejuicio de la estetización de los objetos, las personas y el mundo en sí mismo. Sin embargo, si ampliamos las posibilidades del diseño aplicado a nuevas áreas de conocimiento, es imposible suponer que se diseña para la minoría.

Quien realmente diseña para las minorías es un diseñador que no ha expandido sus posibilidades, profesionales formados bajo sistemas convencionales, que ven en el diseño social, la ayuda a los desfavorecidos, que no considera salir del sistema en el que la democratización del diseño abarca exclusivamente la materialización de productos con características específicas que se pueden comprar.

Y democratizar al diseño no implica desligarse del sistema en el que vivimos, significa diversificar la actividad para darle espacio a proyectos de diferente naturaleza, destinado a poblaciones con necesidades diferentes, a la generación de actividades interdisciplinarias que produzcan resultados distintos, a la investigación en áreas no exploradas. Al despegarnos de la idea de que el trabajo con una minoría responde únicamente a la obra social, las posibilidades de diseño se vuelven infinitas.

Es importante establecer esta diferencia en la práctica profesional porque continuar reproduciendo este concepto es reforzar modos de pensamiento sistémico en el que las poblaciones con necesidades diferentes están sentenciadas a recibir soluciones paliativas que en realidad no resuelven sus necesidades ya que no participan en todo el proceso de generación de los proyectos, apenas, intervienen en la investigación tanto como los diseñadores en la materialidad de los resultados. Generalmente, las fases que se producen en medio son realizadas por otro equipo disciplinar que tiene contacto con ambos extremos en momentos puntuales.

Por ello es importante plantear, desde un punto de vista social y moral, a las problemáticas del diseño que ayudarán al desarrollo de proyectos innovadores.

Los campos de investigación del diseño en nuestro país aún están en vías de desarrollo, dos campos ampliamente desarrollados en las diferentes ramas del diseño son la relación diseño-artesanía y la relación diseño-sustentabilidad. Sin embargo, existen problemas de diseño en todas partes y las áreas de investigación para el desarrollo del diseño en nuestro país, aún permanecen en intentos de fortalecer las políticas del Estado sin que se instaure una verdadera visión social del diseño como una herramienta que permita mejorar la vida de las personas.

En nuestro país es usual recurrir al rediseño y re significación de objetos y conceptos que continúan produciendo alternativas con beneficios limitados. El rediseño es una excelente opción pero este debe estar desligado completamente de la función estética fundamentada en el pensamiento sistémico. Si se rediseña sin entender el contexto y sus diferentes conexiones seguiremos produciendo diseños atractivos momentáneamente, pero destinados finalmente a desaparecer.

¿En dónde diseñar? Cómo determinar necesidades.

“Un rasgo emergente de la sociedad contemporánea es su fluidez: sus organizaciones se convierten en plásticas, los sujetos que la componen pasan a ser móviles, sus vidas flexibles, sus elecciones reversibles. Todo esto nos puede gustar o no, pero, éste es el espíritu del tiempo y la transición hacia la sostenibilidad debe tenerlo en cuenta”. (Manzini, 2014)

Es difícil encontrar un camino por el cual transitar si aún no hemos aprendido a darnos cuenta de lo sucede a nuestro alrededor. Por ello, el primer paso hacia el poder intuir, analizar y proponer respuestas a diferentes problemáticas es apostar por la adquisición y posterior producción autónoma de conocimiento.

Sin conocimiento es imposible darse cuenta de lo que podría estar sucediendo en el contexto en el que nos desarrollamos. Pero además, es necesario establecer una metodología y filosofía personal en la manera en la que adquirimos y producimos este conocimiento, es decir, asumir la transición voluntaria del pensamiento sistémico al pensamiento crítico, al cambio de paradigma hacia el pensamiento complejo.

A un diseñador que no ha abandonado su manera metódica de adquirir y producir conocimiento le será difícil desarrollar un proyecto, sin concebirlo como un proceso lógico de aplicación de métodos para la resolución de una problemática. Cuando se pasa del pensamiento sistémico al pensamiento crítico, se pasa de resolver problemas preestablecidos y otorgar soluciones cargadas de prejuicios, a analizar y problematizar el contexto debido a la investigación que se genera cuando nos permitimos entender el mundo con nuevas miradas.

En el pensamiento crítico, el proyecto deja de ser un problema a resolver y pasa a convertirse en una forma de producción de conocimiento y quien sabe construir conocimiento, sabe construir las bases por donde surgen nuevos proyectos, es decir, encontrar nuevas temáticas.

Por ello, durante el proceso de formulación de proyectos es indispensable establecer un lugar de enunciación y la capacidad de reorganizar ideas, tal y como hoy en día existe una reorganización del mundo (cambio de paradigma).

Cuando somos capaces de generar conocimiento somos capaces de hacer migrar conceptos, es decir, transferir un concepto de una disciplina a otra disciplina; capaces de dejar de articular al diseño en base a métodos e ideas preconcebidas, dejamos de plasmarlo con lenguajes heredados y cargados de prejuicios.

Así dejamos de ver a la ética como una conducta moral que define la justicia y la integridad de las personas para comprender a la ética como el entendimiento de los límites de nuestra profesión, para poder salir del modelo instaurado.

Establecer la problemática del diseño, parte de un pensamiento crítico y la capacidad de elegir estrategias que nos permitan establecer la problemática. Al pensar críticamente dejamos de ver a la ilusión del modernismo, que apostó por la igualdad como sinónimo de uniformidad y cuyo error fue la subjetividad con la que se construyeron los proyectos de diseño.

Ahora bien, el cambio de pensamiento hacia este nuevo paradigma no implica cambiar de raíz de paradigma porque en ese momento se convertirá en un modelo; un modelo agotado como ya lo hemos visto en la evolución del pensamiento sistémico. Lo importante es construir conocimiento sin atarse a lo establecido, para ello hay que tener claro los indicios del paradigma y a partir de ahí operar con otra mirada ofreciendo nuevos caminos para generar y proponer.

Pensar distinto nos hará clausurar los juicios de valor que tenemos sobre el mundo; contaminados por el método, heredado, que nos invita a cuestionar si nuestros pensamientos son propios o si hemos estado pensando a través de las vivencias de otros.

Generar conocimiento implica también desligarse de aquellas tradiciones orales que dan por sentado verdades universales que creemos se aplican a diversos contextos. Ítalo Calvino en

su obra *Seis propuestas para el nuevo milenio* (Calvino, 2014) hace un análisis extraordinario, aplicable no solo a la práctica literaria, que en un inicio era su ambición, sino también, establece propuestas estratégicas para ese cambio de pensamiento hacia el nuevo paradigma que nos cobija.

Así describe cómo podemos forjar nuevo conocimiento, como producirlo y reproducirlo con 6 claves que debemos procurar:

1. Levedad.

La levedad implica quitarle el peso a las ideas que nos encadenan porque se han establecido como verdad de fe. No significa volcarnos a la frivolidad de los pensamientos vacíos, significa quitarle el peso a las ideas prejuiciosas al conocimiento adquirido que nos limita para dar paso a nuevas ideas.

2. Rapidez.

La rapidez no sólo aplica a la capacidad mental de reacción para generar respuestas inmediatas. Sino también, mantenerse en sintonía y conexión con el contexto que nos rodea. Pero la rapidez inclusive, tiene una propuesta más audaz; explica que no se trata únicamente de acompañar a un proceso de cambio sino protagonizarlo. Lograr la trascendencia.

3. Exactitud.

La exactitud no se refiere a lo que es medible y cuantificable. Se debe buscar exactitud en los conceptos, en las investigaciones, en el conocimiento. Buscar exactitud en la indeterminación.

4. Visibilidad.

Significa alimentar nuestra capacidad de ver algo incluso con los ojos cerrados. Para ello se debe establecer nuevas maneras de ver las cosas que suceden a través de la generación del conocimiento.

5. Multiplicidad.

Para entender la multiplicidad debemos entender no solo todas las variables de un fenómeno, sino también, que éste no puede tener solo un principio y un final, sino que tiene variables que le permiten vincularse con otros factores, otros fenómenos.

Saber cómo elijo esos factores vinculantes pertenece a un pensamiento deductivo y crítico que se forma a través de la producción de conocimiento.

6. El principio y el final.

Un proyecto puede no tener un amplio preámbulo. Pese a la necesidad de conocer ampliamente el contexto en el que se desarrolla una problemática, puede existir un comienzo sin preámbulos de todas las historias posibles. Lo importante es saber discernir en donde elegir un recorte y focalizar la investigación en él.

Al final los desenlaces abiertos, sin conclusiones, dan paso a una continuidad en la historia. Comenzar por lo preciso y abrir un espacio al final para que exista posibilidad de nuevos relatos y nuevas conexiones.

Sin embargo, generar y producir conocimiento no es una tarea sencilla. El hombre estudia (ciencias) para comprender la potencialidad de su ser y vencer sus limitaciones, en una triada en la que también se manifiesta la suerte, Dios, y las casualidades del destino. Víctor Papanek en su obra *Diseñar para el mundo real*, analiza estos tres elementos necesarios de entender para la producción de conocimiento básico.

Para Papanek, esta triada limita las acciones humanas. La búsqueda del significado de la vida se centra en destruir dicha triada. Conquistarla es evolución humana, es la historia de cómo el hombre ha ido venciendo y doblegando uno o todos los aspectos de esta búsqueda del significado de la vida a través del conocimiento.

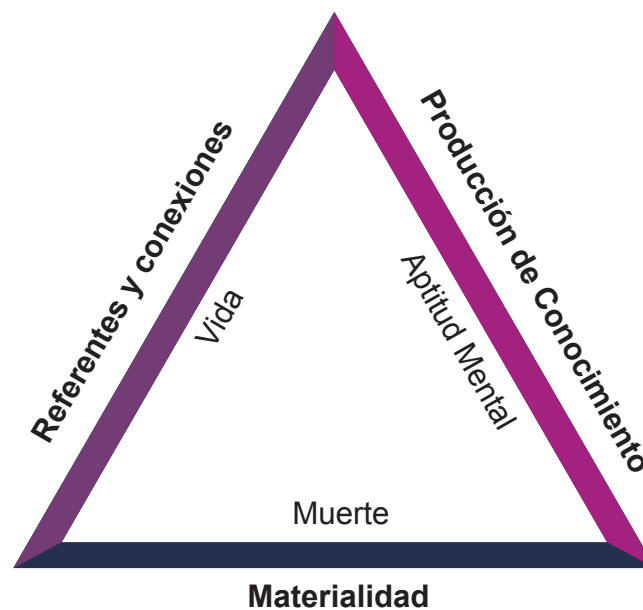


Figura 2: Diagrama de Víctor Papanek.

Ya en el escenario del diseño, la primera pared de la triada sería la de los referentes y conexiones que existen en el contexto en el que nos desarrollamos, es decir, el de la existencia, la del descubrimiento del mundo.

La segunda pared, se relaciona con el desarrollo personal de este conocimiento aquí se concentra la actitud mental de los individuos. Y expresado en proyectos de diseño, pone en evidencia una línea de pensamiento ya sea sistémico o complejo; ambos dependerán de la producción de conocimiento que cada individuo emprenda.

En la tercera pared, se encuentra la desaparición misma de la existencia, la muerte y la decadencia. Aquí suelen depositarse esas ideas desarrolladas, materializadas en objetos; en esta pared los objetos llegan a su fin.

Esta triada en cuales vértices solemos dar por terminado los procesos que señala Papanek, bien podrían continuar infinitamente, así rompemos las limitaciones mentales que nos procura asumir metódicamente que lo que existe a nuestro alrededor está determinado y definido.

Y precisamente debido a estas limitaciones estructurales de nuestra mente, situados en el escenario del diseño, observamos que existen objetos que refuerzan las bases de la triada

aunque en un inicio se depositaron otro extremo. El automóvil, por ejemplo, es una evidencia de cómo un proyecto materializado bajo el pensamiento sistémico termina por situarse en la pared de la decadencia. Pese a que sus orígenes se sostienen en el lado del desarrollo, por múltiples razones finaliza su existencia en la decadencia y el desuso.

Colocar fecha de caducidad en los diseños y proyectos que producimos es operar bajo el pensamiento sistémico y una muestra de ello la podemos encontrar en todo tipo de industrias, desde la manufactura de empaques para la preservación de nuestros alimentos hasta la creación de proyectos inclusivos y sociales.

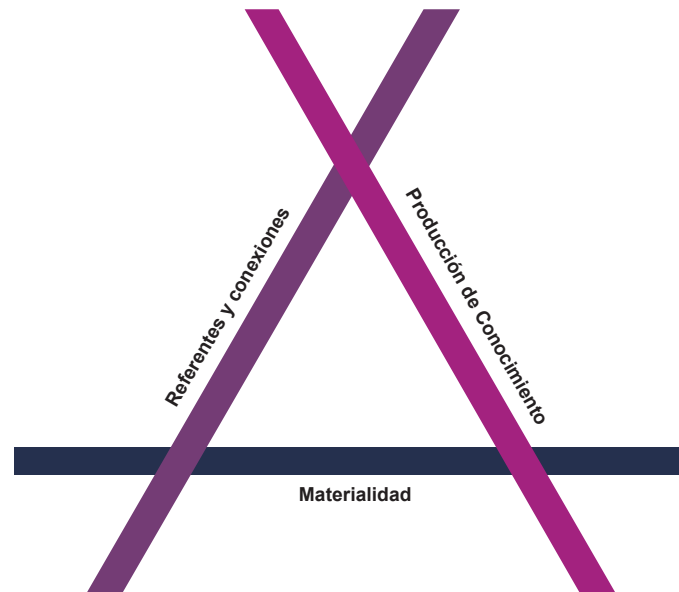


Figura 3. Resignificación de la triada de Papanek bajo los principios del pensamiento complejo.

Evidentemente la problemática se centra en la incapacidad de producir conocimiento más allá de la aparente realidad que vivimos en la que se preservan los prejuicios. Por ejemplo, uno de los juicios de valor respecto a la ecología mundialmente aceptados, señala que la población con mayor capacidad adquisitiva tiene más conciencia ecológica que los que carecen de recursos económicos.

Esta afirmación no tiene tanto valor alguno, en tanto vivir en condiciones de pobreza es una de las razones que llevan a las personas a subsistir en condiciones de insalubridad y desigualdad social causada por todos los habitantes del planeta sin excepción.

Otro ejemplo de cómo los productos “ecológicos” intentan resolver los problemas de sustentabilidad reforzando el estereotipo se evidencia en los intentos de las grandes empresas de distribución de comida por vender productos biodegradables. Las bolsas de supermercados invitan a volverlas a usar las veces que sean necesarias, sin embargo, ni siquiera las personas que están en la capacidad de comprar sus alimentos en una cadena de supermercados están dispuestos a pagar por un producto que no forma parte de lo que socialmente se considera práctico; es más fácil convertir en basura a todos los empaques y ahorrarse un par de dólares que unirse a una práctica éticamente correcta.

El problema se encuentra en que se ofrecen productos a personas que están instauradas en un sistema acostumbrado a la instantaneidad de las cosas, y las bolsas no representan un

interés de uso masivo pese a sus buenas intenciones. Así el plástico “biodegradable” continúa plagando las toneladas de desperdicios generados por todos alrededor del mundo.

Otro de los problemas generalmente que suceden es que los equipos profesionales que se forman para resolver problemáticas sociales, que como ya hemos señalado intentan resolver eslabones separados en la cadena (pensamiento sistémico), incluyen a determinados sectores considerados como vulnerables en etapas como la de investigación y desarrollo como mano de obra con la finalidad de rescatar su cultura, tradición o para impulsar su independencia económica, pero mirándolos desde afuera, sin interactuar con su entorno y comprender sus necesidades reales.

Vamos a tomar como ejemplo la relación artesano-diseñador en la que suceden dos escenarios. En el primero, los beneficiarios son renuentes a compartir sus saberes por desconfianza ya que la tradición les ha legado la noción de que al hacerlo no obtendrán mayores beneficios y, segundo, la razón más justificada de la desconfianza: los programas se hacen pensados en cumplir en números con los objetivos programados; una vez alcanzados el programa culmina y pocos de los participantes son capaces de sostenerse en el tiempo.

Si bien es cierto, es difícil iniciar un emprendimiento y sostenerlo más adelante, uno de los principales problemas que generan insatisfacción y deserción es por la repetición utópica de los proyectos hacia “preservar los saberes”.

Y preservar saberes vernáculos muchas veces significa aplicar la técnica en objetos que poco o nada tienen que ver con la preservación, entonces, existe imposición y una falta de análisis crítico del producto en función de necesidades reales del contexto.

Entonces, los grupos beneficiarios de proyectos de esta índole están destinados a cumplir con soluciones preestablecidas en las que no protagonizan las decisiones y peor aún significan una herramienta para su independencia económica en el futuro.

La realidad es que no se piensa en un “proyecto germinativo” más allá de los objetivos de la economía social y solidaria, porque el celo profesional (de doble vía) impide la transmisión de conocimientos logrando que apenas exista una relación colaborativa en donde el diseñador, propone y el artesano ejecuta.

La clave para romper este temor de compartir saberes está en comprender las relaciones sociales históricas que se han desarrollado entre el diseño y las unidades productivas primarias, como las artesanales, para encontrar los vínculos que nos permitan romper el mito que ha convertido a lo artesanal en un recurso conmovedor del diseño para recordarnos la “cultura ancestral olvidada”. Y así rompemos la dependencia económica de nuestro país al consumo nostálgico que invita a revivir los mitos que nos rodean.

¿Cómo diseñar mejor?

El diseño, con su característica de investigación-acción, trata de forma simultánea conocimientos y cambios sociales, de manera que se unen la teoría y la práctica. Sus características más importantes son, simultáneamente: su carácter participativo, su impulso democrático, y su contribución al conocimiento. (Doldan, 2008)

¿Puede entonces surgir la interrogante de que un diseñador no emplee su tiempo en objetualizar una idea? Es decir, ¿que no diseñe nada físico?

Hemos visto a lo largo de este análisis que la respuesta claramente es afirmativa ya que un diseñador capaz de intuir, detectar y mejor aún problematizar un factor que está afectando a determinado sector puede protagonizar un cambio real con efecto directo en la sociedad.

Por ello es importante que los diseñadores despierten en sí mismos esa capacidad analítica y deductiva que les permita producir conocimiento. Además, las universidades tienen la responsabilidad de no enseñar únicamente diseño, también procurar que los estudiantes se familiaricen con otras especialidades para revalorizar la importancia del diseño en la sociedad.

En una era en donde las palabras están desgastadas es importante descartar a la creatividad como un tópico que define al diseñador. “Analítico” puede ser un rasgo que defina mejor a un diseñador que se precie de serlo.

Ser creativo, alimentar la imaginación como un ejercicio para mejorar nuestras tareas es válido siempre y cuando todo el peso de nuestra actividad no caiga en la balanza de la creatividad. No debemos olvidar que capacidad de resolver problemas creativamente es un rasgo humano, no exclusivo de los diseñadores, todo ser humano puede innovar positivamente su entorno con un toque de imaginación.

Lo que sucede es que el pensamiento mecanicista instaurado en la industrialización nos ha envuelto en un conformismo mental que nos ha llevado a pensar que ser creativo es un rasgo difícil de adquirir, que se debe aprender. De alguna manera la creatividad ha sido coartada en el sistema educativo, es como algo que se debe desarrollar o que pocos afortunados poseen.

La educación nos ha enseñado a aprender en base a las ideas de otros, pero la diferencia radica en que hay ideas que nos invitan a desarrollar las propias, e ideas que nos encadenan a la reproducción parcial o total de los métodos, sin que seamos capaces de dar una respuesta genuina. En este sentido, el diseñador debe aprender a evaluar qué ideas se aplican para el desarrollo profesional y qué efecto producen en su contexto social.

El tedio del método se ha apoderado de cada rincón habitable del pensamiento humano y el desarrollo profesional del diseño no ha escapado a este ambiente conformista en donde se reproducen cánones y metodologías que limitan el pensamiento genuino e impiden el descubrimiento personal de caminos para la construcción de un conocimiento personal que pueda desencadenar en un cambio positivo, real y de grandes proporciones.

Es lamentable que en nuestro país el sistema educativo motive a adaptarse a las necesidades tradicionales y que inclusive el desarrollo científico desemboque en la visión capitalista de la producción masiva e igualitaria de bienes y servicios. El Plan Nacional del Buen Vivir en el contexto ecuatoriano si bien es cierto invita a una revolución del pensamiento en el sistema educativo, continúa siendo empleado en función de metodologías y estrategias con un único propósito de generar réditos económicos basados en el desarrollo tradicional del sistema social.

Así el sistema impuesto termina por reducir el ingenio creativo imponiendo reglas que sirven para imponer orden pero que restringen la imaginación e inhibe la capacidad de expresión.

El diseñador debe buscar mecanismos para su desarrollo autónomo e intelectual, pues si bien es cierto, puede estar involucrado en áreas específicas que promueven la investigación y el desarrollo científico, puede también estar trabajando en áreas aún apegadas al método sistémico que impide el desarrollo de proyectos de relevancia.

Emprender actos de rebeldía con propósito fundamentado ayudará a que diseñador aprenda cuándo seguir el método impuesto por el sistema y cuándo romper el molde en pos de la innovación.

Es indispensable romper las trampas mentales o por lo menos aprender a detectarlas ya que hace difícil que se proyecte diseño para la resolución de problemas. Esto se debe a que los diseñadores llegamos a las etapas preliminares del proyecto, cargados de juicios por los años de escolaridad estructurada que nos preceden.

Y si a eso le sumamos que generalmente el consumidor final no tiene claro qué función desempeñan los diseñadores, nos enfrentamos a un reto grande de superar. En nuestro contexto, el área textil esta casi exclusivamente conectada a la alta moda, el diseño de interiores es funcionalmente un elemento decorador, el diseñador gráfico está destinado a sostener a la industria publicitaria, mientras que el diseñador de objetos está dedicado a resolver problemáticas estructurales de objetos que se realizan en talleres de carpintería.

Estas nociones se agravan con la impavidez de la que nos convertimos en presa grupalmente cuando salimos al ámbito laboral con la idea de introducirnos al mercado para competir o reforzar a quienes ya están apostados en el sector, reproduciendo lo mismo.

Prejuicios que afectan al diseño.

Obstáculos del lenguaje.

El diseño social está plagado de obstáculos externos a la comprensión intelectual como la polisemia en el lenguaje; los múltiples significados de las ideas que reproducimos y convertimos en objetos. Es decir nuestra arraigada herencia de las palabras de otros.

La base para el desarrollo de la capacidad asociativa de un diseñador se fundamenta en la comprensión y conocimiento de la lengua que nos proporciona formas de expresar realidades y proyectar lenguajes materializados.

En ese sentido es necesario hacer una evaluación de la lengua pues su código preestablecido viene cargado de juicios. El lenguaje asocia ideas culturales por lo que el diseño social puede terminar en el sentimiento caritativo de un diseñador que ha decidido atender a los más desfavorecidos.

Si bien existen obstáculos sensoriales en los procesos de aprendizaje en el lenguaje encontramos obstáculos conceptuales que nos hacen difícil dar respuestas diferentes a las mismas preguntas y mucho menos plantear diferentes preguntas y diferentes problemas. En el lenguaje depositamos nuestra ceguera mental en el proceso de razonamiento.

Los mitos conceptuales.

Los tabúes que son obstáculos culturales se transmiten de generación en generación poniendo en peligro el pensamiento creativo e independiente. Y los diseñadores también están expuestos a desarrollar proyectos plagados de tabúes conceptuales siendo responsables de su transferencia, porque generalmente ejecutan una idea de la misma manera en la que adquirieron el conocimiento.

Es por ello que los proyectos, continúan planteándose con especificaciones y criterios impuestos por el entorno y las problemáticas que se creen que se deben resolver desde la mirada profesional. Y no es que las reglas del juego no deban existir, la metodología facilita la evaluación de los resultados, sin embargo, no somos capaces de tomar las reglas como un sistema de medición y las trazamos como el sistema que se debe seguir obligatoriamente en función de los resultados que se esperan.

En este sentido, el cambio de visión no es fácil porque conocemos a las cosas como son y si nos atrevemos a plantearlas desde diferentes perspectivas la gente no las aceptaría con facilidad además de que no somos capaces de justificar las diferencias del planteamiento analítico al estar concentrados en la parte estética como fin único del diseño.

La formación del diseñador se basa en la adquisición de técnicas y adquisición de una filosofía. En este sentido la parte técnica se refiere a los procesos y métodos de producción que responden a la época. En tanto, la filosofía no pasa de basar a la profesión en el talento para proponer cosas estéticamente bellas.

En nuestro contexto, ser diseñador también responde a una moda fundamentada en el prestigio, el poder adquisitivo y de venta de ideas. Y pese a que la filosofía se imparte en las aulas, no puede echar su marcha debido a que es impartida como un modelo que se debe seguir para producir diseño.

DISEÑO E INCLUSIÓN

Una aproximación al Diseño Inclusivo.



Imagen 2: Participantes del Proyecto Mujeres Tejiendo Emprendimientos.

Diseño e Inclusión: Una aproximación al Diseño Inclusivo.

El diseño jugará un rol determinante para las economías del próximo siglo. Será un factor dinámico bajo los imperativos de la competencia en mercados internacionales. Empresas sin diseño tendrán dificultades para sobrevivir. Un país que pretende ser actor y no espectador marginal tendrá que hacer del diseño un pilar par» sus actividades tecnológicas y comerciales. (Bonsiepe, 1990)

El Diseño Para Todos o Diseño Universal es un fenómeno emergente. Bajo la denominación de diseño inclusivo, gestión del diseño, diseño social, entre otros, se ha posicionado en distintos sectores alejándose de lo disciplinario. Sin embargo, no es un fenómeno reciente; se ha ido cohesionando durante décadas.

En Latinoamérica, los primeros indicios de Diseño Para Todos con una visión más social surgieron como respuesta al previo establecimiento de políticas neoliberales que generaron situaciones de desigualdad y desintegración socio-económica de la población durante las últimas décadas.

Estos proyectos nacieron de la implementación de políticas de sobrevivencia para superar la crisis social a través de la dotación de microcréditos, capacitación, subsidios, entre otros, que dieron como resultado la aparición de emprendimientos que han generado una gran variedad de experiencias de desarrollo sustentable e inclusión social a través del diseño.

Así, países como Argentina, Brasil, Ecuador o Colombia emprendieron bajo diversas áreas, proyectos para la generación y fortalecimiento de unidades productivas de toda índole pues descubrieron en el diseño un potencial para transformar realidades. El Estado y los sectores de la sociedad civil desarrollaron instrumentos, proyectos, programas, secretarías, gabinetes, centros, planes y otras estructuras para abordar la temática y dar el soporte técnico, económico y administrativo, así como también político a las acciones de formación y fortalecimiento de estos sectores sociales”. (Gallardo, 2011)

De esta manera, el diseño demostró su versatilidad para la gestión social dirigida a unidades en situación de desventaja, sin embargo, las acciones de vinculación entre el diseño y las poblaciones beneficiarias fueron propiciadas por agentes externos, y en este sentido, los diseñadores fueron incorporados como recurso humano para la consecución de las políticas, pero en muchos de los casos, no formaron parte del proceso desde la investigación o la problematización misma de los escenarios.

Esto ha dado lugar a que muchos de estos esfuerzos estuvieran condenados a la intrascendencia o la desaparición, lo que demuestra su insolvencia estructural

Estas experiencias nos permiten en el presente detectar errores y profundizar en el conocimiento de cómo estas unidades productivas con el fuerte apoyo teórico del diseño pueden generar inclusión, fortaleciendo estrategias y políticas socio-productivas que vayan de acuerdo con las condiciones específicas del entorno donde se desarrollan y sus características particulares.

Y asumiendo que en Ecuador existe una limitada posibilidad de empleo en determinados sectores, el diseño, aparece en los proyectos y procesos productivos socio-comunitarios no solo como eje de gestión e inclusión, sino también, como un valor agregado en los productos de estos sistemas productivos que muchas veces se manejan desde la informalidad.

Estas condiciones dan pie a repensar los espacios en donde las potencialidades del diseño han quedado descartadas, precisamente, por esa visión parcializada en donde las problemáticas estaban dadas por alguien ajeno al diseño, que generalmente desconoce los alcances de la disciplina, y cuyas respuestas debían pasar del concepto a la materialidad de la mano de los diseñadores.

Diseño Inclusivo: referentes teóricos.

Una vez definidas las relaciones que el diseño con visión social ha mantenido en Latinoamérica, es necesaria una diferenciación clara entre el Diseño Para Todos de naturaleza más universal y el Diseño Inclusivo, pues la definición de ambos nos permitirá primero detectar y luego transmitir la intensidad de la acción proyectual.

El diseño y la inclusión son dos conceptos que han logrado una convergencia fuerte de la que emergió una sinergia cooperativa que ha permitido una categorización del diseño de acuerdo a la intensidad proyectual que se manifiesta dependiendo de sus objetivos, formas de abordaje, actores y roles diferentes que permiten visualizar la pertenencia de cada uno dependiendo de la población y las políticas públicas de inclusión presentes en cada proyecto.

Cuando se habla de inclusión existe una vinculación más fuerte con áreas productivo-comerciales que por motivos económicos, culturales, de salud, territoriales o ambientales no se hallan comprendidos dentro de las esferas del mercado. En tanto, aunque el diseño universal también nos deriva hacia la inclusión y la democracia, se refiere más a la accesibilidad del diseño en diferentes contextos.

Por tanto, para efectos de este estudio definiremos a las formas inclusivas del diseño en tres diferentes categorías:

1. Diseño Universal

El diseño universal se refiere a la concreción de un producto con características de accesibilidad para la mayoría de usuarios, sea en su sentido de adquisición, uso y descarte. Este tipo de diseño no hace excepción entre credos, nivel de educación, situación económica, entre otros. Está alineado con estudios ergonómicos, variables de uso de los objetos, o las políticas públicas de inclusión. En este escenario podemos encontrar todo tipo de utensilios y servicios que van desde los juegos de parques infantiles, las adaptaciones físicas en instalaciones o artefactos modernos como el celular.

2. Diseño Social

El diseño social se caracteriza por la solución de problemas de exclusión a partir del desarrollo de productos específicos para dificultades detectadas. Este diseño ha tocado profundamente la práctica profesional con la intervención en problemáticas como la falta de servicios básicos: vivienda, energía o agua. Su acción no se centra en las características psicofísicas de los sujetos sino en superar situaciones de índole económico-territorial dirigida a un público que no puede adquirir dichos productos. Generalmente, este tipo de diseño surge en base a la vinculación con organizaciones estatales o de la sociedad civil para la creación de proyectos sustentables dirigida a poblaciones en situación de vulnerabilidad.

3. Diseño para la inclusión socio-laboral

El Diseño para la inclusión socio laboral se refiere a la interacción que se produce entre unidades productivas de subsistencia y la acción proyectual, el diseño. Esta área incluye la gestión de proyectos sociales en donde los diseñadores interactúan con actores en situación de vulnerabilidad. Su objetivo fundamental es mejorar la competitividad, lograr la inserción social o mejorar desempeño productivo de determinados grupos sociales.

Este diseño ubica al producto como autor central del proceso de innovación o como destinatario de la actividad proyectual, esto produce una nueva relación para la disciplina ya que la población pasa de ser necesaria a ser actor en los procesos.

Sub categorías del Diseño para la Inclusión Socio-laboral

Así mismo, el diseño para la inclusión socio-laboral puede dividirse en tres sub categorías detalladas a continuación:

1. **Gestión del diseño:** se refiere a la creación de acciones encaminadas a la innovación en la elaboración de productos o la generación de cambios en la gestión productiva con la finalidad de una mejor adaptación del producto al mercado y sus exigencias.
2. **Reforzar la Cadena de Valor:** son acciones que buscan reforzar de forma integrada y equitativa sobre los eslabones de la Cadena de Valor con el fin de generar un reparto de poder igualitario y digno en todas las unidades. Su valor se centra en el cambio de la distribución de poder, el nivel de inclusión de sus actores productivos y el mejoramiento de ingresos para los sectores más débiles de la cadena.
3. **Generación de estrategias inclusivas:** en este escenario se produce un reconocimiento de los niveles de complejidad social de las unidades productivas para la generación de estrategias que eviten la desagregación del sujeto en el proceso de incorporación al mercado. Aquí estamos hablando de centrar acciones a escala humana para el desarrollo de los participantes en su libertad de creación, identidad, protección, entendimiento y subsistencia.
4. **Comunicación de la innovación:** busca darle valor a las acciones realizadas por las unidades productivas a través de la difusión y comunicación de las actividades desarrolladas.

Estas sub categorías se pueden localizar en diferentes proyectos y estudios de caso y pueden ejecutarse simultáneamente. Su ejecución o la falta de profundidad en las mismas dependerán de la etapa de desarrollo de los proyectos o del tipo de programa que se ejecuta.

Unidades productivas y su relación con el diseño

Las organizaciones con las que suelen interactuar los diseñadores en proyectos de inclusión social se enmarcan usualmente dentro de los postulados de la economía popular, social y solidaria y Mi Pymes (micro, pequeña y mediana empresa). Estas últimas destacan debido a su fuerte interacción con el diseño a través de la intervención en espacios destinados a la innovación y mejoramiento de la calidad de los productos.

En tanto su naturaleza de conformación puede ser asociativa, cooperativa o de mercado y sus objetivos pueden abarcar ámbitos tan amplios que van desde los fines incluso formativo, la independencia económica, hasta la intención de convertirse en eficientes microempresas de capital.

Conocer la naturaleza de las organizaciones en las que se ejecutará el proyecto es indispensable para establecer los límites de la gestión del diseño y conocer hasta qué punto se pueden lograr cambios en las unidades participantes ya que la lógica de algunas organizaciones, sus objetivos y parámetros de valoración podrían ser divergentes a los conocidos formalmente.

Si no se tiene clara la naturaleza y complejidad interna y externa de la unidad será difícil medir con indicadores reales la consecución de metas y objetivos ya que “correlativo a cada tipo de unidad encontramos un entramado interno (actores productivos, grupos y organizaciones de pertenencia) y externo (contextos barriales y locales, del tipo comercial, político y/o cultural) de gran complejidad, que amplía considerablemente las categorías, ya que caracteriza singularmente el enclave”. (Gallardo, 2011)

Por tanto, a medida que se obtengan datos amplios sobre los participantes, sus necesidades, aspiraciones y saberes que puedan aportar a la ejecución del proyecto, existe mayor garantía de que los engranajes conduzcan al alcance objetivo de los resultados esperados.

Por tanto, algunos de los factores a tener en consideración para el análisis de las unidades productivas son:

- a) Definir de la forma de consecución de recursos y/o apropiación del proyecto.
- b) Identificar las relaciones externas: delimitar los factores que definen la creación del proyecto y las probabilidades de sostenimiento del grupo en el tiempo como: la competencia, los niveles de integración y la solidaridad.
- c) Identificar las relaciones internas: establecer los factores que definen la interacción entre los participantes como sus condiciones demográficas o las relaciones jerárquicas, competitivas, asociativas, que los unieron para la consecución de los objetivos.
- d) Definición de los Objetivos: los objetivos pueden abarcar temáticas amplias como la reproducción de estilos de vida, transmisión de conocimientos, mejoramiento de condiciones laborales, resolución de necesidades de los integrantes, mejoramiento del entorno natural y cultural, acumulación de capital o mejoramiento de las relaciones sociales.

Reconocer ¿Quién subsidia el proyecto? ¿Cómo nació la idea? ¿Cómo fueron convocados los participantes? ayudarán a delimitar, no solo los objetivos de los integrantes de la unidad, sino también, las metas de los agentes externos que promueven el proyecto. Al contar con entidades que subsidian el proceso, habrán diferentes objetivos que son indispensables analizar y de ser posible unificar ya que generalmente los objetivos de las entidades promotoras no son los mismos que los que manifiestan los participantes.

Una vez definido el campo de investigación del diseño es posible avanzar en la investigación del proyecto pues recién ahí se establece una tesis más allá de lo que define la investigación proyectual. Y definir bien el campo de investigación es un punto vital pues no existe consenso sobre el contenido y discurso que debe contener la tesis. Es decir, el diseño plantea como pueden ser las cosas debido a su naturaleza artificial mientras que la tesis viene a ser una de las alternativas probables del proceso proyectual.

Interacción del diseño con unidades productivas.

Como ya hemos visto a lo largo de este estudio, la disciplina del diseño se convirtió en el marco metodológico para el desarrollo de proyectos de inclusión socio laboral a diferentes escalas. “La búsqueda de autonomía y de independencia económica han sido sinónimos de la política social”. (Gallardo, 2011) A medida que las décadas pasan, el diseño ha observado y asumido las tensiones producidas entre la necesidad de autonomía socio-económica y las acciones de dependencia simbólico-subjetivas necesarias para mejorar la productividad.

Y en nuestro contexto son las instituciones la sociedad civil y las unidades productivas de subsistencia quienes quizá han profundizado más en el conocimiento del diseño como posibilidad de cambiar realidades.

Así el diseño local ha interactuado con las unidades en tres líneas estratégicas:

- 1.** Generación de productos nuevos.
- 2.** Capacitación técnica.
- 3.** Gestión productiva (esta última en menor escala).

Estas relaciones nacieron de la dificultad de las unidades productivas para competir en el mercado y su incapacidad de establecer relaciones socio-organizativas fuertes y capaces de una gestión de sus productos a largo plazo. Adicionalmente, las dificultades más reiterativas que se registran en proyectos de esta naturaleza son:

- a)** La rivalidad diseño-artesanía.
- b)** Pérdida de conocimientos.
- c)** Posesión de tecnología precaria u obsoleta.
- d)** Baja calidad.
- e)** Falta de recursos financieros.
- f)** Falta de espacios de comercialización.
- g)** Escaso poder dentro de la cadena de valor.
- h)** Falta de propuestas de nuevas de diseño.

Generalmente, la intervención del diseño ha dejado como resultado modificaciones del producto o nuevos diseños usando técnicas artesanales y generación de estrategias de comunicación que generan resultados positivos, sobre todo, en el mercado internacional. Muchos de estos proyectos han visto un potencial en el sector turístico ya que nuestra ciudad forma parte de uno de los corredores turísticos más importantes y reconocidos del país.

Así, la capacitación se ha centrado en el mejoramiento de técnicas y de la calidad de los productos, además de la implementación de los elementos metodológicos de la gestión del diseño como la comercialización, cálculo de costos, fijación de precios, entre otros.

Sin embargo, las dificultades de innovación, y sobre todo, de permanencia en el tiempo de los participantes persisten, pues la capacitación no garantiza la asimilación y el fortalecimiento de la unidad productiva.

Una de las principales dificultades detectadas es que el proceso formativo suele tener un manejo tradicional, además de la falta de intervención transdisciplinaria que permitiría abarcar diferentes áreas en la búsqueda del empoderamiento.

Por tanto, la diferenciación fundamental en el proceso de capacitación debe radicar en el entendimiento de que estas unidades no poseen características similares a otras organizaciones debido a la singularidad de su conformación y al modelo de acción que se debe aplicar.

La innovación en las unidades productivas de subsistencia

Encontrar el sentido de las cosas puede ser una tarea difícil de emprender, sin embargo, en el camino hacia la innovación perdemos el tiempo intentando encontrar sentido a cosas que carecen de él. Entonces, la innovación “con sentido” depende más de una nueva comprensión del problema que de una buena solución. Se trata de articular nuevas combinaciones de todos los factores relacionados, es decir, encontrar vínculos y otorgarles nuevos significados.

La innovación con sentido requiere una intensidad de cambio similar tanto en su tecnología como en su significación. La significación de un producto no se percibe desde un inicio se produce cuando su relación con las personas se ha fortalecido.

Es por ello que la innovación reducida a aspectos formales pierde rápidamente su poder de asombrar y cae fácilmente en el olvido. “La significación es un concepto ambiguo. El secreto de lo que algo significa se encuentra en el molde en que lo hemos vinculado con las demás cosas que conocemos. Por este motivo, suele ser errado buscar el verdadero significado de una cosa”. (Leiro, 2006)

La capacidad de innovación surge de una nueva forma de pensar, una observación diferenciada de las cosas, del encuentro de nuevas conexiones entre distintos puntos de vista. Si fuera posible tener una cosa con un solo significado, carecería de sentido.

Un punto importante que analizar sobre la innovación con sentido es que cuando los proyectos de diseño no incluyen valores con significado para la gente las propuestas no agregan ni quitan por lo que se terminan realizando proyectos prescindibles.

Esta exigencia de sentido que asignamos a la innovación no pretende calificar exclusivamente el talento o la genialidad. Diseñar dentro de significados ya establecidos es una tarea profesional social y culturalmente necesaria. Se trata, más bien, de no confundirnos ni de confundir a la gente.

La identidad individual y colectiva, la diferenciación e integración social, la ecología y el confort, lo local y lo global, la innovación digital y la discapacidad tecnológica, lo sustentable y lo contaminante, la pertenencia y el respeto deben aportar más valor a lo que ya entendemos de estos conceptos.

Entonces, la innovación con sentido depende de una nueva comprensión del problema que va desde la observación de aspectos particularizados y socializados hacia lo genérico y lo abstracto que abarca el proyecto de diseño.

El desafío de producir los cambios que necesitan las unidades de una manera asimilable para el conjunto está en incluir a todos los actores posibles en los procesos, ya que se requiere un análisis interdisciplinario que ponga en evidencia cuáles son los límites de la innovación y la capacidad de la unidad productiva para convertirlos en realidad.

Al tratarse de un proyecto con un punto de vista social hay que entender a la innovación como un proceso interactivo que implica la adquisición de nuevos saberes con la finalidad de mejorar las relaciones sociales y la calidad de vida de las personas.

Por tanto, las unidades productivas en situación de vulnerabilidad están en capacidad de innovar, sus dificultades no son diferentes a las que cualquier otro tipo de organizaciones, sin embargo, sus problemáticas son otras debido a sus particularidades necesarias de comprender, sobre todo, por operadores externos que las miran desde los postulados de innovación referentes a las Mi PYMES que pese a tener puntos de semejanza no poseen la misma naturaleza y tampoco los mismos objetivos asociativos.

Por ejemplo, las unidades productivas de subsistencia tienen problemas en invertir el tiempo de producción y convertirlo en tiempo de innovación y desarrollo debido a que las horas extras que emplean en la actividad significa restarle minutos valiosos a actividades como la crianza y el cuidado de los niños o la consecución de ingresos para sus hogares.

Las condiciones de vulnerabilidad de las unidades productivas hacen que exista un contexto difícil para plantear un proceso de innovación, por lo cual, el proceso formativo debe tener un enfoque diferente, por ejemplo, capacitar a los participantes para que sean capaces de replicar ciertos ejercicios en espacios ajenos a los centros de formación como los hogares, lugares de trabajo o de cuidado de sus familias. Sin entender esto, es imposible la construcción de plataformas para la innovación sostenible en el tiempo.

Una estrategia eficaz para resolver estas situaciones son las gestiones que acompañan el proceso de diseño y dedican horas del proceso productivo a la innovación. Esta caracterización también produce un contexto gestivo de índole singular y distanciada de lo sucedido en las Pymes. (Gallardo, 2011)

La innovación debe generar estrategias que eviten ir únicamente hacia la búsqueda de eficiencia productiva, comercial y comunicacional, que indudablemente son positivas, pero que en ciertas condiciones pueden llegar a relegar a los participantes y crear más desafiliación.

Este es uno de los principales problemas de los proyectos en los que los participantes viven en situaciones de vulnerabilidad ya que sus objetivos primarios están orientados fundamentalmente en vender lo que producen, y sin entender las tensiones que se producen en la lógica producción-mercado-comunicación pueden llegar a caer en el tedio y abandonar tempranamente los procesos.

Por tanto, la gestión del diseño debe enfocarse en darle valor al producto y mejorar su desempeño y eficacia desde las necesidades reales de los potenciales consumidores tanto como desde las capacidades, saberes y necesidades de las unidades productivas.

Paralelo a este contexto la innovación, aunque esté principalmente enfocada a potencializar al producto debe generar acciones de valoración subjetiva a través del logro de los siguientes escenarios:

1. Innovación para propiciar mayor participación de los miembros de la unidad.
2. Innovación para la conformación de espacios creativos.
3. Innovación para la autonomía en el proceso productivo.
4. Innovación para el acceso y fortalecimiento físico, cultural y local.

Espacios para la interacción.

Intervenir en las formas en las que las unidades productivas interactúan con su contexto es transcendental en proyectos de naturaleza inclusiva. Por ejemplo, en el caso puntual de proyectos de diseño para poblaciones económicamente vulnerables, éstas no cuentan con un estudio de la Cadena de Valor que los posicione en determinado sector productivo.

La construcción de mapas que ubiquen en qué contextos se desarrollan servirá para poner en evidencia si basta con solo ocuparse de mejorar su posicionamiento en la Cadena de Valor local y global o hay que establecer otros mecanismos que se adapten más a su naturaleza asociativa.

Si lo analizamos del primer modo solo estaríamos contribuyendo a beneficiar a unos pocos actores que hoy ya concentran los principales activos en la Cadena de Valor o a determinados proyectos de índole participativa pero no a todos. En efecto, a través de la gestión del diseño se deben buscar modos de fortalecer a los más débiles del sistema, que en términos cuantitativos constituyen la mayoría de los eslabonamientos de la Cadena de Valor de los productos de naturaleza inclusiva.

Es importante entonces modificar las relaciones de poder entre los eslabonamientos para generar inclusión y mejor reparto económico entre los actores de los grupos más débiles en términos de toma de decisiones. Este desafío esclarece la pertinencia del diseño en cuanto a la necesidad de fortalecimiento de las relaciones económicas, socio-grupales y territoriales de las unidades productivas.

A continuación proponemos algunos formatos en los que el diseñador puede incorporar su conocimiento para la capacitación y desarrollo de producto. Estos son espacios de interacción conocidos del diseño en donde el profesional promueve soluciones de manera tradicional pero que bien pueden servir, con sus debidas modificaciones, en los procesos de formación dirigido a unidades productivas de subsistencia.

Los tipos de interacción que se sugieren actúan de forma aislada y cerrada y su elección particular depende de la demanda y/o el momento específico en el que se encuentre el proyecto. La intención de esta clasificación es ofrecer una descripción posibilite planificar en base a las necesidades y recursos que se requieran.

1. Capacitación.

Este proceso genera dinámicas de transferencia de conocimiento a través de cursos con temas puntuales vinculados a las áreas proyectuales. Las capacitaciones están estructuradas de forma convencional se programan en un tiempo determinado de duración.

2. Capacitación taller.

Se diferencia de la capacitación simple debido a que sus módulos teórico-prácticos abordan problemas específicos de los proyectos a través del análisis y la observación. Al final de la programación propone acciones específicas para solucionar las dificultades detectadas. Su estructura formal es tradicional.

3. Asesoría técnica.

Consiste en la ejecución de visitas técnicas de asistencia a enclaves productivos con la finalidad de superar problemáticas puntuales relacionadas a la producción. Se realizan a través de la observación en el sitio.

4. Laboratorio.

El formato laboratorio consiste en la creación de talleres productivos en donde los participantes tienen la posibilidad de transformar y generar nuevos productos. Su estructura es dinámica y participativa debido a que el intercambio de conocimiento es horizontal y brinda la posibilidad de fortalecer redes productivas. Aquí el diseñador participa como guía, brinda orientación y se retroalimenta con los conocimientos que pueden aportar los participantes.

5. Intervención profesional.

Programa de trabajo en la que el diseñador interactúa con el cliente para proyectar, más adelante, la solución que el cliente solicita. Aquí las unidades productivas únicamente forman parte del proceso de producción como mano de obra. Esta relación no produce una acción cooperativa de la que gesten resultados o producción de conocimiento de manera autónoma. Las reflexiones podrían estar previamente definidas.

6. Asesoría técnica extendida.

Todos los formatos de intervención se implementan de forma coordinada según la necesidad de la unidad productiva. Son programas extensos en el tiempo que combinan etapas de interacción, sin embargo, no es aplicable en todos los casos de estudio pues las unidades productivas son diferentes y la naturaleza asociativa de las mismas varía dependiendo, sobre todo, de aspectos económicos externos. Sin embargo, es la forma de intervención que posiblemente brinde mayores resultados.

Gestión del diseño

La gestión del diseño está concebida como una necesidad ineludible a las nuevas condiciones del contexto en el que se debe actuar con miras a que se conforme, un “saber coordinador” entre todas las disciplinas que participan en las decisiones referidas al producto.

Para ello debemos entender a la gestión como un, “conjunto de actividades de diagnóstico, coordinación, negociación y diseño que se llevan a cabo en el ámbito de la empresa, interactuando con las áreas de la producción, de la programación económico-financiera y de la comercialización”. (Leiro, 2006)

Aunque esta definición puede claramente dar pie a una metodología aplicable en el ámbito empresarial en la que el diseño se pone al servicio del mercado, es útil en el sentido de que nos permite la comprensión de que el diseño requiere estar presente en todas las etapas desde la concepción hasta la materialidad de un proyecto. Y basados en el origen etimológico de gestión “gesta”, “gestación” es innegable que la gestión del diseño debe estar presente en la filosofía del diseñador para poder emprender proyectos de relevancia social.

Diseño para poblaciones en situación de vulnerabilidad

Diseño con compromiso

Si entendemos al diseño desde su capacidad de proyectar soluciones para el futuro, rápidamente podemos conectar a la disciplina con la problematización de escenarios fuera de ésta. Por tal motivo, el diseño se vislumbra como el escenario ideal para la ejecución de proyectos comprometidos con poblaciones en situación de vulnerabilidad social y económica.

Pese a ello, el término diseño es polivalente debido a la multiplicidad de significados que le han dado. Como ya hemos señalado en instancias anteriores, el conocimiento general del público respecto al diseño tiene una connotación más estética, sin embargo, “el diseño involucra un conjunto extensivo de dimensiones que exceden lo puramente decorativo: la ergonomía, la interfaz entre la tecnología y el usuario, el uso eficiente de los materiales, las características de las organizaciones que producen y los efectos de su producción sobre el ambiente, también son aspectos centrales en la práctica del diseño”. (Gallardo, 2011)

Esta postura demuestra no solo una posición innovadora y cooperativa de la actividad, evidencia también, la dualidad del diseño como generador de resultados (artefactos, sistemas y servicios) y como ejecutor de procesos (análisis y métodos) profundamente interrelacionados entre sí y capaces de suscitar diferenciación debido a su versatilidad para lograr identificar y poner en manifiesto la idiosincrasia de su contexto.

Un paso necesario para el abordaje del diseño como dinamizador de emprendimientos requiere la comprensión de las relaciones complejas que surgen de sus procesos y la multiplicidad de variables que engloban los productos que producirían dichos emprendimientos.

Y en el caso de los proyectos de vinculación e inclusión que deben incluir actividades sostenidas en el tiempo entendiendo que el resultado, el emergente del diseño (el producto) está compuesto por variables que interactúan para constituir dicho producto que no son aisladas y cuya alteración sutil genera modificaciones sustanciales en el producto.

Así el producto evidencia la naturaleza sistémica del diseño caracterizado por una estructura dinámica y compleja que requiere un abordaje integral y el conocimiento de sus interacciones.

Diseño Estratégico

El diseño es hacer disponible un objeto para una acción eficaz.
Gui Bonsiepe.

La metodología que elegimos para evaluar y definir las variables del sistema es lo que se denomina: diseño estratégico.

El diseñador opera tanto en la construcción de las características del artefacto como en la intervención de un entorno determinado al incorporar dichos artefactos, cargados de formas de conocimiento, tecnologías y cultura, al sistema.

Bruno Munari sostiene que el diseño estratégico consiste en la ejecución de operaciones necesarias dispuestas en un orden lógico dictado por las experiencias y su finalidad es la de conseguir el máximo resultado con el mínimo esfuerzo.

¿Pero cómo elegir una estrategia adecuada?

Ante todo debemos tener en cuenta que las estrategias que elegimos para la transformación de un concepto en producto pone en evidencia la búsqueda de una racionalidad productiva que se articula en la formulación de una propuesta.

Cuando usamos la estructura metodológica y estratégica tradicional para la ejecución de un proyecto de diseño su progreso lineal; primero se define un problema, se identifican necesidades y se expresa una solución, seguida por una síntesis en donde se identifica la mejor solución a ser ejecutada.

Esta solución es la ideal en tanto la lógica permite la clasificación y priorización de los problemas y soluciones. Sin embargo, esta manera arbitraria de desarrollo metodológico tradicional no es aplicable en proyectos de vinculación social pues principalmente están constituidos en base a supuestos, hechos similares que se tomaron como ejemplos, datos estadísticos y demás similitudes entre las poblaciones participantes.

Si bien es cierto, estas experiencias sirven para interpretar y hacer predicciones representan una forma superficial de entender los contextos en el que se desarrollan los proyectos

de diseño inclusivo.

Entender a las unidades productivas, al proceso de formación y capacitación en el desarrollo del producto, comercialización y demás etapas del proceso, como un sistema complejo, inestable e indeterminado plantea nuevas formas de establecer soluciones y resolver problemas. Por tanto, el enfoque debe llevarnos hacia pensar en las interacciones y particularidades del proyecto y cómo beneficia la interacción entre disciplinas en las etapas.

Rol del diseño en la construcción de la identidad

Hoy en día, el entorno que nos rodea tiene naturaleza artificial en tanto artefactos de toda índole ocupan cada espacio imaginable transformando para siempre los espacios naturales y culturales en los que nos desarrollamos.

Este proceso, como ya hemos mencionado, ha evolucionado a través del tiempo con el desarrollo de nuevas tecnologías y la diversificación de los procesos de estandarización, otorgándole a los artefactos una significación que va desde lo funcional hasta lo emotivo. El sociólogo Charles Wright Mills (1958) señala que el aparato comercial impuso el ritmo en el proceso de generación de productos que opera a partir de tres entidades: producción, distribución y consumo.

En este contexto el diseñador ha sido utilizado como herramienta de los medios de distribución cuya tarea es vender, sin embargo, el diseñador es canalizador del aparato cultural que debería actuar como un nexo para lo comercial mediante los procesos que abarca el diseño. Así se evidencia que el diseñador es un agente articulador entre lo artístico, la ciencia y el conocimiento.

Por la forma en la que se articulan estos elementos, emerge con fuerza la necesidad de hacer consciente, en diseñadores y productores, que todas sus producciones son la expresión de la cultura a la que pertenecen y, por lo tanto, reflejarán la sociedad en la que viven, junto a sus valores, ideales y modelos. (Gallardo, 2011)

El diseño no puede alejarse de su contexto cultural, la industria y el mercado en el que se desarrolla, es decir, las ideas aunque son construcciones imaginarias se materializan a través de actos, conductas y productos con signos denotativos en cuanto a su función y connotativos en tanto a su significado.

Por lo tanto, los productos que el diseñador genera se convierten en vehículos de ideologías, como resultado sus creencias, experiencias y valores y también de las influencias políticas, económicas, culturales y sociales del contexto en el que está inserto como sujeto.

Entonces, el proceso de diseño evidencia ser, al igual que todas las actividades humanas, un proceso cultural en el que se interpreta la realidad para cargar más adelante al producto de los valores sociales y culturales del entorno.

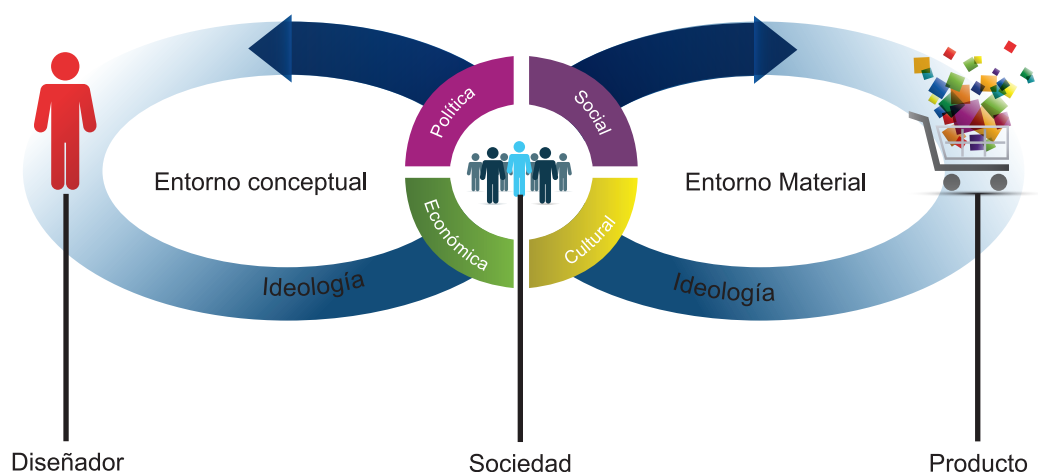


Figura 4. Producto como vehículo de la ideología - reinterpretado del libro Diseñar la Inclusión.

El contexto latinoamericano

En el contexto latinoamericano existen antecedentes positivos de la intervención del diseño en el proceso de valoración y fortalecimiento de las tradiciones culturales de la región. En este sentido los proyectos han tenido una fuerte vinculación artesanal a través del empleo de materiales técnicos e iconografía latinoamericana.

Otro aspecto en el que el diseño ha intervenido en Latinoamérica es a través de la conformación de proyectos productivos que incluyen procesos de capacitación y prácticas para el desarrollo económico sustentable.

Un tercer aspecto en donde el diseño se ha dado valor en Latinoamérica es en la potencialidad de la técnica y la calidad para su competitividad en el mercado global. Esta concepción habilita el desarrollo de productos basados en la identidad que contribuyen a los intereses económicos y de fortalecimiento cultural nacional.

Producto

Los objetos con enfoque cultural tienen lazos más sólidos con quienes los usan y esta es una cualidad que los productores deben tener en cuenta para brindarle valor agregado a sus productos y reforzar la identidad local.

Esta manera de operar hace que los objetos tengan fuerza en los entornos económicos y socio culturales y medioambientales. Finalmente el diseño con identidad opera en la configuración de ensambles socio-técnicos y participa en procesos de construcción de actores y artefactos

Ya que también el conocimiento socio cultural aporta en las programaciones formativas y a su vez interactúa y se enriquece con los saberes propios de los participantes.

Diseño, tecnología y sociedad

Los modelos de producción industrial como ya lo habíamos señalado, además de los antecedentes ambientales han generado un ambiente de desigualdad en cuanto a la competitividad y saturación del mercado.

Los productos que usualmente forman parte de las actividades humanas de toda índole son los que se producen en serie propiciando espacios desiguales de comercio ante las limitaciones productivas de las unidades productivas artesanales y primarias.

Por otro lado, han puesto en evidencia las condiciones de explotación laboral y desigualdad a las que generalmente se ven expuestas las unidades primarias dentro de la cadena de valor de los productos.

Por ello, el enfoque de producción y consumo sustentable que tiene como meta el equilibrio en el desarrollo de nuevos productos y servicios propone propiciar un balance entre las esferas social, ambiental y económica para la consecución de un futuro equitativo en el que el uso de los recursos naturales, humanos y tecnológicos generen un mínimo impacto y eviten que las soluciones actuales se conviertan en problemas a resolver para las generaciones futuras.

En la presente gráfica basada en el análisis del estudio de Verónica Gallardo: Diseñar la inclusión, Incluir al Diseño, podemos observar que la interacción de las tres esferas benefician a todos los sectores involucrados, se convierte en una fórmula para la competitividad y evidencia que la interacción coherente de estos tres aspectos, sin perder de vista los objetivos comerciales del sistema, tienen una coexistencia estrecha en la que el diseñador tiene la responsabilidad de involucrar importantes aspectos derivados como el mejoramiento tecnológico, los límites culturales, artísticos, comerciales y sociales que se deben considerar en el desarrollo del producto.

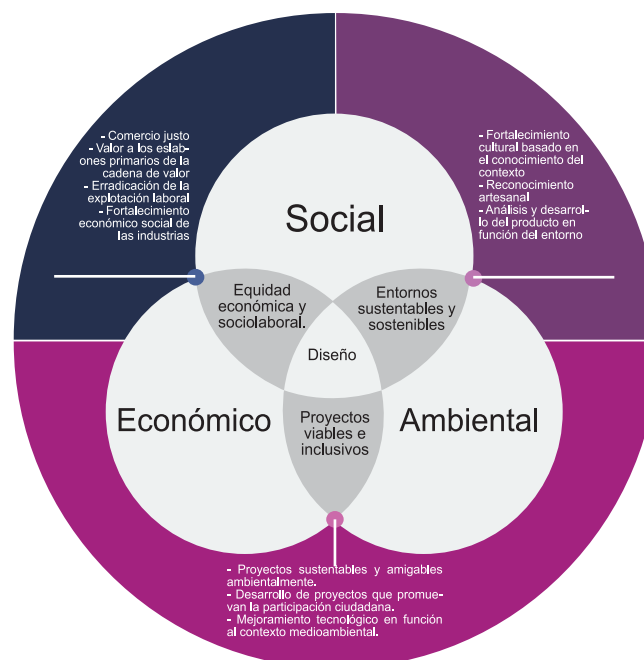


Figura 5. Diseño Sustentable - Interacción Económica, Social y Ambiental.

Se debe considerar que las soluciones sustentables se generan en sistemas complejos de naturaleza social, técnica, económica y ambiental en la que participan diversos actores y factores en este escenario el diseñador gestiona y aporta metodologías que promuevan soluciones creativas con visiones compartidas entre estos escenarios.

El proceso de negociación en la construcción de los problemas y la formulación de posibles soluciones es vital teniendo en cuenta que la tecnología es socialmente conformada y que la innovación y la participación del producto en el mercado son producto de ésta negociación social que muchas veces no es bien entendida.

La relación entre éstas 3 esferas nos lleva al entendimiento de que ningún artefacto puede ser neutral ante la interacción de estos aspectos.

El diseñador debe cuestionar qué necesidades no están siendo satisfechas para poder formular estrategias para resolverlas, es decir, problematizar.

Ante este panorama los proyectos de diseño social deben plantearse también, además de todos los componentes que conforman el proyecto, un análisis de los posibles resultados (en términos de producto) para proponer en el proceso de capacitación una visión metodológica que no desemboque en productos que carezcan de necesidad real para el mercado del que desean formar parte.

Por otra parte, el diseño de productos dentro de proyectos que promueven la inclusión socio económica debe también asumir una posición política. Esta noción es clave entendiendo que el propósito es promover una sociedad proactiva capaz de insertarse en el ámbito productivo, cultural y material de su contexto para construir las estrategias que le permitan modificar o cambiar totalmente su vida en términos socio-económicos.

Margolín (2009) señala que la contribución del diseñador que asume una postura política puede darse a través de tres caminos:

1. Proponiendo una visión crítica sobre los efectos del diseño en la sociedad.
(Diseño Social – Comprender a la sociedad)
2. Generando objetos como contribución a una cultura en constante construcción.
(Identificar el problema del producto)
3. Compromiso social. (Buen Juicio Social)

“Esta postura implica principalmente el respeto por el conocimiento acumulado por los integrantes de la organización: la cultura, los recursos, los saberes, las formas de producción, los modos de organización, etc”. (Gallardo, 2011)

Por lo cual, los objetivos del proyecto deberán plantearse desde las expectativas del grupo antes que las aspiraciones personales y organizacionales. Al concebir al proceso de diseño con una actitud democrática e inclusiva se hará evidente la necesidad del diseñador de involucrarse en contextos culturales, sociales y productivos para fortalecer el contexto y su desarrollo futuro.

Porque es importante el aporte del diseño en la construcción de un marco teórico, metodológico y filosófico que incide en la economía social y solidaria.

- a) Fomento de una conciencia profesional.
- b) Necesidad de construcción de espacios de reflexión sobre la práctica del diseño.

“Este concepto nace de la convicción de que el individuo solo puede comprender su propia experiencia y evaluar su propio destino localizándose a sí mismo en su época.” (Gallardo, A. V. C. 2011) Esta cualidad de ubicarse en el contexto en el que se desarrolla permite poder ubicarse tanto en la perspectiva política adecuada al contexto que permite analizar los problemas sociales como en la psicológica que permite intuir las inquietudes personales de cada individuo.

La necesidad de articular espacios de discusión y análisis desde la academia y todos los espacios sociales ayudarán a construir y definir las bases de la práctica profesional y su vinculación productiva.

En cuanto a la formación académica de diseñadores ciudadanos que participen activamente en su entorno social como propone Margolin (2009) resulta no solo adecuada sino indispensable para una intervención responsable y culturalmente situada.

El Diseño como Ensayo Social

El discurso artesanal del producto, es decir, que el producto artesanal es producto de discursos, es decir, que el producto artesanal es producto de discursos.

1. Corredor turístico – Territorio de desarrollo.
2. Producto de origen – Transmisión de saberes culturales.
3. Contacto con el artesano – Proceso participativo.

Para entender al producto desde el discurso artesanal debemos comprender primer que la producción de sentido de un objeto no tiene el mismo significado en un contexto frente a otro, es decir, un objeto mostrado dentro de un territorio específico dentro de un corredor turístico tiene ciertas ventajas frente al mismo fuera de este territorio.

Esto se debe a la relación subjetiva que un turista establece con los productos artesanales. Y si a esto le añadimos el origen cultural e histórico del producto y el contacto mismo con el artesano tendremos las bases para el desarrollo de la estrategia comercial del producto.

Aquí se enfrentan dos retos: el primero plantea entender el proceso de innovación que produzca nuevos resultados alejados de la reproducción vernácula y el segundo cómo encontrar y posicionarse en nuevos escenarios sin tener la necesidad de subsistir irremediablemente dentro del sistema que plantea el discurso del producto.

En el primer escenario, el reto es mantenerse y aprovechar el entorno construido, mientras que en el segundo escenario, podríamos recurrir al análisis de los signos y códigos que conforman dichos discursos para transformarlo en función, no solo de la necesidad que simboliza dicho producto, sino del reconocimiento de la identidad que representa al derivarse del contexto artesanal.

Este análisis es importante al formular proyectos de diseño para el desarrollo social pues debido a las condiciones similares organizativas de estos grupos con el sector artesanal, los productos tienden a responder también a estas similitudes es el plano material.

Estudio de Caso



Imagen 3: Participantes del proyecto con las representantes de las ONG's.

Proyecto: Mujeres tejiendo emprendimientos para una economía de cuidado en la Ciudad de Cuenca.

Antecedentes

La violencia por razones de género es un problema que afecta gravemente a las mujeres en todo el mundo. Datos revelan que en Ecuador 6 de cada 10 mujeres, han vivido algún tipo de violencia de género: en el 54% de los casos violencia psicológica, 38% violencia física, 26% violencia sexual y 35% de violencia patrimonial (INEC, 2011).

En Cuenca, en 2013 (año en el que inicia el proyecto), la Comisaría de la Mujer y la Familia y la Unidad Especializada de Violencia de Género, receptaron 3.050 denuncias de violencia intrafamiliar. Por su parte, Corporación Mujer a Mujer, Agencia Socia de ACNUR, patrocinó el seguimiento de 1.574 casos de violencia intrafamiliar.

Desde 2002 Ecuador se convirtió en el principal receptor de población colombiana en

situación de refugio en Latinoamérica. En la actualidad, la población solicitante de refugio reconocida en el Azuay asciende 2.273 personas según la Dirección de Refugio del Ministerio de Relaciones Exteriores.



Imagen 4: Talleres de capacitación en tejido.

A partir de 2011, la Corporación Mujer a Mujer (COMAM) asume la coordinación del Proyecto de Integración Local para la Población Refugiada en el Ecuador cuya finalidad es brindar asistencia legal y social a la población solicitante de asilo proporcionando herramientas necesarias para su debida integración en la sociedad local.

La COMAM al ser una institución pionera en la difusión y defensa de derechos y reconociendo que son las mujeres, niños, niñas y adolescentes quienes corren mayor riesgo de vivir en situaciones de desigualdad social consideró que estos grupos poblacionales requieren mayor apoyo para lograr su autosuficiencia económica e integración.

Situación socio-económica

La pobreza en Azuay es del 31,9%, (NBI 2010) y afecta principalmente a mujeres dedicadas principalmente al comercio, agricultura y manufactura. Su tasa de participación laboral es de apenas el 44%, ocultando el subempleo y el trabajo doméstico, del que forman parte el 96,7% de trabajadoras.

La carga horaria laboral en la zona urbana de la mujer es de 14 horas más que la del hombre y en la zona rural de 18 horas. Con estos indicadores se puede desprender la condición vulnerable en el área económica que se ve reflejada en un débil empoderamiento y autonomía de las mujeres.

Dentro de los países de la región, Ecuador, se ha visto afectado directamente por el conflicto armado existente en Colombia, situación que ha provocado una crisis humanitaria y una afluencia masiva de población que requiere protección internacional.

De problemáticas descritas, se han desarrollado iniciativas a nivel local y nacional como la implementación de estrategias de Economía Social y Solidaria y el Fomento de la Equidad. Así, el Plan Nacional del Buen Vivir y el Plan Quinquenal Provincial 2010-2014, incluyeron programas de fomento de las cadenas productivas con énfasis en el empoderamiento de mujeres.

De la experiencia de la COMAM, en 20 años de trabajo para enfrentar la violencia intrafamiliar y en los 3 años de trabajo en el proyecto “Integración local de población refugiada en Ecuador”, identificó las principales problemáticas de las mujeres que sufren violencia patrimonial o económica:

1. Desconocen la diversidad de oportunidades productivas que pueden desarrollar de forma individual o asociativamente.
2. Falta de capacitación en oportunidades de inversión y planes de negocios.
3. No son incluidas en los procesos de asistencia técnica en la economía popular y solidaria con equidad de género.

Por lo expuesto la Corporación Mujer a Mujer emprende una primera fase de implementación de proyectos económico-productivos con la finalidad de que las mujeres beneficiarias puedan sentirse útiles, emocionalmente estables y con capacidad de lograr independencia económica.

En una segunda fase el proyecto desarrollaría todos los componentes de producción asociativa, legalización, marca, marketing, plan de comercialización local, regional, nacional e internacional, entre otros.

Beneficiarias:

35 mujeres en situación de vulnerabilidad: Mujeres en calidad de refugio y mujeres en situaciones de violencia intrafamiliar.

Análisis del proyecto.

Una vez conformado el grupo de participantes se inició con el proceso de capacitación en técnicas artesanales de tejido. Muchas de las beneficiarias tenían niveles que iban desde lo básico hasta lo intermedio en las técnicas de palillo y gancho (crochet). Como el proceso no planificó previamente la interacción con profesionales y métodos de diseño, se procedió a contratar a artesanas para el proceso de capacitación.

Las clases se dividieron en módulos de Economía Social y Solidaria, Desarrollo Personal para el empoderamiento de las participantes y tejido en el que aprendieron técnicas básicas para la producción de prendas textiles.

La innovación en el proceso formativo radicó en la visión humanista dirigida a fortalecer y empoderar a las participantes desde su desarrollo personal pues supuso la intervención de otras áreas necesarias, tomando en consideración las características sociales del grupo: mujeres en situación de refugio, jefas de hogar, con trabajos ocasionales y/o desempleadas y mujeres que han sobrevivido a situaciones de violencia intrafamiliar.

Este enfoque destinado a fortalecer el trabajo en equipo y propiciar la solidaridad entre las participantes significó una experiencia diferente frente a otros proyectos de naturaleza inclusiva, pues denotó la importancia transdisciplinaria en proyectos destinados a poblaciones en situación de vulnerabilidad.

No obstante, problemas no detectados en el proceso de desarrollo e investigación se fueron desarrollando durante los meses de capacitación como: la falta de espacios adecuados para la capacitación y para el cuidado de los hijos de las participantes.

En este sentido, muchas de las beneficiarias no disponían de un centro de cuidado para sus hijos, pues las capacitaciones se desarrollaron durante los fines de semana, lo que las obligaba a llevar a sus niños al lugar destinado para la puesta en práctica del proyecto.

En este sentido, la ONG promotora fue adaptándose a esta realidad con la implementación posterior de un espacio lúdico (de acuerdo a sus posibilidades) en el que un par de profesionales en trabajo social y psicología fueron los encargados de armar una paralela “escuela de los días sábados” para niños en edades comprendidas entre los 0 y 12 años.

Este reto, que no fue previsto en la programación del proyecto, significó muchas veces una excusa para que las participantes no fueran constantes en todos los talleres, además de generar distracciones durante las sesiones.

En cuanto al espacio, el contar con apenas un salón de uso múltiple dotado de sillas y unas cuantas mesas imposibilitó la apropiación de las participantes en un sentido espacial, pues ocupaban tiempo de los talleres en armar y desarmar el aula de acuerdo a las necesidades puntuales de cada clase.

En lo que se refiere a las clases prácticas en tejido al tratarse de talleres estructurados bajo una noción tradicional, la capacitadora se limitó a enseñar las técnicas sin que existiera retroalimentación o un proceso de innovación en las prendas producidas. De hecho, en la primera etapa, las participantes se dedicaron a la reproducción total de modelos de catálogo, cuya calidad no fue homogénea ya que las participantes no tuvieron un nivel similar en cuanto a las capacidades desarrolladas.

Debido a que uno de los objetivos de la ONG era generar independencia económica entre las participantes, se gestionó a través de diferentes organismos la participación de las emprendedoras en diferentes espacios como ferias artesanales.

Sin embargo, los productos no significaron diferenciación alguna respecto a otros similares desarrollados por artesanas que viven de la actividad. En este punto, su valor agregado se limitó a las particularidades y la naturaleza asociativa de las participantes que más tarde, y luego de cumplir con requisitos legales, conformaron la asociación AMECE (Asociación de Mujeres Emprendedoras Colombiana-Ecuatoriana).

El proyecto, que contó con el apoyo del ACNUR, Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Refugiados en Ecuador fue presentado como modelo de gestión en eventos y ferias productivas sin que, hasta el momento, hubieran solucionado cuestiones relativas al mejoramiento e innovación del producto.

En una segunda etapa, dadas las condiciones en las que se había desarrollado el programa hasta esa fecha, se pensó en la posibilidad de integrar al equipo a un diseñador con experiencia en técnicas de tejido y capacitación con unidades productivas primarias.

En ese momento, entraron en contacto con la Diseñadora cuencana Silvia Zeas, debido a su experiencia en la producción de prendas textiles con identidad y su relación profesional con sectores productivos primarios de la Cadena de Valor de los productos textiles fabricados con lana.

Durante esta segunda etapa el primer reto que enfrentó la recién conformada asociación fue el sostenimiento de sus participantes en el proyecto. Pasa esa fecha, algunas de las integrantes habían disminuído su asistencia y muchas se habían retirado del proceso. Alrededor de 20 beneficiarias continuaron en esta etapa, aunque no constantemente.

Ya contando con la participación de un diseñador se llegaron a varios acuerdos entre la ONG y las participantes. El primero, y a decir de las beneficiarias más motivador, se centró en la creación de una línea de productos de diseño exclusivos para la AMECE. Esta realidad cambió por completo la visión de las participantes en relación al potencial del producto de diseño como una manera de fortalecerse como asociación e introducirse formalmente en el mercado.

Para ellas, aunque únicamente significó un valor agregado, pues no han sido formadas para un análisis integral del diseño en relación a su producción fue un paso fundamental para el fortalecimiento asociativo entre las participantes que finalmente decidieron quedarse. En la actualidad, tienen 10 miembros constantes.

Un segundo ámbito que significó un reto para la AMECE fue el paulatino retiro de los fondos para el desarrollo de talleres y capacitación adicional. Debido a que el proyecto se planteó desde los objetivos de la ONG y no desde los objetivos de la unidad productiva conformada, la inversión se vió afectada con la resolución de la ACNUR de invertir en otros proyectos que se desarrollan en el país. Este particular limitó el tiempo y el uso de recursos destinados al proyecto.

Aunque si se planificó, dentro del proyecto, capacitaciones para la conformación de asociaciones basadas en la Economía Social y Solidaria, las participantes ven limitadas sus capacidades para la gestión autónoma de un capital semilla para continuar con el proceso productivo.

Hoy en día, invierten el dinero que tienen a disposición y que han logrado reunir a través del establecimiento de cuotas que apenas cubren los costos del material empleado para la fabricación de prendas.

No existe un aprendizaje sobre la Gestión del Diseño, por lo cual, no se toma en consideración tiempos de producción, capacidad productiva, innovación y demás elementos metodológicos implícitos que deben considerar las unidades productivas de subsistencia para su sostenimiento y empoderamiento en el tiempo.

No cuentan con un lugar o espacio físico para el desarrollo de sus actividades. Al finalizar el

proyecto, las instalaciones están sujetas a préstamo dependiendo de la disponibilidad de la ONG. Tampoco cuentan con un espacio fijo de venta de productos aunque llegaron a un acuerdo para la exhibición de sus prendas en la Tienda de Diseño de Silvia Zeas. Sin embargo, debido a la ausencia planificación en los ejes de producción, cuando los productos se acaban, no tienen la posibilidad de reponerlos de inmediato.

Así el proyecto, evidencia las falencias ya mencionadas en este estudio en cuanto a un análisis profundo de las necesidades puntuales de la población en situación de vulnerabilidad socio-económica. Si bien es cierto, se tienen a disposición indicadores que justifican la ejecución de estos proyectos por parte de entidades públicas y privadas, las acciones todavía están destinadas a cumplir con las políticas de integración y brindar herramientas básicas para la subsistencia pero todavía no han alcanzado un nivel real de sostenimiento, demostrando que los proyectos de naturaleza inclusiva se sostienen aún en la línea de pensamiento sistémico y que están muy lejos de articularse de diferente manera.

El proyecto al no tener al diseño como eje transversal desde su concepción difícilmente pasará de los intentos de sus integrantes de mantenerse y lograr en el futuro reforzar aquellas falencias que quedaron por fuera durante el proceso formativo. Sin embargo, también significa la oportunidad de continuidad del proceso, pues ya se han detectado elementos importantes relacionados a la dinámica asociativa y los objetivos de las unidades productivas conformadas ante la necesidad de fortalecer su nivel socio-económico.

En ese escenario, cabría la posibilidad de retomar el contacto con la asociación conformada en el proceso e integrarlas a un nuevo programa que sí incluya no sólo al diseño, sino también, a todas las áreas estudiadas en el presente trabajo.

Cadena de Valor del Proyecto Mujeres Tejiendo Emprendimientos

Puntos de intervención para el fortalecimiento de la Cadena de Valor.

Innovar por innovar ya no es una vía segura, las organizaciones no pueden darse el lujo de inventar lo que se requiere porque ésta no es una fórmula que funcione en la relación espacio-tiempo actual. El ser innovador está mediado por la capacidad de interpretar lo que se espera de él, en el momento que se requiere y en el entorno donde se va a mover esta nueva realidad objetual... (Galán, 2011)

En base a lo analizado, este estudio presenta la posibilidad no solo de fortalecer el área productiva, dentro de la Cadena de valor de la Lana, que fue el camino elegido para potenciar y generar independencia económica en mujeres que por su situación de vida requieren integrarse al sector productivo de la mano del diseño.

Como hemos señalado, el proyecto no visualizó la potencialidad del diseño en otras áreas productivas y se concentró en la modificación de la materia prima para el consumo por medio de la fabricación artesanal de prendas textiles.

Sin embargo, es importante tomar en consideración los cuatro ejes productivos de la Cadena de valor y sus subcategorías ya que los proyectos de naturaleza inclusiva requieren reconocer

e identificar las áreas de innovación que se requieren reforzar no solo en función de la consecución de los objetivos sociales, sino también, en función de las necesidades productivas locales que podrían ser fortalecidas de la mano de este sector con capacidad de convertirse en el generador de cambios importantes de la mano del diseño.

A continuación definiremos las cuatro grandes áreas de intervención del diseño a considerar y las posibles subcategorías que deberían considerarse en la formulación de proyectos de diseño de naturaleza inclusiva.



Figura 6. Cadena de Valor de la Lana - Proyecto: Mujeres Tejiendo Emprendimientos.

Cadena de Valor AMECE - Puntos de intervención del diseño

1. Material		2. Transformación		3. Comunicación		4. Comercialización	
Uso	No interviene	Tecnología	Participa / No decide	Marca	Participa	Distribución	Participación limitada / Sin canales de distribución
Forma y Función	No interviene	Armado	Participa	Packaging	No aplica	Puntos de venta	No aplica
Materias primas	No interviene	Proceso de fabricación	Participa	Soportes gráficos	No aplica	Posicionamiento	No aplica
Semielaborados	No interviene	Control de Calidad	Participa	Publicidad	No aplica	Público	Participa / No delimita

Figura 7. Puntos de intervención del Diseño.

Como podemos ver en la gráfica el proyecto actualmente se ha apostado en las áreas de Transformación, Comunicación (en menor escala) y Comercialización. Sin embargo es necesario poder identificar si podría conectarse con otras áreas o potencializar sectores en donde ya se ha apostado, pero que sin embargo, no fueron analizados profundamente para formular estrategias de Gestión del Diseño que garanticen el éxito del proyecto en función de sus objetivos.

En función de este análisis se proponen algunos puntos que se deberían considerar, analizar y problematizar para conocer si es factible trasladar los conocimientos adquiridos a otros espacios que garanticen que las unidades primarias se fortalezcan en el futuro, como es la aspiración de los proyectos de diseño de naturaleza inclusiva.

Posibilidades de intervención en la cadena de valor

1. Material		3. Comunicación	
Uso	Definición de alternativas de uso en función del producto y el contexto	Marca	Creación de marca en función al contexto / Valor agregado
Forma y Función	Innovación en relación a las necesidades del mercado	Packaging	Posibilidad de innovación / Valor agregado
Materias primas	Posibilidad de innovación para la creación de nuevos materiales	Soportes gráficos	Posibilidad de innovación / Valor agregado
Semielaborados	Posibilidad de inserción en la industria	Publicidad	Posibilidad de innovación / Valor agregado
2. Transformación		4. Comercialización	
Tecnología	Posibilidad de aprendizajes nuevos e innovación	Distribución	Posibilidad de ampliar cadenas y lugares para la distribución
Armado	Posibilidad de innovación	Puntos de venta	Posibilidad de fortalecimiento económico / Valor agregado
Proceso de fabricación	Posibilidad de innovación	Posicionamiento	Fortalecimiento económico / Generación de proyectos paralelos y similares
Control de Calidad	Mejoramiento de calidad	Público	Fortalecimiento económico y de la identidad cultural

Figura 8. Posibilidades de intervención del Diseño.

Matriz de Análisis.

Para efecto de comprender los componentes positivos y de intervención que requiere el proyecto para fortalecer su eje productivo, se ha identificado los datos relevantes de la institución ejecutora y los Principios del Diseño para la Inclusión Socio-laboral que se deben considerar durante las etapas de formulación del proyecto, ejecución, capacitación, comunicación y comercialización. A través de una valoración cuantitativa de los Principios de Diseño considerados podremos evidenciar las falencias del proyecto que se deben fortalecer en cuanto a los objetivos de fortalecimiento productivo.

PLAN ESTRATÉGICO DE LA COMAM 2014 -2015			
PRINCIPIOS	MISIÓN	VISIÓN	OBJETIVO
• Transparencia • Participación • Calidad • Independencia y pluralismo • Relevancia, selectividad e impacto • Igualdad de oportunidades • Colaboración, complementariedad y trabajo	La Corporación Mujer a Mujer es una organización privada que promueve, protege y difunde los derechos humanos con enfoque de género mediante sus servicios de investigación, capacitación, asesoría y atención psicológica, legal, social, económica y asistencia humanitaria, así como la coordinación interinstitucional y veeduría de la política nacional, con el fin de construir una sociedad justa e igualitaria en el Ecuador.	La Corporación Mujer a Mujer será reconocida en el territorio ecuatoriano por su compromiso y excelencia técnica en materia de derechos humanos con enfoque de género, activa defensora de la igualdad, la equidad y la diversidad, promotora del empoderamiento y emprendimiento autónomo de las mujeres, con una cultura organizacional coherente con los valores institucionales.	Impulsar, implementar y dar seguimiento a la creación de un sistema multisectorial y multicultural de la violencia contra la mujer en todas las etapas de su vida, así como la difusión de la normativa legal que trata los derechos y obligaciones que ampara a la población con necesidad de protección internacional.
PROYECTO MUJERES TEJIENDO EMPRENDIMIENTOS PARA UNA ECONOMÍA DE CUIDADO EN LA CIUDAD DE CUENCA			
Beneficiarias del proyecto:	35 mujeres en situación de vulnerabilidad. Mujeres en calidad de refugio y mujeres en situaciones de violencia intrafamiliar.		

Figura 8. Plan Estratégico de la COMAM 2014 -2015.

Análisis de los objetivos del proyecto

PRINCIPIOS DE DISEÑO PARA LA INCLUSIÓN SOCIO LABORAL					EVALUACIÓN				
OBJETIVOS	PORCENTAJE	ESTRATEGIAS INCLUSIVAS	COMUNICACIÓN	GESTIÓN DEL DISEÑO	CADENA DE VALOR	DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES	TOTAL	
Fomentar valores y prácticas de la Economía Social y Solidaria a través de emprendimientos económico - productivos.	100%							0	
	75%	X				Se busca potencializar aptitudes en las participantes para que puedan sostenerse económicamente. Objetivo amplio, no se define campo de acción.	No se describe que enfoque tendrán los emprendimientos productivos. Se visualiza al tejido artesanal desde su potencialidad. No se toma en cuenta al diseño.	1	
	50%		X					1	
	25%							0	
	0%			X	X				2
Desarrollar un plan de capacitación en una vida libre de violencia y de liderazgo transformacional.	100%							0	
	75%	X				Se desarrolla el plan incluyendo técnicas de tejido artesanal, formación en desarrollo personal y principios de economía social y solidaria.	No hay lineamientos específicos de los objetivos particulares de cada una de las temáticas, alcances y relación disciplinaria.	2	
	50%		X					0	
	25%							0	
	0%			X	X				2
Generar sostenibilidad organizativa y económica a través proceso de capacitación en talleres ocupacionales y la entrega de capital semilla para la conformación de emprendimientos.	100%							0	
	75%					Se plantea un presupuesto semilla. Sin embargo es un presupuesto para la ejecución del proyecto.	El capital semilla es usado en el proyecto puntual, poco presupuesto destinado a la producción. Una vez terminado el proceso, se retira la ayuda económica.	0	
	50%		X					1	
	25%	X						1	
	0%			X	X				2
TOTAL								0	6
								0	50%
								25,00%	16,66%
								8,34%	50%

Ninguno de los objetivos planteados en el proyecto cumple con los niveles óptimos de los principios de diseño para la inclusión socio laboral.

1.- El objetivo 1 y 2 presentan un 75% aceptable respecto a la generación de estrategias inclusivas y herramientas de comunicación. Sin embargo, únicamente representan un 25% aceptable entre todos los aspectos valorados.

2.- El objetivo 1 y 3 presentan un 50% de aspectos que requieren intervención en cuanto a las estrategias de comunicación empleadas. En conjunto un 16,66% de los objetivos deben ser intervenidos para mejorar en función de los principios de diseño que se deben considerar.

3.- El objetivo 3 presenta un 25% de implementación de estrategias inclusivas. Este objetivo requiere intervención inmediata y representa un 8,34% dentro del global de los objetivos.

4.- Todos los objetivos requieren intervención inmediata respecto a la implementación de estrategias para la gestión del diseño y el fortalecimiento de la cadena de valor. En global un 50% de los objetivos deben ser intervenidos.

Diagnóstico

Análisis de los ejes de capacitación

capacitación		PRINCIPIOS DE DISEÑO PARA LA INCLUSIÓN SOCIO LABORAL				OBSERVACIONES	TOTAL	OPTIMO 100%	ACEPTABLE 75%	INTERVENCIÓN 50%	INTERVENCIÓN REQUERIDA 25%	INTERVENCIÓN INMEDIATA 0%	
TIPO DE CAPACITACIÓN	PORCENTAJE	ESTRATEGIAS INCLUSIVAS	COMUNICACIÓN	GESTIÓN DEL DISEÑO	CADENA DE VALOR								
DESARROLLO PERSONAL	100%	X				Talleres de liderazgo transformacional con el propósito de fortalecer y potenciar liderazgos.	Los talleres no tienen visión inter o trans disciplinaria. No tienen relación con los otros enfoques temáticos.	1					
	75%		X					1					
	50%								0				
	25%								0				
	0%			X	X			X					2
ECONOMÍA SOCIAL Y SOLIDARIA	100%	X				Talleres en economía social y solidaria con el propósito de impulsar micro emprendimientos.	Los talleres no tienen visión inter o trans disciplinaria. No tienen relación con los otros enfoques temáticos.	1					
	75%		X					1					
	50%								0				
	25%												
	0%			X	X			X	0				2
TEJIDO / DISEÑO	100%					Talleres de tejido artesanal sin programa de estudios. En la segunda etapa se incluye profesional del diseño porque se analiza la potencialidad del diseño para el desarrollo del proyecto.	Los talleres no tienen visión inter o trans disciplinaria. No tienen relación con los otros enfoques temáticos.	0					
	75%		X					1					
	50%	X							1				
	25%												
	0%			X	X			X					2
TOTAL							TOTAL %	2	3	1	6	0	50%
								16.66%	25.00%	8.34%	0	0	

El tipo de capacitación elegida requiere un 50% de intervención inmediata respecto a los principios de diseño para la inclusión socio laboral.

1.- La capacitación en desarrollo personal y economía social y solidaria tienen una valoración óptima respecto a la creación de estrategias inclusivas. En tanto la capacitación en tejido y diseño tienen una valoración del 50% requiere intervención.

2.- Los tres tipos de capacitación tienen una valoración aceptable en el eje de comunicación respecto a los principios de diseño que se deben considerar.

3.- Ninguno de los ejes de capacitación incluyen estrategias de gestión del diseño y fortalecimiento de la cadena de valor considerados como principios de diseño para la inclusión socio laboral.

Diagnóstico

Análisis de los recursos

PRINCIPIOS DE DISEÑO PARA LA INCLUSIÓN SOCIO LABORAL					EVALUACIÓN				
RECURSOS	PORCENTAJE	ESTRATEGIAS INCLUSIVAS	COMUNICACIÓN	GESTIÓN DEL DISEÑO	CADENA DE VALOR	DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES	TOTAL	
RECURSOS HUMANOS	100%	X				Un artesano experto en técnicas de tejido. Un contador experimentado en la generación de microemprendimientos. Un psicólogo para la formación en desarrollo personal. Un sociólogo y trabajador social para el análisis de casos y seguimiento del proyecto.		0	
	75%		X					2	
	50%						No se prevé la necesidad temprana de un diseñador involucrado en el proyecto. Se involucra en una etapa final ante una necesidad detectada.	0	
	25%			X					1
	0%				X				1
RECURSOS FÍSICOS	100%						No existe un espacio calificado para el desarrollo de talleres. El aula es de uso múltiple, no es de uso particular lo que resta tiempo de capacitación al tener que movilizar implementos en todas las clases dependiendo de las necesidades. No es un espacio didáctico. No existe un espacio de ventas.	0	
	75%							0	
	50%							0	
	25%	X	X						2
	0%			X	X				2
RECURSOS ECONÓMICOS	100%					Recursos económicos que cubren el desarrollo de proyecto.	El presupuesto incluyó un monto para desarrollo de material de "comunicación interna" con el que se desarrolló material gráfico, cuadernos de notas y souvenirs básicos para la difusión del proyecto. Presupuesto limitado. Presupuesto retirado una vez culminado el periodo propuesto.	0	
	75%							0	
	50%		X					1	
	25%	X							1
	0%			X	X				2
TOTAL								0	2
								0,00%	16,66%
								1	8,33%
								4	33,34%
								5	41,67%

Diagnóstico

Ninguno de los recursos considerados tienen una valoración óptima.

- 1.- Dentro de los recursos humanos considerados los ítems estrategias inclusivas y comunicación tienen una valoración de 75%. Los ejes gestión del diseño recibe una valoración de intervención requerida y el eje cadena de valor evidencia una intervención inmediata.
- 2.- Dentro de los recursos físicos considerados los ítems estrategias inclusivas y comunicación requieren intervención inmediata.
- 3.- Dentro de los recursos económicos el ítem estrategias inclusivas requiere intervención, el ítem comunicación requiere intervención, los ítems gestión del diseño y cadena de valor requieren intervención inmediata.

Análisis del estado del conocimiento de los participantes		PRINCIPIOS DE DISEÑO PARA LA INCLUSIÓN SOCIO LABORAL				EVALUACION				
		FORMACIÓN PREVIA	PORCENTAJE	ESTRATEGIAS INCLUSIVAS	COMUNICACIÓN	GESTIÓN DEL DISEÑO	CADENA DE VALOR	DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES	TOTAL
BAJO	100%								Participantes con nulo conocimiento. Interés en tener una actividad para aprovechar tiempo libre y aprender algo nuevo. Gran porcentaje abandona el proyecto. Constante: no se reconoce la utilidad de otros talleres.	0
	75%									0
	50%									0
	25%									0
	0%			X	X	X	X			4
MEDIO	100%								Insatisfacción por aprendizaje lento. Interés en crecimiento en relación a la oportunidad de ingresos a futuro.	0
	75%									0
	50%									0
	25%				X					1
	0%			X		X	X			3
AVANZADO	100%								Insatisfacción por aprendizaje lento. Interés en crecimiento en relación a la oportunidad de ingresos a futuro. Permanencia a largo plazo ante posibilidades reales de crecimiento económico.	0
	75%									0
	50%									0
	25%			X	X					2
	0%					X	X			2
TOTAL										0
%										0
										0.00%
										0.00%
										25%
										75%

El análisis del estado de conocimiento de los participantes arroja los siguientes resultados:

- 1.- Las participantes con un nivel de conocimiento bajo requieren intervención inmediata respecto al planteo de las estrategias inclusivas, de comunicación, gestión del diseño y fortalecimiento de la cadena de valor a considerar.
- 2.- Las participantes con nivel medio de conocimiento requieren intervención inmediata en los ítems estrategias inclusivas, comunicación y cadena de valor. Dentro del ítem comunicación se requiere intervención inmediata.
- 3.- Las participantes con nivel de conocimiento avanzado requieren intervención en los ítems estrategias inclusivas y comunicación. En tanto, se recomienda intervención inmediata en las estrategias de gestión del diseño y fortalecimiento de la cadena de valor.

Diagnóstico

Análisis del Modelo



Imagen 5: Redes Neurales Biológicas.

El presente modelo ha tomado como referencia algunos de los aspectos desarrollados durante la presente investigación, como puntos críticos a tratar para el desarrollo de proyectos inclusivos que propicien el Diseño para la Inclusión Socio Laboral para personas que por su situación de vulnerabilidad han quedado por fuera de los espacios de capacitación y/o laborales en nuestra ciudad.

Tomando como referencia las conexiones sinápticas que se producen en las redes neurales biológicas se estableció un modelo de asociación de aspectos que se deben considerar con la finalidad de mejorar las relaciones del diseño con las unidades productivas en situación de vulnerabilidad en el que el emergente, el producto, contenga los resultados de un análisis profundo de las necesidades reales del mercado y sea capaz de consolidar el fin de dichas unidades; el fortalecimiento socio-económico de sus integrantes.

Para ello, hemos tomado en consideración 8 aspectos que se deben analizar para este propósito:



Imagen 6: Redes Neurales Biológicas.

1. Filosofía: establecer una posición política y seleccionar una metodología que permita la elección de estrategias metodológicas.
2. Buen Juicio Social: procurar discernimiento para establecer los objetivos que se desean alcanzar.
3. Triada de Papanek (Resignificación basada en los principios del Pensamiento Complejo): situarse en los escenarios que nos permitan producción de pensamiento.
4. Determinar el escenario de diseño inclusivo en donde se piensa operar: Diseño Social, Diseño Universal, Diseño Para la Inclusión Socio-laboral.
5. Entender las relaciones que se forjan en las unidades productivas en situación de vulnerabilidad.
6. Comprender el discurso artesanal que se produce en nuestra localidad, pues, se vislumbra como escenario de desarrollo de estos proyectos.
7. Analizar el Mercado y la pertinencia de los productos que se desarrollan dentro del proyecto.
8. Enfocarse hacia el equilibrio de los recursos respecto al entorno: Sustentabilidad.

El modelo se ha desarrollado en función de la elección de los elementos que se encuentran interconectados entre sí, que permite la elección de estrategias dependiendo de las necesidades particulares del proyecto y los objetivos que se desean alcanzar.

En este sentido funciona la semejanza con la sinapsis (unión) que se desarrolla en los circuitos neuronales, pues los referentes se encuentran unidos y pretenden generar asociaciones no lineales que derivarán nuevos planteamientos.



Conclusiones

Proponer una visión política del diseño no es complejo en el sentido de que los principios mismos del diseño tienen una naturaleza política. “El diseño se hace siempre para el otro, nace en y desde lo sensible y lo estético, de allí su proximidad o su inclusión dentro de las artes; pero, a diferencia de las artes puras dirige invariablemente su acción a la interacción con otros”. (Diseño proyecto y desarrollo Beatriz Galán. 325)

Sin embargo, ejecutar al diseño desde una visión política requiere de ciertos compromisos por parte de los diseñadores.

En nuestro contexto social, las políticas del diseño deben ser reconocidas, no solo mencionadas; y en este sentido, es importante tener en cuenta que en nuestro país existe un gran desconocimiento de estas políticas, en reciente formulación, por parte de los agentes sociales que pueden interactuar con la disciplina para la generación de proyectos dirigidos a grupos vulnerables.

Por tanto, este desconocimiento hace que el diseño haya quedado subordinado, dentro de los proyectos de inclusión social, a una disciplina instrumental que obedece a otros objetivos no relacionados a las políticas del diseño.

En este sentido, los proyectos de diseño con visión social deben tener en consideración el momento histórico en el que se desarrollan para poder convertirse en capital económico, social, cultural y simbólico.

Además resulta indispensable que sean los diseñadores quienes reconozcan la dimensión política y social del diseño y que tengan la apertura para entender los intereses de la sociedad en los que el diseño se puede convertir en una herramienta de cambio.

Esto no significa que el diseñador sea el único capaz de identificar y canalizar estas necesidades; es necesario no dejar de lado el diseño de autor pues éste es el encargado de visibilizar ante los actores sociales lo que significa como canalizador de los momentos históricos que vive cada sociedad, sin embargo, la política y visión social del diseño significará para los diseñadores la posibilidad de detectar y reflejar otros intereses sociales necesarios de abarcar en nuestro contexto contemporáneo.

En este sentido queda planteado que la dimensión política del diseño debe trascender a su práctica convencional porque significa una nueva dimensión laboral del diseño local, que muchas veces se ve limitado a las políticas económicas, productivas, culturales y sociales que ven limitadas las posibilidades del diseño a la producción y reproducción de artefactos con fines estéticos y ornamentales.

El diseñador debe inmiscuirse en la modificación de las políticas públicas que buscan la transformación, y concentrar su atención en la generación de programas y proyectos, que reflejen la necesidad de la incorporación de actores sociales en los sectores productivos.

Establecer relaciones entre el diseño con instituciones que ejecutan políticas públicas para la transformación social es un campo amplio aún no explorado a profundidad en nuestro país, que sin duda alguna, es necesario de afrontar y discutir desde diferentes esferas, desde lo laboral, desde lo político, desde lo académico, desde lo social para sembrar las bases de una inserción necesaria del diseño en la sociedad parcialmente visualizada.

Cuando hablamos del diseño para el desarrollo, para la transformación social, para las poblaciones en situación de vulnerabilidad es necesario construir un relato entre la teoría y las experiencias sociales de nuestro entorno.

Es imprescindible comprender las nuevas dinámicas de nuestro entorno, los nuevos entramados institucionales, los actores, lenguajes y símbolos que conforman esta nueva sociedad que funciona en red de manera creativa y productiva.

La experiencia colectiva reflejada en artefactos con potencial para fortalecer los vínculos sociales e institucionales ponen en evidencia la flexibilidad y visión dinámica y sistémica necesaria en los proyectos de diseño dirigido a estas poblaciones.

En este sentido el profesional del diseño debe explorar los límites de su responsabilidad social para superar el individualismo proyectual a través de una ontología del diseño que le permita resolver preguntas expuestas pero no profundizadas que atañen a su quehacer profesional en una era en donde la sustentabilidad exige un rediseño de los conceptos no solo en función de lo material, sino también, en función de las nuevas redes sociales generadas en el contexto contemporáneo.

Así el diseño para el desarrollo social significa la recuperación de una dimensión profesional olvidada que centra su visión en objetos capaces de modificar situaciones sociales bajo un consciente y necesario conocimiento de los territorios en los que se desarrolla.

Es posible y necesario el desarrollo de proyectos de diseño para la vinculación socio laboral de poblaciones que por diferentes motivos están por fuera de los sectores productivos tradicionales, pues significa no solo la posibilidad de fortalecer y mejorar sus condiciones de vida, sino también, diversificar el accionar del diseñador y mejorar las relaciones germinativas entre estas poblaciones y las organizaciones sociales encargadas de la planificación de programas dirigidos a desarrollar sus capacidades productivas y lograr su independencia económica.

Como hemos visto a lo largo de este análisis, todos los ingredientes necesarios para la construcción de esta alianza germinativa están presentes. Existe la necesidad social para el desarrollo de éstos proyectos, está presente la disponibilidad institucional para el desarrollo de programas que abarcan estos temas y los diseñadores tienen una nueva consciencia acerca del nuevo entorno social en el que nos desarrollamos. Sin embargo, continuamos articulando por separado.

Es necesario que los diseñadores tomemos la iniciativa en este sentido, nos involucremos más en la construcción de políticas de diseño nacionales y formemos parte de las instituciones que han encontrado en el diseño una posibilidad de cambiar realidades, pero

que no obstante, desconocen cómo gestionar al diseño para la consecución de objetivos sociales de inclusión.

Los referentes históricos, teóricos y sociales están presentes. El diseño dirigido a grupos vulnerables es una nueva y necesaria forma de afrontar problemáticas sociales que siempre han estado presentes, pero que hemos negado en la tarea de satisfacer necesidades que hoy son ajenas en diferentes territorios, que han quedado por fuera en la hegemonía que ha impuesto el sistema comercial presionando al diseño hacia la materialización de artefactos inertes que no están de acuerdo con la nueva era en la que vivimos.

Libros

Berman, M. (2001). Todo lo sólido se disuelve en el aire: la experiencia de la modernidad. Siglo XXI.

Bonsiepe, G. (1992). Las siete columnas del diseño. Informe para el encuentro de Culturas y Nuevos conocimientos. Azcapotzalco, México.: Universidad Autónoma Metropolitana (UAM).

Bonsiepe, G. (1990). Perspectivas del diseño industrial y gráfico en América Latina. Temes de disseny , 7.

Calvino, I. (2014). Seis propuestas para el nuevo milenio. Buenos Aires: Siruela.

Capra, F. (1998). La trama de la vida: una nueva perspectiva de los sistemas vivos. Barcelona: Anagrama.

Doldan, J. M. (2008). Enseñanza del Diseño en Latinoamérica. Reflexión Académica en Diseño y Comunicación. Año IX. Vol. 9. (págs. 149-151). Buenos Aires: Universidad de Palermo.

Galán, M. B. (2011). Diseño, proyecto y desarrollo. Miradas del periodo 2007-2010 en Argentina y latinoamérica. Buenos Aires: Wolkowicz Editores.

Gallardo, V. (2011). Diseñar la inclusión, Incluir al diseño. Buenos Aires: Ediciones Azurras.

García de Sola, M. (2006). Libro blanco del diseño para todos. Madrid: Fundación ONCE, Instituto de Mayores y Servicios Sociales.

Leiro, R. J. (2006). Diseño Estrategia y Gestión. Buenos Aires: Ediciones Infinito.

Manzini, E. (2014). El mundo como podría ser. Diseño y construcción social del futuro. En B. R.-M. Miranda Santiago, Cuadernos de diseño 1. Diseñar, proyectar el futuro. (págs. 129 - 143). Madrid: IED Madrid.

Bibliografía

Papanek, V. (1977). Diseñar para el mundo real: Ecología humana y cambio social (segunda edición). Barcelona: Pol·len Edicions.

Rojas, C. (2015). La Estética del Diseño. Cuenca.

Sennet, R. (2003). El Respeto. Sobre la dignidad del hombre en un mundo de desigualdad. Barcelona: Anagrama.

Senplades, S. N. (24 de junio de 2013). Buen Vivir. Recuperado el 4 de Agosto de 2015, de [buenvivir.gob.ec](http://www.buenvivir.gob.ec): <http://www.buenvivir.gob.ec>

Soren Ginnerup, C. d. (2010). Hacia la plena participación mediante el Diseño. Madrid: Instituto de Mayores y Servicios Sociales (Imsero).

Veblen, T. &. (1958). The Theory of the leisure class: An economic study of institutions. New American Library.

Páginas Web

Mujer, C. M. (3 de Junio de 2016). Corporación Mujer a Mujer. Recuperado el 1 de Abril de 2016, de [Corporacionmujeramujer.org.ec](http://www.corporacionmujeramujer.org.ec): http://www.corporacionmujeramujer.org.ec/quienes-somos.aspx?men_id=2.3.3

Cadavid, G. A. (1 de Enero de 2011). Repositorio CDPD.net. Recuperado el 1 de 2 de 2016, de repositoriocdpd.net: http://repositoriocdpd.net:8080/bitstream/handle/123456789/233/Tes_SevillaCadavidGA_NaturalezaRelacionalDiscapacidad_2011.pdf?sequence=1

Bibliografía