



**UNIVERSIDAD  
DEL AZUAY**

**Facultad de Diseño Arquitectura y Arte**  
Escuela de Diseño de Productos

COMO **ANÁLISIS** DEL DISEÑO  
DE PRODUCTOS  
**FACTOR**  
EN EL **INFLUYENTE**  
**DESARROLLO**  
**SOCIOECONÓMICO** DEL  
ECUADOR

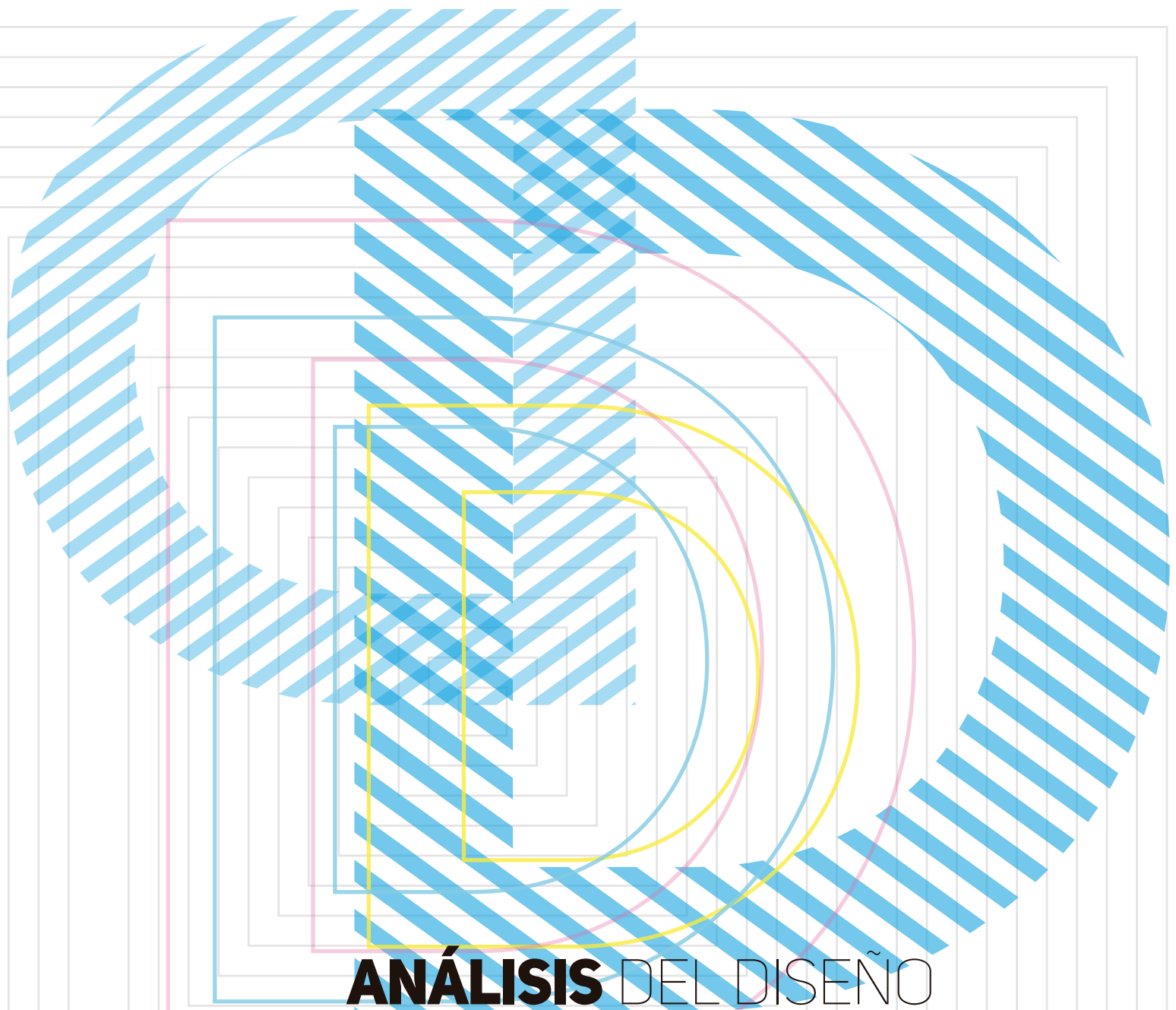
Trabajo de graduación previo a la obtención del título de:

**Diseñadora de Objetos**

**Autora:** Gabriela Jaramillo Iulita

**Director:** Danilo Saravia

Cuenca - Ecuador 2020



**ANÁLISIS** DEL DISEÑO  
**DE** PRODUCTOS  
COMO **FACTOR**  
**INFLUYENTE**  
EN EL **DESARROLLO**  
**SOCIOECONÓMICO** DEL  
ECUADOR

## DEDICATORIA

*A todas las personas que no se conforman con lo que está dicho, que tienen ganas de cambiar lo establecido, y de crecer en el proceso.*

## AGRADECIMIENTOS

*A mi mamá, que nunca ha dejado que me rinda en lo que me apasiona, mi mejor ejemplo de perseverancia, mi mayor apoyo. A mi papá, que siempre me ha animado a inventar soluciones, y ha estado conmigo en todo momento. A mi familia, quienes han creado espacios de diálogo valiosos para formar mi criterio. A mi tío Pietro, mi primera y excelente influencia en el mundo del Diseño. A Verónica Cisneros, por la amistad más valiosa que me ha dado este proceso. A mi tutor, Danilo Saravia, quien me ha impulsado y ha creído siempre en mi trabajo. Y a mis profesores José Luis Fajardo, Alfredo Cabrera, y Anna Tripaldi, quienes han sido grandes compañeros y formadores en este camino.*

# TABLA DE CONTENIDOS

Dedicatoria	Pág. 1	<b>Reflexión</b>	Pág. 55
Agradecimientos	Pág. 1	Resumen de Estado del Arte	Pág. 56
Índice de contenidos	Pág. 2	Conclusiones	Pág. 57
Índice de figuras	Pág. 3	<b>Bibliografía y Referencias</b>	Pág. 63
Resumen	Pág. 4	Referencias Bibliográficas	Pág. 64
Abstract	Pág. 5	Referencias de Imágenes	Pág. 71
Introducción	Pág. 6	Anexo 1	Pág. 73
Objetivos	Pág. 7	Anexo 2	Pág. 74
<b>Capítulo 1.</b>			
Contextualización	Pág. 8		
Conclusión de capítulo	Pág. 18		
<b>Capítulo 2.</b>			
Marco teórico	Pág. 19		
Conclusión de capítulo	Pág. 26		
<b>Capítulo 3.</b>			
Casos de estudio	Pág. 27		
Elección de casos	Pág. 28		
Matriz de análisis	Pág. 30		
Investigación de casos	Pág. 31		
México	Pág. 31		
Brasil	Pág. 37		
Colombia	Pág. 44		
Ecuador	Pág. 50		

# TABLA DE ILUSTRACIONES GRÁFICAS

## Gráficas

<b>Gráfica 1.</b> Índice de competitividad global. FEM	<b>Pág. 11</b>
<b>Gráfica 2.</b> Exportaciones Ecuador. (OEC 2019)	<b>Pág. 12</b>
<b>Gráfica 3.</b> Importaciones Ecuador. (OEC 2019)	<b>Pág. 12</b>
<b>Gráfica 4.</b> Sectores de las industrias culturales y creativas. UNESCO	<b>Pág. 15</b>
<b>Gráfica 5.</b> Tabla 1: Top 10 exportadores de economías desarrolladas	<b>Pág. 28</b>
<b>Gráfica 6.</b> Tabla 2: Top 10 exportadores de economías en desarrollo	<b>Pág. 28</b>
<b>Gráfica 7.</b> Exportaciones de bienes creativos México	<b>Pág. 29</b>
<b>Gráfica 8.</b> Exportaciones de bienes creativos Brasil	<b>Pág. 29</b>
<b>Gráfica 9.</b> Exportaciones de bienes creativos Colombia	<b>Pág. 30</b>
<b>Gráfica 10.</b> Exportaciones de bienes creativos Ecuador	<b>Pág. 30</b>
<b>Gráfica 11.</b> Matriz de análisis	<b>Pág. 30</b>
<b>Gráfica 12.</b> Tabla de resumen estado del arte	<b>Pág. 30</b>

## Imágenes

<b>Imagen 1.</b> Zapatos de Guanajuato.	<b>Pág. 33</b>
<b>Imagen 2.</b> What design can do, CDMX 2019.	<b>Pág. 33</b>
<b>Imagen 3.</b> Design Week México, 2019	<b>Pág. 34</b>
<b>Imagen 4.</b> Destination México en el MoMA, 2012.	<b>Pág. 35</b>
<b>Imagen 5.</b> Inspiramais, Brasil 2019	<b>Pág. 38</b>
<b>Imagen 6.</b> Inspiramais, Brasil 2019	<b>Pág. 39</b>
<b>Imagen 7.</b> Beone en Design Export 2018	<b>Pág. 40</b>
<b>Imagen 8.</b> 8 Brasil Design Award	<b>Pág. 41</b>
<b>Imagen 9.</b> Diseñador Carlos Motta en Design and sustainable wood	<b>Pág. 42</b>
<b>Imagen 10.</b> Expoartesanías	<b>Pág. 45</b>
<b>Imagen 11.</b> Brigitte Baptiste en Cummulus 2019	<b>Pág. 47</b>
<b>Imagen 12.</b> Expoartesanías 2019	<b>Pág. 49</b>
<b>Imagen 13.</b> La huella. Mucho mejor Ecuador	<b>Pág. 52</b>
<b>Imagen 14.</b> Protesta Waorani contra petroleras	<b>Pág. 54</b>

# TABLA DE ANEXOS

**Anexo 1.** Abstract

**Anexo 2.** Índice de Desarrollo Humano

## **TÍTULO DE LA TESIS**

ANÁLISIS DEL DISEÑO DE PRODUCTOS COMO FACTOR INFLUYENTE EN EL DESARROLLO SOCIOECONÓMICO DEL ECUADOR.

---

## **RESUMEN**

El presente trabajo de investigación busca conocer la situación del Diseño de Productos en Ecuador, como factor diferenciador y su participación en el movimiento socioeconómico. A partir de conceptos como innovación, economía creativa, desarrollo socioeconómico y desarrollo sostenible se construyó un estado del arte que analiza a países como México, Colombia y Brasil. Desde ahí se hizo una reflexión sobre el estado actual del Diseño de Productos en el Ecuador.

---

## **PALABRAS CLAVE**

Innovación, Economía creativa, Desarrollo sostenible, Competitividad, Producción nacional

---



---

## ABSTRACT OF THE PROJECT

### **TITLE OF THE PROJECT**

ANALYSIS OF PRODUCT DESIGN AS AN INFLUENTIAL FACTOR IN ECUADOR'S SOCIO-ECONOMIC DEVELOPMENT.

---

### **SUMMARY**

The goal of this research is to find out the current situation of product design in Ecuador as a distinguishing factor as well as its role in the social-economic movement. Through concepts such as innovation, creativity economy, social-economic development and sustainable development, the state of the art was constructed to analyze countries like Mexico, Colombia and Brasil. From there, a reflection about the present state of product design in Ecuador was elaborated.

---

### **KEYWORDS**

Innovation, creative economy, sustainable design, competitiveness, national production.

---

Translated by:

Ecuador es un país principalmente exportador de materia prima e importador de productos con valor agregado. Según el Observatorio de complejidad económica (**OEC**), el mayor ingreso económico del Ecuador corresponde a la exportación de materias primas, liderando el crudo de petróleo con el 29%, seguido por bananas, crustáceos, flores, entre otros. Además, Ecuador se encuentra en el puesto número 90 en el ranking de competitividad del foro económico mundial, siendo los índices de innovación y mercado de productos, los más bajos del país.

Es por esto que se ha intentado implementar desde las políticas públicas, un cambio de matriz productiva mediante la introducción de distintas economías que generen una variación positiva en el sector comercial. Actualmente el plan de gobierno **“Toda una vida”** cuenta con un plan integral de fomento a la economía naranja llamado **“Ecuador creativo”**. Sin embargo, el Diseño de Productos no consta como un factor

predominante en la participación económica.

A partir de esto, surge la interrogante de, cómo se considera actualmente al Diseño de Productos, dentro de las actividades que aportan al desarrollo socioeconómico del Ecuador.

**Cómo se considera actualmente al Diseño de Productos, dentro de las actividades que aportan al desarrollo socioeconómico del Ecuador.**

Desde aquí se pretende realizar análisis de casos en los que el Diseño ha llegado a agregar valor en economías de otros países, y desde los resultados obtenidos, reflexionar sobre el cuestionamiento planteado y las posibles medidas que se podrían adoptar para fortalecer la práctica del Diseño en el Ecuador

La realización de este proyecto de investigación pretende dar paso a un posterior diálogo sobre la incidencia del Diseño en la mejora del desarrollo del Ecuador, y en algún momento poder implementar las medidas pertinentes desde organismos estatales.





## OBJETIVOS

### OBJETIVO GENERAL

Analizar al Diseño de Productos como factor diferenciador que aporta al desarrollo socioeconómico, mediante la construcción de un estado del arte, que permita evidenciar la acción del Diseño de Productos en otros países, y a partir de esto contrastarlo con el estado del mismo en Ecuador.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 1 Levantar información bibliográfica que permita conocer el estado general de las acciones llevadas a cabo en pro del desarrollo socioeconómico de Ecuador, y las posiciones que ocupa el país en términos de innovación.  
.....
- 2 Definir los conceptos que serán las unidades de análisis para realizar un estudio de casos, que permita el entendimiento de la situación del Ecuador, frente a diferentes países que, en comparación, tengan mayor participación en temas de Diseño.  
.....
- 3 Reflexionar acerca de las acciones que han llevado al Diseño de Productos a representar un aporte al desarrollo socioeconómico, y qué medidas se podrían adoptar en Ecuador.

The background image shows several oil pumpjacks in silhouette against a vibrant sunset sky. The sky transitions from a deep blue at the top to a bright orange and yellow near the horizon. The pumpjacks are mechanical structures with long, angled arms and counterweights. In the top right corner, there are several parallel blue diagonal lines. The entire scene is framed by a thin white border.

**CAPÍTULO 1**

*CONTEXTUALIZACIÓN*



El desarrollo socioeconómico se conoce como la capacidad que tiene un país de generar riqueza, y ésta debe verse reflejada en la calidad de vida de sus habitantes; que abarca su bienestar físico, emocional, social y material. Si bien los factores para conseguir un nivel de desarrollo no son los mismos para cada país, el Informe de desarrollo humano (*IDH*), realizado por el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (*PNUD*) ha estandarizado algunos para establecer un ranking y evaluar las naciones cada año. Entre ellos comprende índices como la tasa de empleo, nivel de educación, acceso a recursos naturales, estabilidad económica, sostenibilidad socioeconómica, brecha de género, nivel de pobreza, entre otros.

Sin embargo, el crecimiento económico mundial ha sido lento y las desigualdades sociales y la degradación ambiental se han convertido en las principales características de nuestra realidad, y que presentan importantes desafíos sin precedentes para la comunidad internacional, por lo que las formas actuales de producción y consumo energético ya no son viables. (*Naciones Unidas 2018*). Dicha conclusión llevó a la ONU en 2015, a establecer la necesidad mundial de trabajar entonces por un desarrollo sostenible, bajo el marco de la “*Agenda 2030*”, misma a la que se adscribieron los 193 estados miembros de la ONU. (*UN, 2018*). Esta nueva ruta establece 17 objetivos de desarrollo sostenible (*ODS*), que incluye temas altamente prioritarios “como la erradicación de la pobreza extrema, la reducción de la desigualdad en todas sus dimensiones, un crecimiento económico inclusivo con trabajo decente para todos, ciudades sostenibles y cambio climático,

entre otros.” (*UN, 2018*). Los ODS, desde su planteamiento, están presentes en los parámetros que evalúa el IDH.

El informe más reciente del IDH (*UNPD, 2019*) ubica en primer lugar a Noruega con un valor de desarrollo de 0.954, seguido de Suiza con 0.946, e Irlanda con 0.942. Por su lado, Ecuador, aunque se mantiene en el primer tercio de la lista de países, se encuentra en el puesto 85, del total de 189, con un nivel de desarrollo evaluado en 0.758.

Ahora bien, expuestos los anteriores datos, cabe hacer una comparación del Ecuador frente a países con mayor nivel de desarrollo, pero dentro de todas las categorías, es importante centrarse, por el objetivo de este proyecto, en el gasto en investigación y desarrollo (I+D), abarcado por el índice de sostenibilidad socioeconómica (*Anexo 1*). Este parámetro se calcula por el porcentaje del producto interno bruto de cada país que se destina a la I+D. La tabla muestra en este parámetro que el porcentaje destinado en Ecuador corresponde al 0.4% del PIB, y por tal cifra se lo categoriza en el tercio medio; mientras que por ejemplo Alemania, que está en el puesto número 4 del IDH, tiene una inversión del 2.9% en la misma categoría, y se ubica con esta cifra en el primer tercio.

**Sin embargo, el crecimiento económico mundial ha sido lento y las desigualdades sociales y la degradación ambiental se han convertido en las principales características de nuestra realidad**





El gasto en investigación y desarrollo evaluado por el IDH está precisamente asociado al ODS número 9: “Industria, innovación e infraestructura”; específicamente a la meta 9.5 que establece:

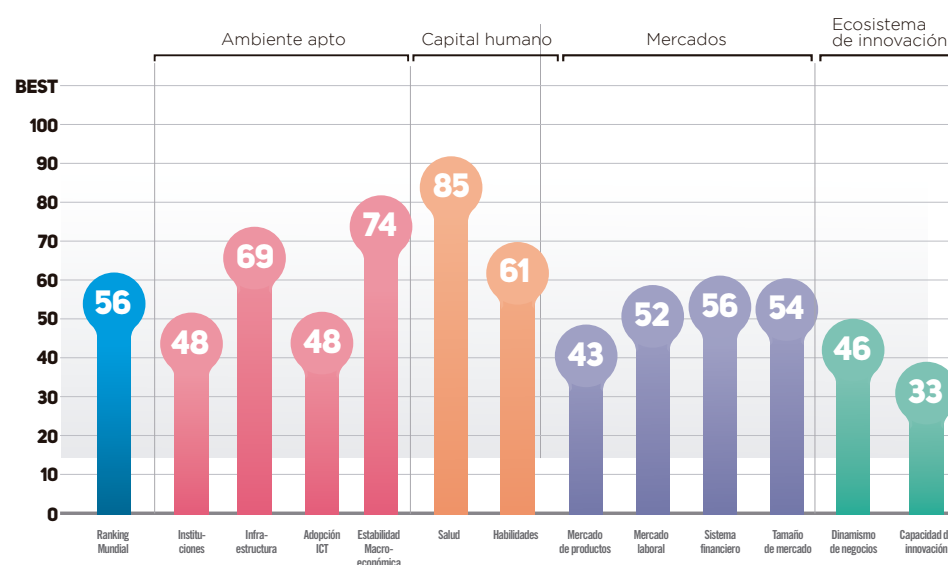
**“Aumentar la investigación científica y mejorar la capacidad tecnológica de los sectores industriales de todos los países, en particular los países en desarrollo, entre otras cosas fomentando la innovación y aumentando considerablemente, de aquí a 2030, el número de personas que trabajan en investigación y desarrollo por millón de habitantes y los gastos de los sectores público y privado en investigación y desarrollo”**

**(UN 2018, p.44)**

Paralelamente el foro económico mundial presenta su reporte anual de competitividad global. Este reporte enlista a los países en orden de competitividad basado en 12 pilares: instituciones, infraestructura, adopción de tecnologías de la comunicación, estabilidad macroeconómica, salud, habilidades, mercado de productos, mercado laboral, sistema financiero, tamaño de mercado, dinamismo de negocios, y capacidad de innovación. Al 2019 dentro de la categoría de capacidad de innovación, Alemania ocupa el primer lugar, mientras que Ecuador el 88. (World Economic Forum, 2019). Si bien al comparar ambos números podemos encontrar una fácil relación entre el porcentaje del PIB destinado a la I+D y el ranking de

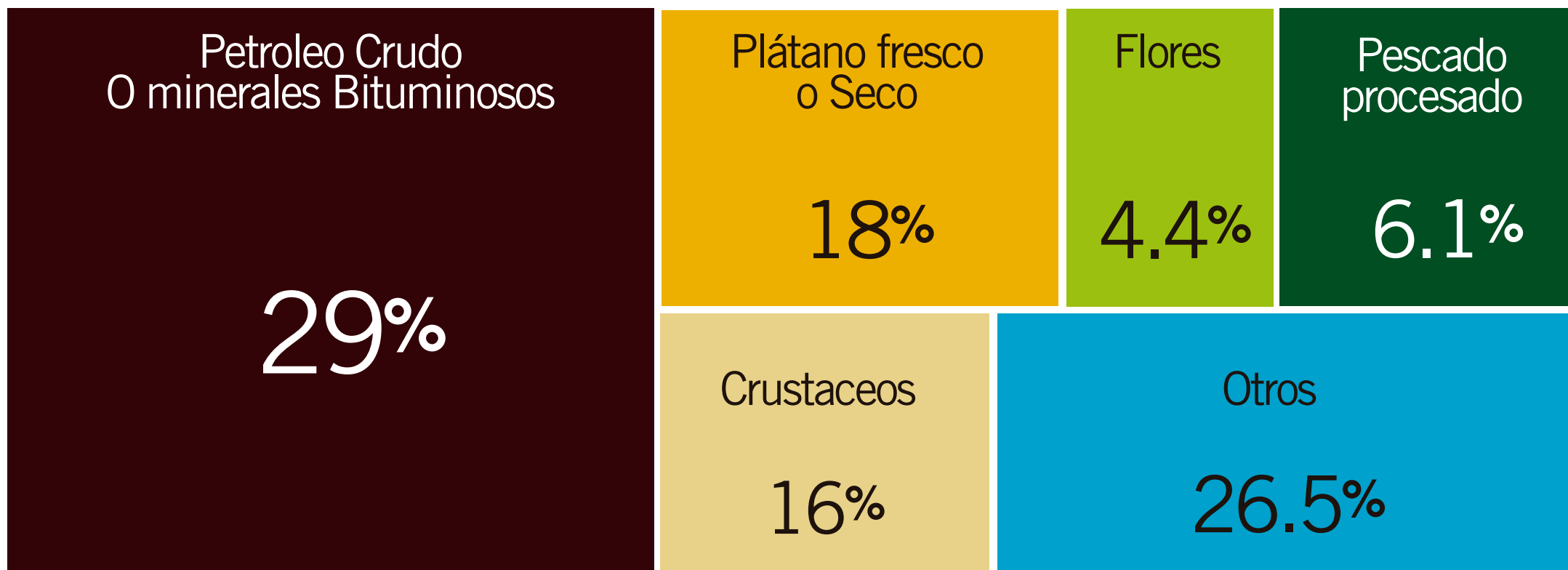
competitividad global, no podemos asegurar que solo esto compone el requisito para ser un país desarrollado, pues como se nombró previamente existen muchas categorías de evaluación; pero si es un indicativo considerable para subir de nivel en el desarrollo socioeconómico.

Dentro de las actividades productivas del Ecuador, la exportación representa una importante cantidad de ingresos monetarios. Según el observatorio de complejidad económica (OCE, 2019), al 2017 el país exportó en valor económico un total de 19.3 billones de dólares; dentro de los productos, el porcentaje de exportación lo lideran materias primas como el crudo de petróleo, siendo el más alto con 29%, seguido de bananas, crustáceos y flores.



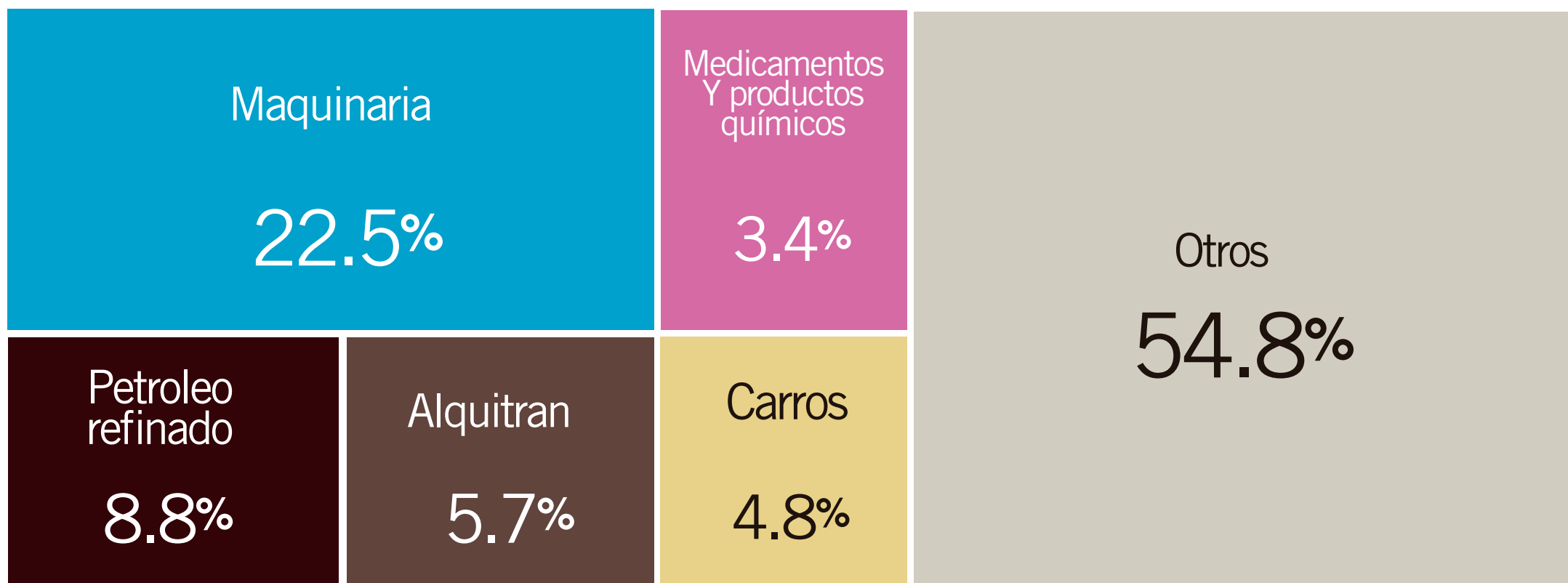
Gráfica 1: Índice de competitividad global. FEM

## ¿Qué exporta Ecuador? 2017



Gráfica 2: Exportaciones Ecuador. (OEC 2019)

## ¿Qué importa Ecuador? 2017



Gráfica 3: Importaciones Ecuador. (OEC 2019)



En comparación con las importaciones del mismo año, Ecuador tuvo un ingreso total monetario de 19.3 billones de dólares, pero que se compone de productos más variados y principalmente con valor agregado. La categoría líder en porcentaje es en máquinas, seguido de derivados del petróleo, productos químicos y elementos para transporte. Por lo que se podría decir que la innovación y la agregación de valor no son el fuerte económico del país.

Pero esta no es una situación reciente, a lo largo de la historia, Ecuador no ha dejado de ser un país exportador de productos primarios; frente a esto, ya anteriormente en 2012, en el enlace ciudadano Nro. 286, el entonces presidente Rafael Correa dijo “No hemos avanzado mucho en la actividad productiva (...) Nos va bastante bien haciendo lo mismo de siempre, bananos, rosas, enlatados, pero con lo que tenemos en el país se pueden mantener esas industrias y generar nuevas.” Y comunica a la ciudadanía los objetivos que plantea entonces para el sector productivo:

### 1. Diversificación de la matriz productiva:

Para lo cual se establecieron 5 “industrias estratégicas para el desarrollo”: **Refinería, Siderúrgica, Petroquímica, Procesamiento de cobre y Astilleros.**

### 2. Generación de valor agregado:

Que busca la transformación de la materia prima, creando productos que requieren mayor intervención en mano de obra. Para esto ejemplifica con la exportación de crudo de petróleo frente a la importación de derivados como petróleo

refinado; o las ensambladoras de carros que hay en el país donde, del total del valor del vehículo, 15% es producción nacional y 85% es importado, y afirma Correa que tenemos la capacidad de producir mayor cantidad de piezas y sustituir importaciones. Otro ejemplo relevante es que Ecuador es de los más importantes productores de cacao, exportándolo “por más de un siglo” en grano y todavía no somos fabricantes de productos con cacao elaborado, como chocolates.

### 3. Sustitución selectiva de importaciones.

Finalmente, Rafael Correa, concluye este tema con una comparación entre sectores, que, apoyado en cifras, expone la gran cantidad de productos de alta y mediana tecnología que componen las importaciones, frente los elementos de bajo nivel tecnológico que exportamos, a lo que el expresidente refiere como un signo de subdesarrollo, por ser directamente proporcional al valor agregado. **(Correa, 2012)**

Finalizado su mandato en 2017, presenta el Informe a la Nación, donde comunica, en el apartado que refiere al cambio de matriz productiva, las acciones realizadas en la década de gobierno a favor de la industria, como la inversión en infraestructura y servicios, además de incluir datos sobre el progreso comercial. Posteriormente se plantean los retos pendientes relativos a este tema, y manifiesta que el trabajar sobre la “Política Industrial” fundamentada en inversión, productividad, calidad, innovación y mercados, se espera para 2025 que se generen miles de nuevos empleos, aumento de puntos en el PIB, y mejora de la balanza comercial. **(Correa, 2017)**

A partir de esto, en el mismo año, con el inicio de gobierno del presidente Lenin Moreno, se propone, en el Plan Nacional ***Toda Una Vida***, trabajar por la consecución de los objetivos planteados anteriormente. Es así que, dentro del plan nacional para el desarrollo, se recalca la importancia de la innovación para pasar de una economía fundamentada en los bienes finitos, a una economía social del conocimiento. En el documento, aunque se evidencian nuevos retos por superar, se mantiene el desafío de diversificar la matriz productiva, en busca de una economía que genere mayor valor agregado y que al mismo tiempo propicie una sociedad con valores de responsabilidad y solidaridad.

Las propuestas de cambio para el ámbito económico se apoyan en el hecho de que el país ha llevado un modelo especializado en exportaciones primarias durante toda la época republicana, “que ha vuelto a la economía vulnerable ante las dinámicas del mercado exterior; ha limitado la tecnificación de su producción; ha propiciado la concentración de riqueza, y ha afectado a la sustentabilidad ambiental.” (SENPLADES, 2017, p.31)

Pero Ecuador no es el primer país en pensar en diversificar su matriz productiva. Aunque antes otros países ya lo han implementado, se ha convertido últimamente en una urgencia reemplazar las economías extractivistas que ha llevado el mundo a lo largo de muchos años, puesto que los recursos naturales se están agotando y las industrias que dependen de ellos han llegado a niveles de explotación que afectan a toda la cadena productiva; lo que además de ser grave para el medio

ambiente, representa una debilidad económica de los países en momentos de crisis.

Una de las actividades productivas que participan en este cambio de matriz, es la ***“economía creativa”***, término acuñado por John Howkins en 2001, y aunque la expresión abarca una noción muy amplia, se puede entender como aquella que genera ingresos a partir de los bienes y servicios fundamentados en manifestaciones culturales y creativas.

A partir de ella han surgido a lo largo del tiempo varios conceptos relacionados, como las ***“industrias creativas”***, ***“industrias culturales”***, y la ***“economía naranja”***. Este último se establece con el libro ***“La economía naranja: una oportunidad infinita”***, un texto en calidad de manual, basado en la definición de Howkins, que pretende explicar la importancia económica de los bienes y servicios fundamentados en la propiedad intelectual, y adjudica el color naranja a esta economía porque se asocia, según el texto, con la cultura, la identidad y la creatividad. (Buitrago y Duque, 2013)

Relacionado a ello, en Ecuador, el ministerio de cultura y patrimonio, presentó oficialmente en agosto de 2019 el ***“Plan Integral de Fomento a la Economía Naranja – Ecuador Creativo”***; el cual tiene como objetivo principal impulsar la cultura nacional e incidir en la economía, mediante la dinamización de las empresas e industrias que se desenvuelven en este ámbito. Para la implementación del plan se contempla la construcción de diversas estrategias, en las que se encuentran políticas públicas y mecanismos de fomento, para benefi





ciar a todos los actores y gestores del sector cultural y creativo.

La primera etapa de este plan gubernamental, estableció desde septiembre del mismo año, un conjunto de incentivos que están dirigidos únicamente a artistas, artesanos, escritores gestores culturales. Los beneficios, ya en ley, se componen de: IVA 0% para servicios artísticos culturales, cero aranceles para la importación de insumos culturales, acceso a créditos especializados, y control de la inversión pública en los artistas ecuatorianos.

En el evento, presentado en Quito, Juan Fernando Velasco, ministro de Cultura y patrimonio 2020, recalcó que en Latinoamérica se generan 10 millones de empleos fundamentados en la economía naranja, y que Ecuador no puede quedarse fuera de esta lógica. Además, informó que actualmente la economía cultural representa el 1,93% del PIB, y se plantea como objetivo llegar al 3% para 2021.

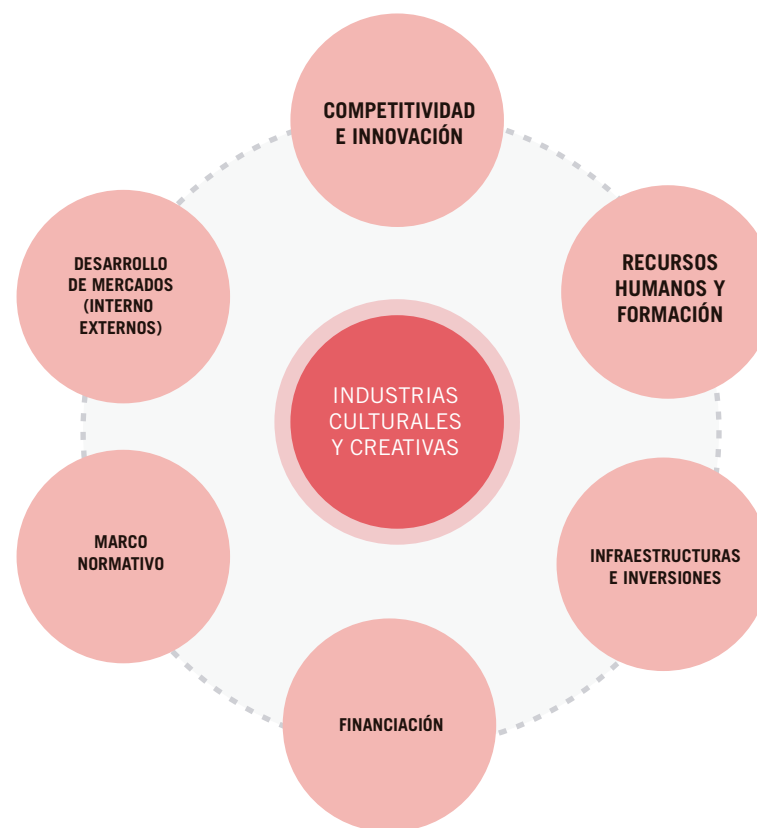
**(Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2019)**

Ahora bien, la UNESCO considera 6 sectores principales de las industrias culturales y creativas, estos son: Patrimonio natural y cultural, Presentaciones artísticas y celebraciones, Medios audiovisuales y creativos, Diseños y servicios creativos, Libros y prensa, Artes visuales y Artesanía. Y cada uno de ellos abarca diversas actividades como se puede ver en la gráfica 4.

En Ecuador, el ministerio de cultura y patrimonio es el organismo que ha definido las actividades que considera dentro del

sector cultural y creativo, y se evidencia en el documento publicado "Caracterización de los sectores de las industrias culturales; Diagnóstico de las principales variables socioeconómicas." En este se define la Cuenta Satélite de Cultura (**CSC**), instrumento que tiene el fin de establecer bases y líneas referenciales para monitorear, diseñar y evaluar la generación de proyectos y políticas que se establezcan desde el sector cultural; seguidamente se identifican los sectores contemplados por la CSC: Artes escénicas, Artes plásticas y visuales, Audiovisual, Actividades de creación, arte y entretenimiento, Diseño, Formación artística, Libros y publicaciones, y Música. **(Dirección de Información del Sistema Nacional de Cultura, 2018)**

#### Áreas de intervención



**Gráfica 4:** Sectores de las industrias culturales y creativas según la UNESCO

Es aquí donde cabe hacerse la pregunta de, ¿Por qué no se toma en cuenta al Diseño dentro del “Plan de fomento a la economía naranja”? si está considerado dentro de los sectores culturales y creativos, a nivel global (**UNESCO**) y local (**CSC**). Y más allá de esto, por qué no se ve involucrado en otras actividades de importancia productiva para el cambio de matriz, si el país cuenta con diversa industria manufacturera, que produce elementos plásticos, matrices, moldes, textiles, mobiliario, metálicos, entre muchos otros. Por otro lado, desde 1984 existe la educación de tercer nivel en Diseño, con la fundación de la primera facultad de Diseño del país, que actualmente es parte de la Universidad del Azuay, y posteriormente se fueron instaurando en diferentes provincias y universidades del Ecuador más carreras de Diseño de productos, graduando cada año profesionales de la rama.

Sin embargo, los productos ofertados por la industria nacional carecen o tienen un nivel bajo de factor diferencial frente al producto comercial extranjero, y no toman parte relevante en el fuerte económico de las exportaciones; aun cuando el Diseño es un factor que agrega valor estético, funcional y cultural, y tiene la capacidad de participar como elemento socioeconómico.

En otros países sucedieron situaciones similares que llevaron a que el tema sea expuesto, dialogado o estudiado:

En España, por ejemplo, el Diseño tampoco tiene la importancia debida en cuanto a su potencial económico. El diario local La Información, presenta en un artículo una entrevista con el diseñador Manuel Estrada quien expone los datos presenta-

dos por el Design Council de Reino Unido, donde el Diseño supuso 95,122 millones de euros en 2016, es decir 7% del VAB, o el 4% del PIB. A esto agrega que, a lo largo de los años en los que el Design Council ha calculado el impacto del Diseño en la economía solo ha existido aumento exponencial, además de datos similares donde el Diseño ha tenido progresiva importancia en el sector económico de otros países como en Países Bajos. A partir de esto expresa la preocupación de que en España no se le esté dando la importancia debida al sector, donde no existen organismos estatales que velen por los diseñadores; y las entidades que alguna vez existieron en apoyo al colectivo se cerraron por diferentes causas. Estrada arguye que en España no se ha comprendido la relación fundamental del Diseño y la economía. (**Ramírez, 2019**)

Y esta situación sucede aun cuando en 2012 el Observatorio Español de Diseño presentó su estudio El Valor Económico del Diseño que muestra a través de una recopilación de datos de los sectores de Diseño en España y otros países, cómo afecta esta disciplina a la economía y en qué proporción, desde la premisa de que el Diseño correctamente gestionado representa una ventaja competitiva para las empresas y, por tanto, es un factor de rentabilidad económica para cualquier sector. En el desarrollo de la comparativa de casos internacionales y el caso español se concluye que España necesita trabajar en la creación y desarrollo de una marca nacional competitiva con el extranjero, que estaría directamente relacionada a generar crecimiento en el PIB. Para lograrlo se presentan recomendaciones aplicables al caso del país, enfatizando la principal necesidad de tomar conciencia de la importancia del Diseño en



la economía, y para ello se necesita de acciones concretas como: estimular el emprendimiento en Diseño, establecer incentivos para la contratación de diseñadores, así como para la generación de programas específicos para la investigación en diseño, instaurar una norma del diseño de excelencia basado en estándares de calidad, y la promoción del diseño para aumentar la competitividad de las empresas y la economía, entre muchas otras acciones propuestas. (*Observatorio español de diseño [OED], 2012*)

En México el análisis del tema también está presente, en el artículo Diseño sostenible, herramienta estratégica de innovación, los autores hacen, al igual que el OED una comparación de casos de éxito donde el Diseño ha participado positivamente en la economía de diferentes países, pero que además ha tenido una incidencia en la sociedad. Resaltan al Diseño como factor que propone interacción, inclusión, diferenciación en productos y servicios y dinamización de la economía, además de ser sostenible cuando genera empleos dignos, abre canales de participación ciudadana y contribuye a enfrentar problemas ambientales. A partir de esto, este artículo plantea una “oportunidad estratégica” dirigida a la legislación mexicana de fortalecer el proceso de investigación, desarrollo e innovación integrando el Diseño. Para ello propone fortalecer el sistema de Diseño que existe en México en temas de financiamiento “para que las pequeñas y medianas empresas (PYME) lo apliquen en sus productos y servicios, las políticas públicas lo incluyan y se generen nuevos espacios de colaboración para impulsar la innovación social” (*Ferruzca y Rodríguez, 2011*).

La propuesta documentada plantea 30 acciones que forman

parte de un programa que, se pretende, impulse el diseño sostenible para el beneficio del país.

Otro ejemplo latinoamericano es el de Argentina. En el artículo Desarrollo local, que, después de hacer análisis del proceso histórico de la política del país, llega a la actualidad, cuando el plan nacional de gobierno tiene entre sus objetivos el aumento de la productividad y de las exportaciones, sustitución de importaciones, el impulso a emprendedores y entre otros. Para cumplir estos objetivos los autores proponen hacerlo mediante el desarrollo local, que desde su enfoque “debe expresarse como

equidad territorial, como inclusión social y como sustentabilidad ambiental, buscando un crecimiento local con desarrollo sostenible”. Dentro de ese desarrollo local se considera protagonista al diseñador industrial por sus

Establecer incentivos para la contratación de diseñadores, así como para la generación de programas específicos para la investigación en diseño, instaurar una norma del diseño de excelencia basado en estándares de calidad, y la promoción del diseño para aumentar la competitividad de las empresas y la economía.

capacidades para el desarrollo eficiente de nuevos productos, involucrándose en la sustitución de bienes producidos en otras regiones. Expone además de la necesidad del diseño, el emprendimiento y el marketing, concluyendo que la correcta relación entre ellos puede mejorar las capacidades de desarrollo local en Buenos Aires y aumentar la calidad de vida de sus habitantes. (*Del Giorgio Solfa y Sierra, 2014*)

## Conclusión de capítulo:

Considerando los antecedentes expuestos se abre el espacio para analizar, de aquí en adelante, qué ocurre con el Diseño en el país, y a partir de la generación de un estado del arte, analizar al Ecuador frente a otros casos. Mediante esta comparativa

se espera encontrar puntos en común que puedan ser aplicables localmente para lograr una mayor participación del Diseño en el desarrollo socioeconómico ecuatoriano.



## **CAPÍTULO 2**

# MARCO TEÓRICO

**T**eniendo en cuenta algunos de los temas que configuran la contextualización anterior, se fundamenta el marco teórico que se desarrolla a continuación, con los conceptos de Diseño, Desarrollo Socioeconómico, Desarrollo Sostenible, y Economía Creativa. Este permitirá mayor entendimiento sobre el posterior abordaje de la investigación de casos, y sentará las bases de análisis de los mismos.

Gui Bonsiepe (1995), define al Diseño, especialmente al industrial, por la interfase, que es “un espacio en el que se articula la interacción entre el cuerpo humano, la herramienta (**artefacto, entendido como objeto o como artefacto comunicativo**) y el objeto de acción” (p.17) Explica esto con un ejemplo: cuando se tienen por separado, una tijera que en ese momento es un objeto, un usuario, y la necesidad de realizar la acción de cortar, el momento en que se produce la interacción entre ellos es la interface, y la tijera deja su cualidad de objeto para convertirse en instrumento o producto.

Este espacio es el que hace posible la acción eficaz; trasciende la concepción del Diseño como un factor únicamente formal y estético, y es a donde se orienta el interés del diseñador. (Bonsiepe, 1995)

Bonsiepe reinterpreta al diseño con una perspectiva apartada de los marcos de la “Gute form y del Good Design”, y lo hace estableciendo **7 características esenciales:**

- Se puede manifestar en todos los campos de la actividad humana
- Está orientado al futuro

- Hace referencia a la innovación, puesto que el acto proyectual trae algo nuevo al mundo
- Está referido al cuerpo y al espacio.
- Apunta a la acción eficaz
- Lingüísticamente anclado al ámbito de los juicios
- Dirigido hacia la interacción entre usuario y artefacto.

Posteriormente recalca la evolución que tuvo el Diseño dentro del mercado y las empresas, y se detiene en los años setentas, cuando aparece el multiforme mercado de los compradores, desde entonces “las empresas alcanzan con precios similares, paridad en la calidad y durabilidad de los productos” (p.26) y los directores comerciales empiezan a hablar en términos de “calidad visual, amplitud de oferta, especificaciones de uso”, términos estrechamente ligados al Diseño industrial. Sobre esto añade que, anteriormente, considerar importante al diseño industrial en las empresas, resultaba “excéntrico”, situación que cambió y, para ese entonces (1995) “no hablar del diseño industrial y de su rol fundamental en las empresas demuestra ignorancia de la realidad.” (p.26) de la misma forma que las estrategias comerciales de ámbitos macro y microeconómico, políticas de importación y exportación entre otros estarían realmente limitadas si no se vinculan con el Diseño. (Bonsiepe, 1995).



Es necesario recalcar esto último, puesto que la visión de Diseño que se trabajará a lo largo de este proyecto es la del Diseño como factor diferenciador, apoyado en la teoría que manifiesta Bonsiepe. De igual manera, es imprescindible hablar a continuación de conceptos como: desarrollo socioeconómico, desarrollo sostenible, e innovación, debido al objetivo de la tesis, enfocada en el análisis de la participación del Diseño en el desarrollo del Ecuador.

Amitai Etzioni, reconocido sociólogo alemán, critica desde finales de los años 80 al paradigma económico neoclásico: postura que se fundamenta en la soberanía del consumidor, asociada a los liberales, conservadores laissez-faire, y libertarios, quienes comparten la idea del libre mercado. A partir de ello sugiere la adopción de un nuevo paradigma que sea coherente con las situaciones sociales que el anterior estaba dejando de lado,

asegurando que **“Es un grave error tratar la economía como un sistema autosustentable, ver el mercado como separado de la sociedad (y su política)”** (Etzioni, 2003, p.110). Postura que coincide con el pensamiento de Schumpeter (1957), quien considera al proceso social como un todo indivisible, donde el designar ciertos hechos como económicos supone una abstracción, una separación artificial, pues un hecho nunca es exclusivamente económico.

“Es un grave error tratar la economía como un sistema autosustentable, ver el mercado como separado de la sociedad (y su política)”

*Etzioni, 2003, p.110*



Etzioni propone entonces la socioeconomía como alternativa, y aclara: “El término “socio” en socioeconomía no representa la sociología; incluye principalmente áreas de psicología, y antropología, historia y ciencia política - todo el complejo de disciplinas que examinan las relaciones entre sociedad y economía” (**Etzioni, 2003, p. 109**). E incluye que el punto de partida de esta disciplina es la comprensión de la economía como un subsistema del sistema social, y resulta mejor explicar lo que ocurre con ella mediante los procesos externos que la afectan. (**Etzioni, 2003**).

Por su lado, la teoría de Bonsiepe refuerza lo expuesto anteriormente: habla del paradigma del desarrollo manejado en ese entonces que afirmaba que, “mediante el progreso en todos los campos, especialmente en la tecnología y en la industria, el rédito bruto nacional debería aumentar y la pobreza disminuir” (**p.90**). Pero, aunque eso diga la teoría, expone que, en los hechos, podría ser una condición necesaria pero no suficiente para alcanzar el desarrollo, puesto que la administración de aquellas ganancias no se destina a reducir la población en estado de pobreza ni mejorar sus condiciones, y el aumento de ganancias se acumula en pocos sectores.

Este paradigma se mantuvo durante los años 70 y 80 y el diseño industrial fue utilizado en los países en vías de desarrollo como instrumento para promover el crecimiento económico, fabricando productos localmente. Esta producción (**asociada a la ley conocida como sustitución de importaciones**) tenía como

Este paradigma se mantuvo durante los años 70 y 80 y el diseño industrial fue utilizado en los países en vías de desarrollo como instrumento para promover el crecimiento económico, fabricando productos localmente.

objetivo lograr una mayor autonomía de estos países y se esperaba que en ella, el Diseño contribuyera a pasar de una etapa imitativa a una producción con identidad propia (**Bonsiepe, 1995**).

La participación del diseño en este paradigma de desarrollo se vio envuelta en la crítica a la falta de compatibilidad ecológica, que en el entonces que habla Bonsiepe, revive con el nombre de “Desarrollo sostenible”, un término relativamente reciente.

Hacia las últimas décadas del siglo XX, se incrementó la preocupación internacional por el vínculo existente entre el

desarrollo económico y sus efectos negativos sobre el medio ambiente. La valoración de las futuras consecuencias y el peligro que representaba llevó a tomar acciones globales. (**Gomez, 2014**). Es entonces que en 1983 se crea como organismo de las Naciones Unidas, la Comisión Mundial de Medio Ambiente y Desarrollo (**CMMAD**) la cual publica en 1987 el informe titulado “Nuestro Futuro Común” donde se introduce oficialmente el término “Desarrollo sostenible” y lo define como:

“Desarrollo que satisfaga las necesidades del presente sin comprometer la capacidad de las generaciones futuras para satisfacer sus propias necesidades”. (**p.41**)

En el informe se especifica que el desarrollo fundado en la sostenibilidad puede garantizarse mediante políticas que consideren cambios en el acceso a los recursos y en la distribución de costos y beneficios, por lo que debe estar implícita una





“Un mundo en el que la pobreza y la inequidad sean endémicas siempre será propenso a crisis ecológicas y de otro tipo. El desarrollo sostenible requiere cumplir con las necesidades básicas de todos y extiende a todos la oportunidad de satisfacer sus aspiraciones a una vida mejor.” (pp. 41-42)

Según lo anterior podría parecer que el desarrollo entonces resulta contradictorio a la conservación medioambiental, pero no es así, se trata de reconocer que existe un vínculo estrecho entre la economía y el medio ambiente (**Macedo, 2005**).

A partir de esto, la idea de desarrollo sostenible defiende que se trata de una mejora cualitativa en lugar de un crecimiento cuantitativo, con otras palabras, Beatriz Macedo (**2005**), especialista dentro de la Unesco aclara:

“Es el crecimiento lo que no puede continuar indefinidamente en un mundo finito, pero sí es posible el desarrollo. Posible y necesario, porque las actuales formas de vida no pueden continuar, deben experimentar cambios cualitativos profundos, tanto aquellos (la mayoría) que viven en la precariedad como para el 20% que vive más o menos confortablemente. Y esos cambios cualitativos suponen un desarrollo (no un crecimiento) que será preciso diseñar y orientar adecuadamente.” (p.3)

A pesar de que “Nuestro futuro común” se publica en 1987, casi 30 años después, los gobiernos no habían implementado cambios significativos y el ritmo de producción y consumo solo había empeorado, por esto en 2015, a partir de la necesidad de un replanteamiento urgente de la idea que se tiene de desarrollo, la ONU establece los objetivos de desarrollo sostenible (**ODS**) con la adopción de la Agenda 2030 como marco para su consecución, la cual plantea 17 objetivos, que abarcan las esferas económica, social y ambiental; y los 193 estados adscritos “se comprometieron a movilizar los medios necesarios para su implementación mediante alianzas centradas especialmente en las necesidades de los más pobres y vulnerables”. (**ONU, 2015**) En esta resolución los estados reconocen que el mayor desafío de la actualidad es la erradicación de la pobreza, reafirmando lo dicho en el informe de la CMMAD.



## CAPÍTULO 2

El desarrollo sostenible tiene una conexión estrecha con el Diseño y sobre todo con el Diseño industrial, por su naturaleza existe una responsabilidad social en la elección de recursos, en el mensaje implícito que puede transmitir un producto e incluso a quienes va dirigido y quienes están involucrados en el proceso de elaboración. Bonsiepe (1995) dice:

“Diseño industrial no puede significar dar forma a un número siempre mayor de objetos. Se trata más bien de elaborar un nuevo paradigma para la práctica del diseño industrial y nuevas posibilidades para la producción” (p. 105).

Y es precisamente en la búsqueda de nuevas posibilidades productivas, y nuevas formas de llevar un mensaje a través del Diseño, donde aparece la innovación.

Según Schumpeter (1957) la innovación es el motor del desenvolvimiento económico, es un proceso dinámico motivado por fuerzas ajenas a la vida económica puesto que utiliza a la tecnología de la industria y a la ciencia para proponer, mas no para responder a la demanda, es decir, no está condicionada por los gustos y necesidades de los clientes. Proviene esencialmente de la investigación y desarrollo, que al generar una invención debe ser introducida al mercado para ser considerada una innovación.

- Introducción de un nuevo producto o una nueva calidad al producto existente

- Introducción de un nuevo proceso productivo

- Apertura de un nuevo mercado

- Desarrollo de una nueva fuente de consumo

- Cambios en la organización industrial

Para Bonsiepe “Diseño sin innovación es una contradicción”; y aunque Schumpeter lo refiere directamente al capitalismo y, por ende, al deterioro y crisis social y ambiental, puede ser usado, en sus términos, pero en la búsqueda de nuevos procesos, productos y prácticas asociadas a la sostenibilidad, y al bienestar de la sociedad.

En este punto, las teorías expuestas anteriormente podrían parecer inconexas, pero al entender al Diseño como factor diferenciador y protagonista en la actual dinámica del mercado de productos, se ve relacionado directamente con la economía, que lleva al abordaje de la socioeconomía y con ella al desarrollo sostenible, donde el Diseño tiene participación y responsabilidad social y ambiental; por lo que es necesario incluir la innovación para encontrar y normalizar un nuevo paradigma de desarrollo. Esta conexión entre los conceptos ha dado lugar a que aparezca el término “economía creativa”, que los engloba, y asienta en la práctica del Diseño y al objetivo de este proyecto.

John Howkins acuña el término en 2001, mediante la publicación de su libro “The creative economy”, en donde escribe sobre la relación que existe entre la economía y la creatividad, que, aunque sean términos usuales, lo diferente es la combinación y el resultado de valor y riqueza que ofrece. Para el autor **(como se citó en UNCTAD, 2010)**, el término es amplio y abarca industrias creativas que van desde el campo artístico hasta el científico y tecnológico.

Las industrias creativas se definen de diferente forma en cada país u organización. En la Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo **(UNCTAD)** el término se define como los ciclos de creación, producción y distribución de bienes y servicios fundamentados en la creatividad y propiedad intelectual; que constituyen un conjunto de actividades basadas en el conocimiento (sin limitarse a las artes). Generan ingresos en relación al comercio y derechos de la propiedad intelectual, comprendiendo servicios tangibles, intangibles, o servicios artísticos con contenido creativo. **(UNCTAD, 2010)**

A pesar de que la clasificación de las industrias creativas sea diversa, todas se encuentran dentro de la economía creativa, y son el motor de la misma. La UNCTAD, alineada al planteamiento de Howkins define el concepto de economía creativa como el cual “está basado en los recursos creativos que de manera potencial generan crecimiento económico y desarrollo” y este: Esta economía basada en la propiedad intelectual está

- Puede fomentar la generación de ingresos, creación de empleos e ingresos de exportación, mientras que también puede promover la inclusión social, diversidad cultural y desarrollo humano
- Engloba aspectos económicos, culturales y sociales, los que interactúan con la tecnología, propiedad intelectual y turismo.
- Es un conjunto de actividades económicas basadas en el conocimiento, con una dimensión de desarrollo y vínculos transversales en niveles macro y micro para la economía en general.
- Es una viable opción de desarrollo que llama a la innovación, respuestas políticas multidisciplinarias y acciones interministeriales

*(UNCTAD, 2010, p.37)*

presente en gran cantidad de países y representa una fuente de ingresos económicos alejada de la explotación masiva de recursos naturales, para dar lugar a la creatividad y la innovación en todas las áreas que se incluyen.



## Conclusión de capítulo:

Los conceptos expuestos anteriormente serán las unidades de análisis sobre las que se asentará el posterior análisis de casos de diferentes países por lo que, en conclusión, serán entendidos de la siguiente forma:

**Diseño:** se manifiesta como el principal factor diferenciador en el mercado de productos mediante la generación de valor estético y funcional en la producción.

A partir de la visión de diseño, las siguientes categorías plantean una mirada a la relación que tienen con el diseño.

**Desarrollo socioeconómico:** manifestado como la búsqueda del progreso económico, y las acciones para alcanzarlo están estrechamente ligadas con el beneficio a la sociedad.

**Desarrollo sostenible:** Serán las acciones llevadas a cabo en búsqueda de una mejora en la calidad de vida, que estén alineadas a los objetivos de desarrollo sostenible. Práctica de una producción responsable con la sociedad y medioambiente.

**Innovación:** Acción que trae novedad, en procesos y productos y que es posteriormente ingresado en la economía de mercado.

**Economía creativa:** Reconocer la práctica del diseño como una industria de aporte económico en la sociedad, que fomenta la competitividad local e internacional debido a la fuerte carga de propiedad intelectual.



**CAPÍTULO 3**

*CASOS DE ESTUDIO*



## Elección de casos

Especificadas las unidades de análisis, se puede proceder a la elección de los casos. Para ello se tomará como base el objetivo central del proyecto que es Ecuador, y por lo tanto debe ser comparado con países.

Es primordial tomar en cuenta el nivel de desarrollo. Ecuador se encuentra según el IDH, dentro de los “países en vías de desarrollo” y por tanto se tomarán en cuenta los contenidos en esta categoría. Para acercarse más a la temática, dentro de ellos, se elegirán aquellos que destaquen en economía creativa, pues es el concepto tratado anteriormente en el marco teórico, que engloba a todos lo demás.

Para realizar la elección se tomará como referente el último informe de la UNCTAD “Creative Economy Outlook and Country Profiles”, que presenta, precisamente el panorama de cada una de las industrias creativas contempladas y los perfiles en que se encuentra cada país. Este reporte se publica en 2018, pero los datos más recientes con los que trabaja son de 2014 y 2015.

De igual manera, por afinidad con el proyecto, dentro de los sectores presentados se utilizará la información de la tabla de posiciones concerniente al Diseño. El informe presenta el top diez en exportaciones de diseño de los países desarrollados, donde Italia ocupa el primer lugar, y el top 10 de países en vías de desarrollo, donde China ocupa el primer puesto. Otros de los países que le siguen a china son India, Tailandia, Singapur, México, entre otros.

**TABLA 1: Diseño: Top 10 exportadores economías desarrolladas 2015**

	Monto (en millones de \$)	Mercado compartido (%)	Prom crecimiento Anual
<b>Exportadores</b>	2015	2015	2003-2015
<b>Italia</b>	23.591	18.03	4.24
<b>Estados Unidos</b>	16.900	12.91	8.54
<b>Francia</b>	16.078	12.29	8.96
<b>Alemania</b>	13.481	10.3	4.65
<b>Switzerland</b>	12.105	9.25	12.10
<b>Reino Unido</b>	10.266	7.85	5.81
<b>Holanda</b>	4.067	3.11	6.96
<b>España</b>	3.976	3.04	4.45
<b>Polonia</b>	3.932	3.0	6.47
<b>Rep Checa</b>	3.903	2.98	14.31

Gráfica 5: Top 10 exportadores de economías desarrolladas

**TABLA 2: Diseño: Top 10 exportadores economías en vías de desarrollo 2015**

	Monto (en millones de \$)	Mercado compartido (%)	Prom crecimiento Anual
<b>Exportadores</b>	2015	2015	2003-2015
<b>China</b>	122.357	65.86	14.86
<b>Hong Kong (China)</b>	19.658	10.58	1.18
<b>India</b>	14.664	7.89	15.16
<b>Tailandia</b>	5.323	2.87	7.27
<b>Singapore</b>	4.288	2.31	16.73
<b>México</b>	3.679	1.98	4.17
<b>Malasia</b>	4.067	3.11	6.65
<b>Taiwan (China)</b>	3.729	2.01	2.19
<b>Filipinas</b>	716	0.39	2.33
<b>Macao (China)</b>	156	0.08	5.50

Gráfica 6: Top 10 exportadores de economías en desarrollo

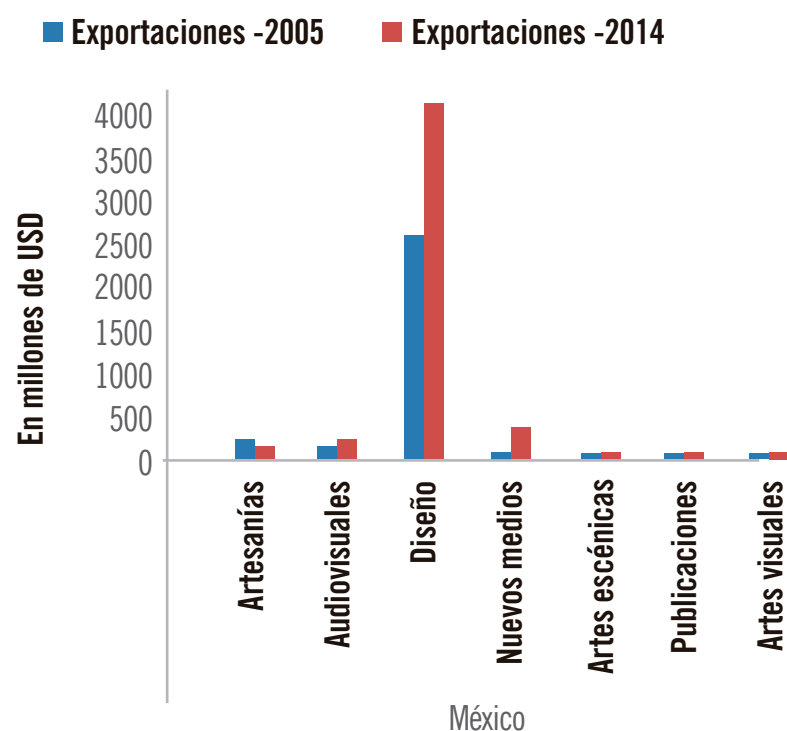
## CAPÍTULO 3

El pensar en comparar a Ecuador con países que cuentan con la última tecnología como China, y que tienen culturas y realidades muy distintas sería ilógico, por esto el país que vamos a tomar como referente será México, que ocupa el séptimo lugar en la tabla y además es el único latinoamericano presente.

Para seleccionar los casos que le seguirán a México, se analizó el perfil de todos los países latinoamericanos, revisando el nivel de exportaciones al 2014, último año del que se tienen cifras. Y se encontró que:

México refleja \$3.5 Billones en exportaciones de Diseño. Según la información presentada en el cuadro de especificaciones, la exportación de bienes creativos fue de \$5.2 billones, el mayor sector es el de diseño, donde la exportación la lideran los bienes de diseño interior. (Anexo 2) (Tabla 3)

### Exportación de Bienes Creativos por Categoría de Producto 2005 - 2014



Gráfica 7: Exportaciones de bienes creativos México

El siguiente país sería Brasil, con \$614 millones en exportaciones de Diseño. Según la información presentada en el cuadro de especificaciones, la exportación de bienes creativos fue de \$923.4 millones, encabezada por el sector de diseño, liderando los bienes de moda, diseño interior y joyería. (Anexo 3) (Tabla 4)

### Exportación de Bienes Creativos por Categoría de Producto 2005 - 2014

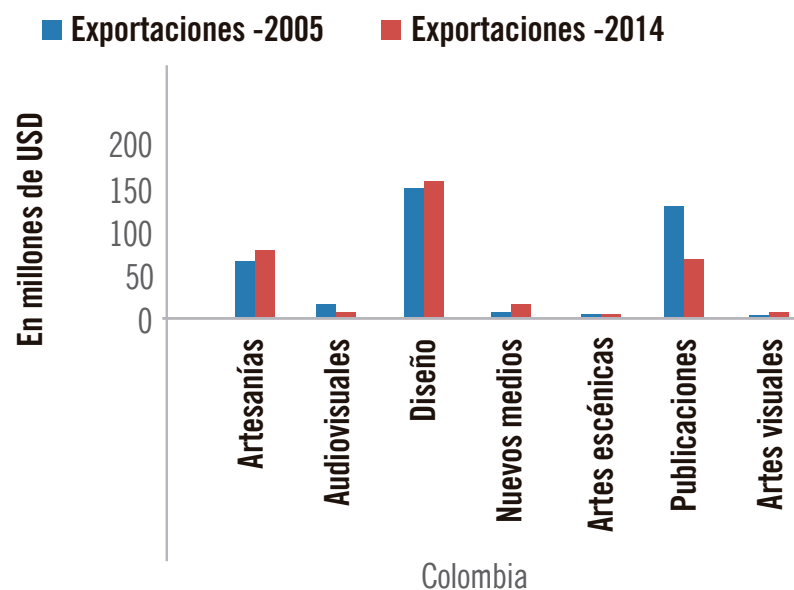


Gráfica 8: Exportaciones de bienes creativos Brasil

Finalmente el último caso para la comparación sería Colombia con \$358 millones en exportación de bienes creativos de igual manera liderada por Diseño con \$170 millones. Especifica que predominan en esta categoría, el diseño de interior y accesorios de moda. (Anexo 4) (Tabla 5)



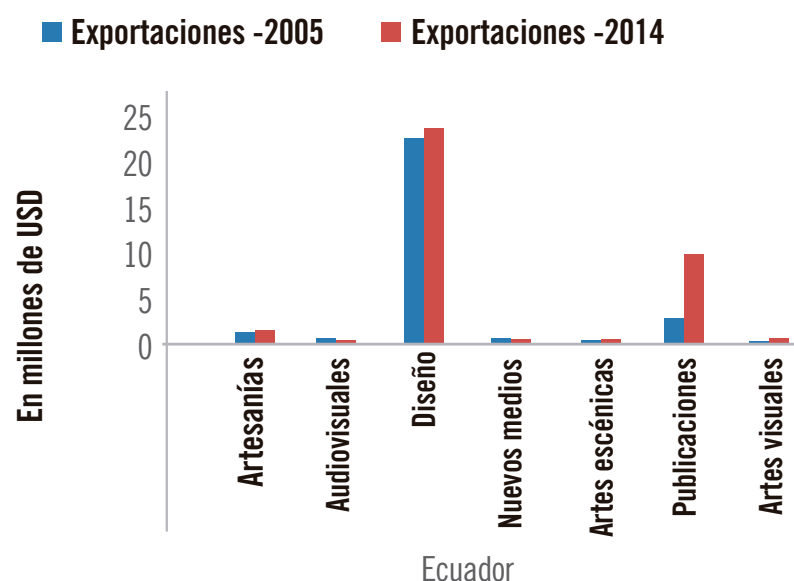
## Exportación de Bienes Creativos por Categoría de Producto 2005 - 2014



Gráfica 9: Exportaciones de bienes creativos Colombia

Ecuador por su parte refleja una exportación en bienes creativos de \$34.8 millones, encabezada igualmente por los bienes de diseño con \$23 millones, donde se especifica que en mayoría se consideran accesorios de moda como sombreros y cinturones. (Anexo 5) (Tabla 6)

## Exportación de Bienes Creativos por Categoría de Producto 2005 - 2014



Gráfica 10: Exportaciones de bienes creativos Ecuador

## Matriz de análisis:

Finalmente, al tener todos los componentes necesarios, la matriz de análisis quedaría así:

Visión desde el diseño	MÉXICO	BRASIL	COLOMBIA	ECUADOR
Desarrollo socioeconómico				
Desarrollo sostenible				
Innovación				
Economía creativa				

Gráfica 11: Matriz de análisis

A continuación, con la conformación del estado del arte se podrá probablemente identificar las diferencias que han llevado a estos países a ocupar esas posiciones, si se apegan o se alejan del concepto de Diseño que se está manejando, o incluso si las estadísticas son fiel reflejo de la realidad del Diseño en el país. Cada caso será estudiado desde cada unidad de análisis y se podrá percibir las fortalezas y debilidades de cada uno y compararlas con el caso de Ecuador.



**CAPÍTULO 3**

CASOS DE ESTUDIO

INVESTIGACIÓN DE CASOS

CASO MÉXICO

## Innovación

Dentro de esta categoría resaltan los resultados de organizaciones, una de ellas es el Consejo Promotor de Innovación y Diseño. Se funda en 2010 con el objetivo de “posicionar a Jalisco y a México a nivel internacional como sede reconocida de innovación y diseño, capaz de proveer al mercado nacional e internacional, generando riqueza e incrementando el nivel de vida nuestra región” (**Consejo ID, s.f.**). Cuentan con el reconocimiento como Clúster de Innovación y Diseño por sus labores de vincular la industria creativa nacional e internacional con el área académica, social, gubernamental e industrial.

Los servicios que ofrecen se dividen en cuatro áreas: capacitación y asesoría, transferencia de conocimiento, respuestas y soluciones, y vinculación internacional.

El consejo contiene unidades internas de negocio, una de ellas es el Design Innovation Center (**DicenMX**), ocupa 1,200 m<sup>2</sup>, y opera como un ecosistema de negocios para las industrias creativas. Ofrece asesoría en innovación y diseño para emprender, potenciar, o internacionalizar negocios. (**Consejo ID, s.f.**)

PLAi, la Plataforma Abierta de Innovación, es una organización que brinda espacios (físicos y virtuales) en Jalisco para el trabajo colaborativo en búsqueda de nuevas ideas. Ofrece programas y actividades para desarrollar talento en tecnologías emergentes para la industria 4.0, y a través de alianzas con expertos relacionados, adquirir habilidades y conexiones con empresas, proyectos e ideas. La oferta de programas y cursos incluye las industrias creativas y en ellas al diseño. En búsqueda de la innovación para la competitividad, “apoya mediante ase-

sorías y mentorías la mejora de capacidades empresariales, científicas y tecnológicas”. (**PLAi, 2019**)

La empresa NOS es una de las consultoras de Diseño más fuertes de la industria mexicana, entre sus clientes se encuentran marcas internacionales como **Adidas®**, **Coca-Cola®**, **Ford®**, **Nike®**, **Huawei®**, entre muchos otros.

Tiene el objetivo de crear proyectos que generen un impacto social a través de consultoría en Diseño y desarrollo de productos mediante la innovación e investigación de mercado” (**NOS, 2018**). Ofrece servicios de diseño industrial, desarrollo de estrategias comerciales, modelo de negocios, branding, comunicación digital, entre otros. Varios proyectos manejados a través de NOS, han sido reconocidos y premiados internacionalmente, incluyendo el Red Dot Award.

La industria del calzado en México ha visto la necesidad de fomentar la innovación en el diseño de sus productos, la producción nacional cuenta con alta aceptación en el mercado mexicano y global, sin embargo, su nivel de producción no tiene la velocidad de respuesta para abastecer la demanda extranjera (**Jiménez, 2019**).

En una entrevista para Coolhuntermx, Luis Gerardo González, presidente de la cámara nacional del calzado (**CANAICAL**) comunica que, junto con la cámara del calzado del estado de Guanajuato y la Universidad Jannette Klein se unen en colaboración para la creación del Centro de Innovación y Diseño de la Ciudad de México, donde, de la mano de diseñadores especializados se busca mejorar la producción de calzado y estimular el crecimiento de la industria.



Imagen 1: Zapatos de Guanajuato

El centro dispone el uso de tecnologías para el Diseño como impresoras 3D, máquina láser para cortes pequeños y prototipado, equipos fotográficos y digitalizadores 3D. Con ello los tiempos de producción se acortan y se generan nuevas posibilidades de innovación de producto. **(González, 2019)**

En la misma línea de trabajo se encuentra a disposición Mind **(México, innovación y diseño)**, un edificio ubicado en el estado de Jalisco, que dispone de espacios de trabajo con el único objetivo de impulsar la el desarrollo de las empresas mediante proyectos de innovación generados por la articulación interdisciplinar, un ecosistema de negocios donde interactúan diseñadores, clústeres, gobierno, emprendedores y academia. Dentro de los ecosistemas en los que se pueden participar están el sector alimenticio-gourmet, hábitat, moda, alta tecnología, proyectos transversales, y de logística. Cada uno de ellos cuenta con la participación de cámaras nacionales o regionales relacionadas. **(MIND México, 2017)**

Además de las organizaciones y consultoras los eventos en de

diseño en México también trabajan por el desarrollo y exposición de la innovación. Uno de ellos es What Design Can Do **(WDCD)**, un evento que se realiza anualmente en Ámsterdam, Ciudad de México y São Paulo. Los participantes pueden asistir a conferencias, con ponentes especializados en diversas áreas del diseño y reconocidos a nivel internacional, a los talleres, sesiones rápidas, clases magistrales, y en desafíos internacionales. El WDCD propicia un espacio de conocimiento e interacción entre diseñadores, estudiantes y profesionales creativos con empresas y ONG's que buscan implementar la innovación en el diseño. **(What Design Can Do, s.f.)**



Imagen 2: What design can do, CDMX 2019

También se encuentra, en el sector del mobiliario, el concurso Makathon Makers for Good, realizado en 2020. Este evento se llevó a cabo en el marco de la exposición MEM industrial, una exposición de donde las industrias del mueble y transformación de la madera presentan sus más recientes innovaciones tecnológicas, frente a miles de compradores asistentes.

El Makathon Makers for Good se realizó con el objetivo de impulsar a los diseñadores industriales mexicanos a presentar sus proyectos, de donde se premiarían los 20 finalistas.

A inicios de mayo de 2020, Makers For Good realizó una convocatoria de proyectos creativos de 4 días con el objetivo de encontrar soluciones de alto impacto a la problemática del COVID-19 y la posterior realidad. A los 20 primeros seleccionados se les facilitó acceso a softwares de modelado, prototipado digital, mentoría especializada en diseño, manufactura, negocios, logística, acceso a FabLabs, máquinas, materiales, entre otros, para facilitar el desarrollo de la propuesta, posteriormente los 5 mejores tuvieron acceso a una aceleradora de proyectos y posteriormente a una exhibición de proyectos de industria 4.0 (*Makers For Good, s.f.*)

### Desarrollo socioeconómico

En el marco del diseño y el desarrollo socioeconómico la Ciudad de México fue reconocida por la Organización Mundial del Diseño como Capital Mundial del Diseño de 2018. Este título se asigna desde 2008 a ciudades destacadas por aplicar la innovación en Diseño y arquitectura a las estrategias de regeneración urbana para la mejora económica, política, medioambiental y social. La celebración de esta mención deriva en un incremento de turis-

tas nacionales y extranjeros a la ciudad, y en consecuencia un incremento de la economía local.

Uno de los factores que destacan en cuanto a diseño y desarrollo en el país, es la elaboración de eventos anuales. Uno de ellos es el Design Week México, realizado cada año en el mes de octubre desde 2009. Su objetivo es “promover el diseño con valores que contribuyan al desarrollo social, económico y cultural” (*Design Week México, s.f.*). Cada edición presenta ferias, exposiciones y foros de opinión que giran alrededor de diversas áreas de diseño. Una de las actividades que se han llevado a cabo desde la primera edición, es la Ruta del Diseño, un recorrido de la ciudad por distintos locales y lugares especializados en propuestas de diseño, donde además de visibilizarse al público, realizan nuevos lanzamientos y eventos nacionales e internacionales. Programas como este, y los otras 14 que maneja el DWM promueven el consumo y la diversificación del diseño mexicano. (*Design Week México, s.f.*)



Imagen 3: Design Week México 2019



En el marco de este evento se presentó, por parte de la institución de educación superior en diseño CENTRO, el primer directorio de diseñadores mexicanos. Sin embargo, aunque es mencionado en varias noticias, actualmente no existe un registro de este documento de contacto con los diseñadores.

Otro de los eventos relevantes para la incidencia del diseño en la economía mexicana es el DesignFest, que lleva 13 años con ediciones anuales y ha recibido a más de 130 ponentes internacionales y miles de asistentes, en la ciudad de Guadalajara, reconocida por la Unesco como Ciudad Creativa. Según su portal web oficial, se han consolidado como “el evento de diseño multidisciplinario más importante de México”. Al igual que los demás eventos, propicia un ambiente para compartir con profesionales de la disciplina y fomenta la competitividad y crecimiento del diseño.

Además de los eventos nacionales, la exposición del producto mexicano de diseño, a nivel internacional es importante para el fortalecimiento de la marca país. Por ello uno de los logros para el diseño mexicano fue la exhibición “Destination: Design” en el MoMA de Nueva York desde abril hasta junio de 2012, además las piezas más comerciales se hicieron parte de la colección permanente de la tienda en NY y sus sedes en Tokio y Japón. Ariel Rojo, reconocido profesional del diseño en México, dijo para ese entonces, en una entrevista para la revista Glocal Design, que “es una gran oportunidad para el gremio y para el país en términos de activación económica, social y cultural” (Peniche, 2012)

En el área de mueblería mexicana, el concurso nacional de diseño Dimueble, nace en 2008 con el compromiso de impulsar

y desarrollar la industria de este sector. Convoca en cada edición a la participación de diseñadores industriales, integrales, arquitectos y diseñadores de interior; en busca de desplegar el talento de diseño mexicano como estrategia para posicionarse y fortalecer la industria del mueble en México y convertirse en potencia mundial del rubro. Para la elección de los proyectos ganadores, Dimueble cuenta con un jurado multidisciplinario calificado en el tema y evalúa las propuestas en materia de innovación, funcionalidad, ergonomía, atractivo visual, factibilidad productiva, concepto y valor ecológico.

**(Dimueble, s.f.)**

Dimueble es parte de la Expo Mueble Internacional, una de las plataformas de negocios más grandes de México y América Latina para la industria del mueble. Cuenta con dos ediciones anuales, invierno y verano, que en conjunto reciben a más de 900 expositores y más de 33,000 compradores nacionales e internacionales. Nace como iniciativa de la Asociación de Fabricantes de Muebles de Jalisco, institución con mayor representatividad del sector a nivel nacional. **(Expo Mueble Internacional, s.f.)**



Imagen 4: Destination Mexico en el MOMA 2012

## Desarrollo sostenible:

En cuanto a información con relación directa entre la sostenibilidad y el Diseño de Productos en México, la empresa NEKO lleva más de 14 años en el desarrollo de proyectos de diseño industrial, mobiliario urbano, arquitectura, juegos infantiles, entre otros. Este estudio de diseño cobra gran relevancia en la movilidad sostenible de México al haber diseñado “la mayor oferta de soluciones para el ciclismo urbano” (*Neko, s.f.*). Cuentan con la inclusión de principios de diseño ecológico en todas sus propuestas y ejecuciones, y cada colección es de diseño y producción nacional, lo que los ha llevado a ser reconocidos nacionalmente como líderes en el campo del ecodiseño, y forman parte del “U.S. Green Building Council”, además aseguran que su mobiliario urbano cause el mínimo impacto medioambiental mediante la aplicación de análisis del ciclo de vida de los productos. (*Neko, s.f.*)

Un evento importante que valora diversas áreas de la sostenibilidad es el Abierto Mexicano de Diseño. Como su nombre lo dice, es un festival internacional abierto a todas las expresiones de creatividad asociadas al Diseño. Las convocatorias buscan proyectos que se tomen espacios públicos del Centro Histórico de CDMX y de esta manera acercar al público en general como a diseñadores, estudiantes e instituciones, a las iniciativas creativas presentadas. el objetivo principal en cada evento es “a presentar el diseño como una herramienta que responde a problemáticas culturales, sociales, ambientales, económicas y políticas, que nos conciernen a todos.” (*Abierto de Diseño, s.f.*) Cada año el Abierto presenta una temática eje que sirve para las propuestas, exposiciones y discusiones. En 2019 el tema fue lo

“Popular”, pensado en el momento que vivimos y como el diseño tiene la capacidad de marcar diferencia, empoderamiento e inclusión para lograr cambios políticos, culturales, económicos y sociales. (*ArchDaily, 2019*)

Para su edición en octubre de 2020, el tema será “Utopía” y la programación del Abierto estará enfocada en promover mejoras en políticas públicas, soluciones medioambientales y sociales, mejoras en la comunicación equitativa que promueva equidad y respeto a la mujer, entre otros. (*Abierto de Diseño, s.f.*)

## Economía Creativa:

La mayoría de eventos u organizaciones mencionadas anteriormente se reconoce al Diseño como una práctica que favorece a la economía creativa, además de ellas se encuentran:

Industrias Creativas MX, una comunidad virtual que ofrece un directorio de profesionales, radicados fuera del país, que realizan labores relacionadas a esta economía, con el objetivo de fomentar el intercambio de conocimientos y el trabajo colaborativo para potenciar el sector creativo en la economía. Además, son una revista digital que visibiliza proyectos innovadores, e informa sobre oportunidades académicas y comerciales en el campo de las industrias creativas. (*Industria Creativa MX, s.f.*)

Respecto a eventos tiene lugar el Encuentro Internacional de Industrias Creativas, parte del clúster del Consejo ID, mencionado previamente. En cada edición se discute la acción de los creativos en la conformación del futuro, y su acción sobre las problemáticas sociales, mediante laboratorios de innovación, conferencias, clases magistrales y talleres. Al momento se registran siete ediciones del encuentro hasta 2018. (*Encuentro Internacional de Industrias Creativas. s.f.*)

**CAPÍTULO 3**

**CASOS DE ESTUDIO**



INVESTIGACIÓN DE CASOS

**CASO BRASIL**

## Innovación:

La búsqueda sobre innovación, relacionada al diseño, arroja la siguiente información. El país cuenta con la empresa Apex-Brasil; su misión es “promover la imagen de un país innovador, competitivo y sustentable” (**APEX-Brasil, s.f., innovación**). Para alcanzarlo todas sus acciones están enfocadas en la innovación, y alienta a los posibles inversores a descubrir la capacidad innovadora que tiene Brasil en sus diversas áreas. (**APEX-Brasil, s.f., Innovación**).

La agencia lleva a cabo acciones de promoción comercial para la exportación y valoración del producto brasileño en el extranjero, tales como reuniones de negocios, apoyo a empresas brasileñas en importantes ferias internacionales, visitas de compradores y críticos para el conocimiento de la estructura productiva, entre otros trabajos que de la misma forma apuntan al fortalecimiento de la marca país. (**APEX-Brasil, s.f., Quem Somos**).

En su trabajo por la innovación, APEX-Brasil, se encuentra aliada con la Agencia Brasileña de Innovación (**FINEP**).

La FINEP es una empresa pública relacionada al Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación. Brinda apoyo financiero a empresas brasileñas, así como a establecimientos públicos y privados de educación superior y a institutos de investigación, con la finalidad de promover la ciencia, tecnología e innovación. (**Finep, s.f.**)

Otra empresa pública que trabaja en el área de la innovación es el Centro Brasil Design (**CBD**) que se define a sí mismo como “un

centro que inspira, informa y conecta a las partes interesadas a través de proyectos y programas que impactan positivamente en los negocios” (Centro Brasil Design, s.f.). Nace en 1997 como un proyecto estratégico dentro del Instituto de Tecnología de Paraná, después de varias transformaciones finalmente en 2003 se califica como Organización de Interés Público de la Sociedad civil y expande sus operaciones en más estados de Brasil.

A lo largo de su historia el CBD ha brindado consultorías a empresas interesadas en mejorar el desarrollo de sus productos, para ser más innovadores y competitivos. En sus 19 años de operación ha ofrecido más de 5,300 servicios a diversas empresas de Brasil, ha trabajado en iniciativas de diseño nacionales e internacionales, públicas y privadas donde consta la creación de programas para difusión de diseño en empresas, elaboración de propuestas para integrar empresas e instituciones educativas, organización de concursos a nivel nacional e internacional, realización de proyectos culturales, entre otros (**Centro Brasil Design, s.f.**).



Imagen 5: Inspiramais, Brasil 2019





Por otro lado, la innovación se fomenta en eventos nacionales de diseño como la exposición “Inspiramais” que se identifica como la “Única exposición latinoamericana de diseño de materiales e innovación”. Esta se realiza semestralmente dos veces al año. Recibe empresarios de los sectores de calzado, ropa y muebles, estilistas, diseñadores y formadores de opinión. Además, el salón cuenta con exposiciones de proyectos y conferencias de oradores que son referentes en innovación y sostenibilidad en el sector de la moda.

Dentro de los proyectos que presenta, se encuentra el espacio de sostenibilidad, creado para impulsar el movimiento sostenible combinado con innovación. Desde la comprensión de que la sostenibilidad busca crear relaciones positivas entre el capital humano, natural, y económico.

Otro de los proyectos que cuentan con un espacio en el salón son: el de “conexión creativa y comercial”, donde participan pequeñas empresas relacionadas con ropa, zapatos, accesorios y joyas; y el “espacio de innovación” donde se presentan soluciones de este tipo para la cadena de moda. (*Inspiramais, s.f.*)

## Desarrollo socioeconómico:

Esta categoría de análisis está en ciertos casos muy relacionada con la información presentada en otras, pues al estar comprendida como la búsqueda de crecimiento económico y beneficio de la sociedad, resulta inevitable su afinidad con actividades ya mencionadas. Tal es el caso de APEX-Brasil que, en su trabajo por internacionalización de las empresas brasileñas, promueve las exportaciones y la atracción de inversión extranjera directa, a



Imagen 6: Inspiramais, Brasil 2019

fin de contribuir al crecimiento económico sostenible del país.

De igual forma, la FINEP publica en su página oficial que su misión se encuentra en la promoción del desarrollo socioeconómico de Brasil promoviendo de manera pública a la ciencia, tecnología e innovación en las entidades mencionadas. Opera a lo largo de la cadena de innovación, con acciones estratégicas, que tengan un impacto positivo en el desarrollo sostenible de Brasil. (*Finep, s.f.*)

El CBD se encuentra también relacionado directamente al desarrollo socioeconómico de Brasil, pues fue el primer centro de Diseño en trabajar enfocado en las necesidades de la industria nacional, y se ha encargado de promover la conexión entre la industria y los profesionales del mercado. CBD ha reconocido el impacto del Diseño en la competitividad empresarial y su demanda en el sector productivo, por lo que están enfocados en “difundir la cultura del diseño en Brasil” (*Centro Brasil Design, s.f.*)

Además de ellas, uno de los programas de más impacto del Diseño de Productos en el desarrollo de Brasil es el Design Export. Resultado de la asociación entre APEX-Brasil y el CBD es, según su página oficial) un programa que brinda apoyo a las empresas brasileñas para su internacionalización, a través del diseño de productos y empaques para la exportación. Vigente desde 2013, lleva ya 2 ediciones, que se realizan en plazos de dos años **(2013-2015, y 2016-2018)**, y ha prestado servicios a más de 300 empresas en diferentes ciudades de Brasil. “En la práctica, Design Export conecta a los empresarios con profesionales del diseño para recibir asesoría y capacitación, además de todo el apoyo técnico y financiero para la creación de productos de empaque dirigidos al mercado internacional” **(Design Export, s.f.)**. La asesoría se realiza a través de sus consultores que supervisan cada etapa del proceso con atención en la aplicación de diseño.



Imagen 7: Beone para Design Export 2018

El programa publica un reporte tanto de la gestión y consultoría realizada, como de los logros obtenidos en cada empresa participante, al finalizar cada edición. En el reporte de 2018 expresa que existen 125 oficinas de diseño registradas en Brasil y que

**“La conexión entre la empresa y el diseñador es uno de los factores de éxito de los nuevos productos. Reunir adecuadamente a los actores, la identificación de las competencias necesarias, las herramientas de gestión y diseño, y el trabajo del consultor del programa son cruciales para el éxito de esta asociación”**  
**(Apex-Brasil & Centro Brasil Design, 2019).**

Otro factor que relaciona al Diseño con el desarrollo socioeconómico son las asociaciones de diseñadores en el país. En Brasil existe la Asociación Brasileira de Empresas de Diseño **(ABEDESIGN)** que nace en 2005, en São Paulo, “con el objetivo de expandir el mercado de servicios de diseño, comunicando al mercado, las instituciones y el gobierno, la importancia y los resultados que el diseño proporciona a la sociedad brasileña y al desarrollo del país” **(ABEDESIGN, s.f.)**

Consta de un grupo de empresas asociadas, motivadas a reunirse por las dificultades comunes que las afectan, como la falta de regulación y representación corporativa. La asociación fue creada exclusivamente para personas jurídicas cuyo negocio principal sea la prestación de servicio en cualquiera de las áreas del diseño contemporáneo. Quienes la conforman discuten temas de derecho de autor, patentes, capacitación profesional, regulación del sector, calidad técnica, representación internacional y leyes laborales y fiscales. **(ABEDESIGN, s.f.)**



ABEDESIGN cuenta con varias iniciativas dirigidas al cumplimiento de su objetivo, entre ellas:

El BRASIL DESIGN AWARD (**Premio de Diseño de Brasil**), existe desde 2019 con el objetivo de “reconocer la capacidad creativa e innovadora del diseño en la economía de Brasil”. A partir de 2018 adquiere un nuevo formato donde cuenta con entradas y un panel de jueces compuesto por 80 especialistas de Brasil, se abren 10 categorías para dar mayor reconocimiento y oportunidad al diseño brasileño. (**ABEDESIGN, s.f.**)

Las MISIONES, son “viajes inmersivos en los principales eventos y ecosistemas de innovación, creatividad y tecnología, planificados y curados en la transversalidad del diseño.” El objetivo es conocer negocios de impacto y nuevas referencias para la generación de conocimientos, experiencias y cambios de mentalidad. De esta manera se espera brindar inspiración a los líderes empresariales nacionales. (**ABEDESIGN, s.f.**)

También existe la Asociación de Diseñadores de Producto de Brasil (**ADP**), de esta no se logró conseguir suficiente información que evidencie sus funciones en el país por renovación de su portal web. Pero se pudo identificar que aparece como asociado en ciertos eventos de diseño y tiene una FanPage en la red social Facebook donde comparte noticias relacionadas con la disciplina.

Un evento realmente significativo para la economía, turismo y desarrollo de Brasil es el Sao Paulo Fashion Week, que es el mayor evento de la moda indumentaria del país y el más importante de ellos en América Latina. En él se realizan los nuevos lanzamientos de las marcas nacionales y es una ventana al

mundo que fomenta la exportación de artículos de moda incluyendo joyería, accesorios y calzado. La magnitud de este evento podría ser la principal razón del índice en exportaciones de diseño reflejado por el informe de la UNCTAD, (de donde se tomaron los casos referentes).

En el área de la educación, se encuentra la Escuela Superior de Diseño Industrial (**ESDI**) que cobra importancia dentro de esta categoría de análisis por su historia en el desarrollo del país. En la información provista por su sitio web oficial, expresa que inicia sus actividades educativas en 1963 como institución independiente, para luego en 1975 integrarse a la Universidad del Estado de Rio de Janeiro (**UERJ**). Desde su concepción, la ESDI basa su instrucción en diseño en los modelos de la HfG-Ulm y la perspectiva de la sociedad industrial alemana de la postguerra; por lo que resulta ser significativa para el gobierno local que buscaba “colocar al estado en la vanguardia del proceso industrial brasileño”. (**ESDI- Escuela Superior de Diseño Industrial UERJ, s. f.**) Desde 1990 se completa el curso de ESDI comenzando su duración de cinco años. Actualmente tiene una admisión anual de 40 estudiantes y es uno de los cursos con mayor porcentaje de candidatos a vacante en la UERJ.



Imagen 8: Brasil Design Award

### Desarrollo sostenible:

En esta categoría también se puede contemplar el espacio otorgado a la innovación y diseño para la sostenibilidad de la antes mencionada Exposición Inspiramais.

En 2017 la página web Be Brasil (*bebrasil, s.f.*) publica el artículo “La importancia de la sostenibilidad para el diseño brasileño”, en el cual resalta la biodiversidad del territorio y afirma que más del 90% de los brasileños consideran de extrema importancia los problemas ambientales. Partiendo de esto anuncia la participación del diseño brasileño en el ISaloni de Milán del mismo año, donde, como asegura la página, se presentaron diseños elegidos por Apex-Brasil, que responden a métodos de creación sostenibles.

Las noticias en general de la participación de años posteriores en exposiciones de salones de diseño en Milán, aseguran que se presentaron elementos para el área de sostenibilidad, pero sin mayor profundización sobre ellos.

Uno de los proyectos de mayor protagonismo en esta categoría es el Design and Sustainable Wood. Esta iniciativa es parte de la organización sin fines de lucro BVRio, y se trata de promover la práctica sostenible del diseño, llevando a diseñadores brasileños a la Amazonía, donde tienen contacto con las comunidades locales y se genera intercambio de conocimientos para la generación de productos con mayor valor agregado. La producción conjunta se realiza únicamente con madera certificada FSC®. (*BVRio, s.f.*)

### Economía Creativa:



Imagen 9: Diseñador Carlos Motta en Design and Sustainable wood

El Programa Brasileño de Diseño (*PBD*) se crea por decreto en 1995 con el objetivo de promover el desarrollo del Diseño en Brasil debido a la fuerte identidad creativa nacional capaz de fortalecer la marca país en el mercado competitivo internacional. (*Ministerio de Economía, s.f.*) Siendo iniciativa gubernamental, reconoce la influencia positiva del diseño en el valor agregado de las exportaciones y busca motivar a los empresarios a insertar el diseño y la innovación en la cadena de producción. Dentro de su descripción en la página gubernamental del ministerio de economía asevera:

*“En los últimos años, la dinámica de la economía mundial, resultante de la globalización y la introducción acelerada de innovaciones tecnológicas, ha impulsado la adopción de estrategias de mercado. En este entorno, el papel del diseño como factor de diferenciación y competitividad se ha demostrado de manera significativa.” (Ministerio de Economía, s.f.)*



Por su parte, la Secretaria Especial de Cultura, de igual forma ente gubernamental, reconoce en su página oficial a la economía creativa como “eje central de sus políticas públicas”, así como su importancia en el sector económico y social del desarrollo de Brasil. **(Ministerio de Cultura, s.f.)**

Por parte del ministerio de cultura, se llevó a cabo en noviembre de 2018 el primer Mercado de Industrias Creativas de Brasil. El evento contó con importantes exposiciones y ponencias de las

áreas de esta economía, entre ellas el diseño. Además de ello se llevaron a cabo más de 200 actividades y la participación de 400 empresas que tuvieron la posibilidad de reunirse en mesas redondas para el diálogo de negocios. Al evento asistieron delegaciones de Argentina, Chile, Colombia, Ecuador, Paraguay, Perú y Uruguay, y destacaron las conexiones de negocios logradas, así como la planificación de futuros proyectos conjuntos. **(Ministerio de Cultura, 2018)**

**CAPÍTULO 3**

*CASOS DE ESTUDIO*

INVESTIGACIÓN DE CASOS

**CASO COLOMBIA**



## Innovación:

En general en los resultados más relevantes del Diseño de Productos, resalta la participación de la empresa Artesanías de Colombia, y tiene fuerte relación en esta categoría puesto que, en busca de ampliación de cobertura geográfica y demográfica del trabajo artesanal, ha sumado a su estrategia los laboratorios de innovación y diseño: espacios donde se dinamizan proyectos, se gestionan convenios, y se conectan actores y recursos para fortalecer la cadena de valor en la actividad artesanal.

Los proyectos potenciados en estos laboratorios cuentan con componentes primordiales como información estadística, caracterización de la actividad artesanal regional, desarrollo de productos bajo procesos de diseño y creación colaborativa, análisis de mercado, e integración de proyectos para el desarrollo de la artesanía en general. (*Artesanías de Colombia, s.f.*)

Los laboratorios están ubicados en diversas áreas del país y enfocan su trabajo interdisciplinar en mantener viva la especialidad artesanal de cada sector, de tal manera que los diseñadores aprenden de la técnica artesanal específica y trabajan por su potenciamiento en diferentes productos, sin perder la esencia tradicional.

En Expoartesanías 2018 (principal muestra comercial del sector artesanal de Colombia), dentro del pabellón de innovación y diseño, se presentó el trabajo de los 33 laboratorios de diseño e innovación. Las propuestas exhibidas fueron un producto del trabajo conjunto entre “comunidades tradicionales, indígenas y contemporáneas”. La colección estuvo dedicada a resaltar la

armonía entre el diseño y la artesanía. (*Siart, s.f.*)

En el sector de los eventos se encuentra Expodiseño, que para 2019 llevó a cabo la decimoquinta versión de esta feria, que se reconoce como “el escenario más importante de conocimiento, innovación y tecnología para el sector de la construcción, diseño y arquitectura en Colombia y Latinoamérica” (*Expoconstrucción y Expodiseño, s.f.*) Esta versión del encuentro dio principal importancia a los “retos de la innovación”, donde se presentaron propuestas de soluciones innovadoras desde el área académica e investigativa, algunos de ellos relacionados con sostenibilidad, impresiones 3D en materiales alternativos al plástico, productos eco amigables en PVC, entre otros. (*Expoconstrucción y Expodiseño, s.f.*)

Expodiseño 2019 albergó la participación de empresas internacionales, promoviendo el intercambio comercial, alianzas estratégicas, y acuerdos comerciales para inversión en el país. La próxima edición está programada para mayo de 2021.

Respecto a esta categoría los resultados de innovación, relacionada expresamente con diseño, no fueron más que los mencionados.



Imagen 10: Expoartesanías

Si bien existen servicios, organizaciones o empresas que trabajan alrededor de la innovación, no mencionan la importancia del Diseño aún cuando expresan la importancia y necesidad de producción nacional con valor agregado.

### **Desarrollo Socioeconómico:**

Las acciones que relacionan al Diseño de Productos con la búsqueda de mejora en el desarrollo de Colombia son diversas. Por una parte, se encuentran las asociaciones de profesionales en la disciplina. Una de ellas es la Red Académica de Diseño (RAD), consolidada en 2004 por varios representantes de programas académicos de Colombia, con el objetivo de representar y promocionar el quehacer de la profesión a nivel nacional e internacional. Desde su creación, la RAD ha trabajado por la excelencia académica y el fortalecimiento en la enseñanza, además de apoyar las iniciativas encaminadas en el mismo objetivo. La RAD se proyecta a mantener la representación de la formación superior en diseño del país, y continuar con el trabajo de posicionamiento de la disciplina como parte fundamental en proyectos de desarrollo socioeconómico, cultural, medioambiental y político mediante la articulación del área académica con la empresarial, el estado y la sociedad. (RAD Colombia, s.f.)

Además de la RAD, se encuentra en Colombia la sede de origen de la Red Latinoamericana de Diseño, conformada por un equipo de varios profesionales de la arquitectura y diseñadores de diferentes ramas. Según su página oficial su misión es:

***“Generar desarrollo y promocionar a los profesionales, empresarios e instituciones académicas latinoamericanos del sector de la arquitectura y el diseño, cumpliendo***

***los más altos estándares de calidad, mediante la presentación de los esfuerzos empresariales que contribuyen al crecimiento económico de la región, con el fin de lograr su reconocimiento a nivel internacional.” (Red Latinoamericana de Diseño, s.f.)***

La RLD es importante para el desarrollo de Colombia como de todos los países que tienen delegaciones que los representan, puesto que los eventos, concursos, congresos, entre otras actividades fomentadas ella, permiten el avance en el reconocimiento de la profesión del diseño para las entidades gubernamentales y la sociedad de cada país. Busca además que la asociación de los integrantes derive en alianzas internacionales y promueva el intercambio de experiencia profesional. **(Red Latinoamericana de Diseño, s.f.)**

En cuestión de eventos, se celebró en agosto de 2019, la quinta edición del Medellín Design Week **(MDW)**. El evento creado en 2015, sigue el formato internacional que busca conectar a la sociedad de cada sede con la industria del diseño y sus actores. Como en ocasiones anteriores, se llevaron a cabo exhibiciones, talleres y conferencias de ponentes tanto locales como extranjeros, convirtiendo la ciudad de Medellín en un espacio de encuentro para estudiantes, profesionales y turistas en los diversos campos del diseño y la arquitectura. **(Kriteria, 2019)**

El reconocimiento gubernamental se ve reflejado por la Comisión Profesional Colombiana de Diseño Industrial, organismo dependiente del Ministerio de Comercio Industria y Turismo del país, y se encarga estrictamente del control y supervisión del





ejercicio profesional del Diseño Industrial en todo el territorio colombiano, respondiendo a la ley 157 de 1994. Su visión expresa la contribución al desarrollo de la profesión, con la promoción de calidad profesional, científica e innovadora. Algunas de las funciones de la comisión abarcan la comunicación de la mala aplicación profesional a las autoridades competentes y propiciar la investigación y desarrollo del Diseño Industrial de forma directa o con colaboraciones. **(Ministerio de comercio, s.f.)**

En 2009 surge la iniciativa del Plan Nacional de Diseño Industrial, y, aunque es nombrada como un proyecto a ejecutarse, por la ausencia de información oficial se puede concluir que no llegó a concretarse. Para Boris Quintana, diseñador y consultor colombiano, el proceso se pudo haber detenido, y posteriormente disuelto, debido a la especial atención en procesos de paz que se manejaban prioritariamente en el gobierno colombiano de 2014-2018. **(Quintana, 2019)**

Dentro del informe de la UNCTAD las exportaciones en diseño se veían lideradas por el “diseño de interiores” sin embargo no especifica qué se considera como tal. Dentro de la búsqueda de diseño para el crecimiento económico colombiano se encuentra “Design Room”, la plataforma digital que se define en su página como aquella que destaca la decoración de interiores y exteriores de origen colombiano. Posteriormente señala que “Fue creada en 2018 con el propósito de posicionar al país como líder en diseño de mobiliario y decoración en escenarios internacionales” (Design Room Colombia, s.f.). El DRC presenta los diseñadores asociados y los vincula con los lectores para propiciar el comercio de diseño. En este punto cabría cuestionarse sobre cómo está considerado

el Diseño de Productos en Colombia, puesto que una plataforma como el Design Room considera el mobiliario dentro de la categoría del Diseño Interior y esto puede reflejarse en cifras estadísticas como la de la UNCTAD.

## Desarrollo sostenible:

La problemática del diseño como parte del desarrollo sostenible, se encuentra en pocos artículos, eventos o instituciones, y parece no cobrar hasta el momento la importancia requerida.

El evento Cummulus, que se realiza en diversos países cada año, tuvo su sede en Bogotá el 2019 y fue realizado por la Universidad de Los Andes. Reconocido mundialmente por representar un espacio de discusión y reflexión sobre el quehacer del Diseño, sus ponencias resaltaron la necesidad de un replanteamiento desde la profesión para la solución de problemáticas culturales, económicas, ambientales y sociales. A lo largo de los tres días del evento, los discursos de los expositores trataron temas como el rol del diseñador en diversas disciplinas **(Mariana Amatullo)**, el riesgo de los esquemas actuales para el medio ambiente **(Brigitte Baptiste)**, la necesidad de reevaluación de los valores que se sustentan en la discriminación y se ven reflejadas en el diseño occidental **(Dori Tunstall)**, entre muchos otros. **(Santamaría, 2019)**



Imagen 11: Brigitte Baptiste en Cummulus 2019

La RAD, mencionada anteriormente, forma parte de la Organización Mundial del Diseño (WDO por sus siglas en inglés) desde 2011. La WDO está comprometida con los objetivos de desarrollo sostenible y trabaja por el diseño que ayude a lograr un mundo mejor. Por lo tanto, la RAD se alinea a este marco de acción para lograr en Colombia educación de diseño con impacto ambiental y social positivo.

Por otro lado, sin más información sobre el diseño y desarrollo sostenible, al revisar el documento de la ONU sobre los ODS para Colombia (2018), se expresa, dentro del objetivo número 9 (Industria, Innovación e Infraestructura), la necesidad de una estructura institucional que propicie la competitividad con normativa instaurada y estándares de calidad, para facilitar la inserción de la producción nacional en nuevos mercados. Se agrega después que, para lograr tal economía, se necesita que las instituciones promuevan la innovación y el emprendimiento. (Herrera, 2018)

Posteriormente se expone que la participación de la industria manufacturera en el PIB continúa en disminución desde 2008 y que, por lo contrario, las industrias creativas han generado expectativas de crecimiento. Resalta la necesidad de establecer políticas públicas que favorezcan esta economía y la consoliden como pilar importante del mercado local y de exportación. Agrega que, para lograr la participación en el mercado internacional, el producto colombiano demanda una complejidad técnica para incrementar su valor agregado. (Herrera, 2018)

Al abordar la temática de inversión en investigación y desarrollo, se informa que Colombia destaca por una baja participación del

sector privado en gastos para la innovación. (Herrera, 2018)

### **Economía Creativa:**

Colombia posiblemente sea el país latinoamericano en el que más destaque la economía creativa, debido al libro “Economía naranja, una oportunidad infinita”. El texto es de origen colombiano, publicado en 2013 y la autoría corresponde a Felipe Buitrago e Iván Duque (presidente de Colombia desde 2018) en colaboración con el Banco Interamericano de Desarrollo. Este documento es un manual que explica el potencial económico de las industrias creativas a nivel global.

En 2017, Duque, en aquel momento integrante del senado nacional, fue autor de la Ley 1834 del 23 de mayo, llamada Ley Naranja, con el objetivo de fomentar la economía creativa nacional. El artículo cuarto (de un total de quince) expresa: “Política Integral de la Economía Creativa. El Gobierno nacional formulará una Política Integral de la Economía Creativa (Política Naranja), con miras a desarrollar la presente ley, y ejecutar en debida forma sus postulados y objetivos.” (Ley N°1834, 2017). Desde 2018, como presidente nacional, ha mencionado reiteradas veces el trabajo de su gobierno por fomentar la economía naranja.

Según el documento del Ministerio de cultura, “ABC de la Economía Naranja”, el mencionado ministerio desarrolló cinco líneas de política relacionada a la industria cultural y emprendimiento: formación, articulación, investigación, conocimiento y circulación. Dentro de las categorías sectoriales contempladas por la economía naranja, el diseño se encuentra en la de creaciones funcionales y dentro de ella se especifican “diseño de interiores, artes gráficas e ilustración, joyería, juguetes, industrial



(productos), arquitectura, moda.” (Ministerio de Cultura, 2018)

Para conocer el impacto de las industrias culturales y creativas dentro de la economía de Colombia se utiliza la Cuenta Satélite de Cultura, que se realiza entre el Ministerio de Cultura y el DANE desde el año 2002 en el país y es una iniciativa que se ha convertido en referente para otros países latinoamericanos, para la medición económica de actividades y servicios culturales (Ecuador es uno de los países que ha implementado este sistema); en los resultados obtenidos de la CSC presentados en este documento al 2017 el diseño de productos no tiene relevante porcentaje en el porcentaje de valor agregado al campo cultural.

Cabe recalcar aquí, que la economía naranja de Colombia contempla las industrias culturales y creativas y las categorías sectoriales que están definidas por la UNESCO, lo que quiere decir que muchas de las actividades contempladas en la CSC están mayormente calificadas por su incidencia cultural

Fuera del sector gubernamental, un evento importante para el diseño dentro de la economía creativa es el Bogotá Design Festival. Según su página oficial el BDF surge tras el esfuerzo continuo, de más de una década, en la promoción de las industrias creativas nacionales. Toma el modelo del Design Festival de Londres desarrollado en 2003. En marzo de 2020 se llevó a cabo la 6ta edición, a la que asistieron estudiantes, docentes, diseñadores, emprendedores y empresarios. Durante los 4 días del BDF se realizaron conferencias, talleres y conversatorios de diversas áreas del diseño, además de exposiciones, espacios

comerciales y eventos paralelos.

Los eventos internacionales también fueron representativos, pues Colombia participó, en 2018, en el Mercado de Industrias Creativas del Sur con sede en Sao Paulo. El Ministerio de Cultura dio a conocer que el país asistió al evento con una delegación de



115 representantes, expertos en diferentes áreas de las industrias creativas, y entre ellos diseñadores, con la visión de fortalecer la economía naranja colombiana. Bogotá fue sede de este evento en octubre de 2016 y recibió a más de 500 compradores de países del continente.

En el sector artesanal, la organización Artesanías de Colombia publica los proyectos llevados a cabo que apuntan a formar parte de la economía naranja, entre ellos los que fueron realizados bajo parámetros de diseño.

**CAPÍTULO 3**

CASOS DE ESTUDIO

INVESTIGACIÓN DE CASOS

# CASO ECUADOR



## Innovación

En cuanto a Innovación y Diseño de Productos el resultado donde expresamente se ven relacionados ambos criterios es en el concurso “Desafío de innovación, diseño responsable”. Este se llevó a cabo en 2019 como iniciativa de la empresa Tetrapak, que abrió la convocatoria a diseñadores de productos, arquitectos, o carreras afines, para desarrollar propuestas de mobiliario a partir del uso de Polialuminio y Longlife. Este material es resultado del reciclaje de envases Tetra Pak® y se desarrolla, según la empresa, en búsqueda de promover materiales sostenibles que apoyen a una economía circular y se hace el acercamiento a los diseñadores para abrir las posibilidades del uso del mismo en futuros proyectos, personales y comerciales. **(Tetra Pak, 2019)**

El desafío fue promovido por los ministerios de Producción, Comercio Exterior, Inversiones y Pesca, de Ambiente y la Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación **(Senescyt)**. Los prototipos que participaron fueron exhibidos en el evento “Premios Latinoamérica Verde” en Guayaquil, en agosto del mismo año. **(Ministerio de Producción, Comercio Exterior, Inversiones y Pesca, 2019)**

Sin embargo, aunque sin vinculación expresa con el Diseño, desde 2016, dentro de la década de gobierno del ex presidente Rafael Correa, se aprueba y oficializa el “Código Orgánico De La Economía Social De Los Conocimientos, Creatividad e Innovación” o “Código Ingenios”, con el fin de promover, precisamente y asociado al cambio de matriz productiva, un marco normativo de la “economía social del conocimiento”. Los fines específicos establecidos en el Código son 11 y entre ellos se encuen-

tran: la generación de instrumentos que promuevan un modelo económico para democratizar la producción, transmisión y apropiación del conocimiento como interés público; promover el desarrollo de la ciencia, la tecnología, la innovación y creatividad para la satisfacción de necesidades; establecer fuentes de financiamiento para el desarrollo de actividades relacionadas al conocimiento, creatividad e innovación; fomentar el desarrollo de la sociedad del conocimiento como principio fundamental para el aumento de productividad. **(Registro Oficial N°899, 2016)**

## Desarrollo socioeconómico

Lo más cercano al involucramiento del Diseño en búsqueda de participación en el desarrollo del Ecuador son los siguientes resultados:

La Cámara de Diseño del Ecuador, que se crea en 2015, nace con el objetivo de reunir a los profesionales de la disciplina como asociados y representarlos a través de su coordinación, “bajo un solo organismo que tenga autonomía ante el Estado, Organizaciones, Asociaciones, Centros, particulares y otras instancias, sean nacionales o internacionales, para el fortalecimiento y desarrollo del Diseño Ecuatoriano” **(Cámara de Diseño del Ecuador, 2018)**

En cuestión de eventos de carácter internacional, en 2014 Guayaquil fue la sede del quinto encuentro de Políticas Públicas y Diseño, organizado por el Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador. Al igual que los encuentros anteriores, el objetivo fue trabajar por consolidar en Latinoamérica la Red de Políticas Públicas de Diseño, y para ello participaron expertos y académicos en el tema de diversos países de la región.

## CAPÍTULO 3

Según el informe del evento resaltó el trabajo colaborativo entre la Vicepresidencia y el Ministerio de Cultura y Patrimonio en búsqueda y compromiso por beneficiar al Diseño en Ecuador, además de la proyección indicada por la Cancillería Nacional por desarrollar programas que introduzcan la innovación en el trabajo artesanal. **(Oda Observatorio, 2014)**

Adicionalmente, en cuanto a actividades relacionadas al desarrollo y búsqueda de internacionalización del producto con identidad ecuatoriana, se encuentran:

Exporta fácil es un programa gubernamental del Ministerio de Producción, Comercio Exterior, Inversiones y Pesca, que, mediante el trabajo con subsecretarías relacionadas a la exportación, las Mipymes, la artesanía, entre otros, brinda asesoría técnica gratuita para facilitar las exportaciones de productos. dentro de los servicios que ofrecen se encuentra la asistencia en “comercio exterior, barreras arancelarias, emprendimiento, plan de negocios, imagen corporativa, empaque, formalización, registro sanitario, registro artesanal, registro Mipymes, manejo plataforma Exporta Fácil, etc.” **(Exportafácil, s.f.)** En su página oficial. pequeños negocios de joyería, bisutería y confección de sombreros, testifican brevemente el apoyo que han tenido para la venta internacional de sus productos a través de este programa.

Por otro lado, en el sector privado, se encuentra la corporación Mucho Mejor Ecuador, que se crea en 2005 en busca de fortalecer e incentivar a la valoración del producto nacional de calidad. Mediante la imagen de La Huella de Mucho Mejor Ecua-



Imagen 13: La huella. Mucho mejor Ecuador

dor se busca transmitir al consumidor que está adquiriendo un producto que ha sido evaluado positivamente bajo estándares de calidad, identidad y empleo. El modelo de negocio se basa principalmente en asesorías periódicas a las marcas afiliadas mediante estrategias de marketing.

Actualmente **(2020)** la corporación cuenta con más de 500 marcas afiliadas que cuentan con La Huella, y pertenecen a diferentes sectores productivos del país. **(Mucho Mejor Ecuador, s.f.)**

### Economía Creativa

En cuanto a economía creativa uno de los eventos relacionados es el Cromia, encuentro internacional de Diseño, impulsado por el Ministerio de Cultura y Desarrollo, y se celebra en Ecuador desde 2013. La última edición en 2017 tuvo el objetivo de “fomentar los ámbitos de la industria cultural, los emprendimientos creativos y las artes aplicadas” **(Cromia, 2017)**

En 2018, Ecuador, al igual que los países mencionados anteriormente, participó con una delegación nacional en el Mercado de



Industrias creativas que tuvo lugar en Brasil. La promoción relacionada a la búsqueda de participantes estuvo a cargo del Ministerio de Cultura y Patrimonio. Respecto a esto, no hay informes conocidos relacionados a los resultados obtenidos con la participación del país en el evento.

En cuanto a la consideración en organismos públicos que rijan normativas de diseño, se encuentra la CSC, que, tomando el modelo colombiano mediante el convenio Andrés Bello de 2009, sirve como herramienta para el monitoreo y evaluación de los sectores que contempla relacionados a la cultura. Dentro de los segmentos de implementación la CSC en Ecuador, el Diseño está considerado uno de ellos.

Las tablas que presenta el documento “Caracterización de las Industrias Culturales y Creativas”, manejan datos estadísticos en relación al Diseño que, en cuestión de participación a la producción total de los segmentos culturales, coincide con el informe de la UNCTAD en 2018, posicionando al Diseño como el mayor contribuyente.

Sin embargo en los datos de 2014 a 2017 proporcionados en el documento, resaltan la disminución de participación del Diseño en las exportaciones, con una caída del 20% en 2014, al 0,4% en 2017. Al revisar qué artículos se encuentran contemplados en estos datos dice

- Placas metálicas para artes gráficas.
- Planos y dibujos originales hechos a mano, de arquitectura, ingeniería, industriales, comerciales, topográficos o similares; textos manuscritos; reproducciones fotográficas sobre papel sensibilizado

**y copias con papel carbón (carbónico), de los planos, dibujos o textos antes mencionados.**

Estos datos no coinciden con la especificación de productos de exportación del informe de la UNCTAD, que hablaba de sombreros y cinturones. Es posible que tenga relación con la caída de exportaciones de 2014 al 2017, pero no se evidencia en ninguno de estos documentos.

## **Desarrollo sostenible:**

La búsqueda de información pertinente a esta categoría no arrojó datos concluyentes que estuvieran expresamente relacionados a la práctica del Diseño, sin embargo Ecuador está comprometido con los ODS.

En la publicación anual de ODS de 2019, “Logros y Desafíos en la Implementación de los ODS en Ecuador”, dentro del ODS 9 relativo a la industria, innovación e infraestructura, se habla sobre la situación a la fecha de las actividades ejecutadas para alcanzar este objetivo. En este texto se resalta que, a pesar de que en el Plan Nacional del Buen Vivir de 2009 a 2013 se planteó la sustitución selectiva de importaciones y en los años siguientes se ha trabajado en leyes y normas que apuntan a la mejora productiva del Ecuador, “todavía existe una deuda pendiente en el cumplimiento del cambio de matriz productiva y generación de industrias más especializadas” (*ODS Territorio Ecuador, 2018, pp. 58-60*). Posteriormente hace hincapié en que, a pesar de que se han realizado esfuerzos positivos, es necesario seguir trabajando en acciones encaminadas a lograr el objetivo, entre ellas

## CAPÍTULO 3

aumentar el porcentaje de inversión en a la investigación y desarrollo, y generar mayores incentivos para el crecimiento industrial que respete el desarrollo social y la conservación medioambiental.

En el mismo informe, dentro del análisis del ODS 12, relativo a la producción y consumo responsable, las medidas tomadas en Ecuador han generado cambios positivos en busca de la consecución de este objetivo. Una de las acciones llevadas a cabo por el Gobierno Nacional fue la creación, en 2010, del Programa Nacional para la Gestión Integral de Desechos Sólidos (*PNGIDS*),

que tiene el objetivo de impulsar la gestión de residuos para la disminución de la contaminación ambiental; a partir de esta iniciativa los procesos de recolección y reciclaje de material inorgánico han aumentado, además de la mejora en la gestión de los rellenos sanitarios donde, por ejemplo el llamado Pichacay en la ciudad de Cuenca, es un referente nacional por la gestión integral, del que además se aprovecha el Biogás obtenido de los desechos para el abastecimiento de energía eléctrica a más de siete mil familias. (*ODS Territorio Ecuador, 2018, pp. 75, 76*)



Imagen 14: Protesta Waorani contra petroleras





**CONCLUSIONES**

REFLEXIONES  
FINALES

## Resumen de Estado del Arte

	México	Brasil	Colombia	Ecuador
Innovación	Capacitación y asesoría. Espacios interdisciplinarios. Vinculación de asociaciones y academia. Eventos.	Empresas públicas de asesoría y desarrollo. Centro nacional de Diseño. Eventos de materiales y productos.	Laboratorios de innovación para la artesanía.	Evento innovación (Tetra Pak 2019).
Desarrollo Socioeconómico	Reconocimiento "Ciudad de Diseño". Eventos. Exposición de Diseño mexicano en el extranjero. Concursos de proyectos. Asociaciones de profesionales.	Manejo de datos de aporte económico. Asesoría para la exportación. Desarrollo de marca país. Asociaciones de profesionales. Eventos internacionales. Educación enfocada al posicionamiento en el mercado mundial.	Asociaciones de Profesionales. Redes académicas. Representación gubernamental de la profesión.	Cámara de Diseño. Sede de evento de políticas públicas.
Desarrollo Sostenible	Empresas con compromiso y certificación ambiental. Eventos con filosofía sostenible.	Exposición de productos sustentables. Vinculación de diseñadores y artesanos con la madera certificada de bosques.	Evento de reflexión, Compromiso de las asociaciones con los ODS.	Evento innovación (Tetra Pak 2019).
Economía Creativa	Directorio de profesionales. Encuentros internacionales.	Reconocimiento en programas y secretarías gubernamentales. Encuentro de mercado regional.	Política de economía naranja. Eventos.	Evento (Cromía), Participación en mercado de industrias creativas, Consideración en el sector cultural.

Gráfica 12: Tabla de resumen estado del arte



## Conclusiones

La recolección de información de cada caso, presentada anteriormente, conduce al análisis comparativo entre los resultados obtenidos. A partir de las diferencias y similitudes entre los países estudiados, se puede reflexionar sobre el estado actual, del posicionamiento del Diseño de Productos, como factor de aporte al Desarrollo Socioeconómico en Ecuador.

Para un mejor acercamiento a la posibilidad de aplicación de futuras acciones relacionadas a la profesión, las reflexiones se presentan por temas específicos:

### **Sobre la categorización del Diseño de Productos:**

Si bien al comienzo del proyecto se esperaba encontrar una categorización clara dentro de las actividades del Diseño, a lo largo de la investigación puede verse que no fue así. Por una parte, la expectativa era encontrar divisiones definidas como se lo hace académicamente, donde el Diseño Industrial o de Productos está separado del de Indumentaria o Modas y del Diseño Interior, sin embargo, los resultados obtenidos en el informe de la UNCTAD, así como de las búsquedas en cada país reflejan que no existen líneas divisorias definidas dentro del ámbito de los productos obtenidos desde la implementación del Diseño. Por esta razón se consideró, para el desarrollo del estado del arte, una división del Diseño por categorías más amplias separando a los Productos, de los servicios de Diseño de espacios Habitables o Urbanos y del Diseño relacionado con la Gráfica y la Comunicación visual. Es por esto que sí se tomaron en cuenta los productos de mobiliario, aun

cuando estaban considerados como Diseño Interior; o los productos de indumentaria como zapatos, accesorios y ropa, aun cuando se nombraban como Diseño de Modas.

Considerando esto, sería de gran utilidad la existencia de una definición de las categorías del Diseño para el manejo de datos estadísticos estandarizados, puesto que, por ejemplo, los datos del informe de la UNCTAD manejado en este proyecto, se obtienen de los reportes que genera cada país. El tener esta organización permitiría manejar de manera más acertada, las cifras de aporte a la economía que genera la implementación del Diseño.

Dentro de los casos analizados, Brasil es un país que podría tomarse como referente en este ámbito. El reporte de exportaciones de Diseño que genera, requiere de un previo estudio de las empresas que trabajan en esta industria, que además actualiza los datos de manera periódica en cuanto a generación de empleos, ubicación de los negocios, manejo de recursos y áreas de competencia.

### **Sobre la importancia del Diseño en el desarrollo y fortalecimiento de la Marca País.**

En la información presentada, los tres casos de comparación ejecutan programas, eventos, concursos y acciones que vinculan la aplicación del Diseño de Productos con el fortalecimiento de la Marca País, y se puede observar que consideran importante el trabajo en conjunto con especialidades comerciales y publicitarias, para que la identidad sea reconocida internacionalmente.

En el caso de Brasil, esta implementación se ve más orientada a

los productos industrializados y a la calidad de los materiales utilizados. Por su parte, México y Colombia definen la Marca País con fuertes referentes culturales. En los tres casos con un alto componente de innovación impulsada por el Diseño, como el factor fuerte para la diferenciación.

Ecuador, en la búsqueda de alcanzar un fortalecimiento en esta área, tiene “La Huella” de Mucho Mejor Ecuador, sin embargo, esta imagen es sólo un referente de calidad y producción local, que por el momento se reconoce a nivel nacional. Aún así esta corporación es un referente de que las marcas locales son conscientes de la necesidad de asesorías para mejorar el alcance de sus productos.

Esta es una oportunidad para pensar en la incorporación de un departamento o área de Diseño integral dentro de la compañía, en la cual se conduzca, a las marcas asociadas, a través de procesos que fortalezcan y diferencien a sus productos en cuanto a imagen corporativa, empaque, calidad, material, entre otros, además de la comercialización y publicidad que ya se realiza.

Cabe cuestionarse también el rol de los diseñadores gráficos que actualmente pertenecen al equipo de trabajo de la corporación, pues teniendo en cuenta que la profesión aporta en el desarrollo de marcas, se están limitando al campo publicitario.

## **Sobre el Diseño para los Productos de exportación:**

México y Brasil son los casos donde se pudo identificar la partici-

pación del Diseño de Productos, en la gestión interdisciplinar para el desarrollo completo, de marcas nacionales con miras a la internacionalización.

México, por un lado, cuenta con gran número de empresas consultoras asociadas a la academia, las entidades gubernamentales, ministerios y cámaras nacionales; para brindar un manejo integral del producto, que desde el inicio está planificado para formar parte de las exportaciones, y por tanto de las cifras que componen su PIB.

Colombia ha enfocado, a diferencia de los otros casos de comparación, la implementación del Diseño en el sector artesanal, buscando fortalecer la identidad nacional de exportación desde su patrimonio cultural. Los productos de Artesanías de Colombia, por ejemplo, fortalecen el turismo y el souvenir de calidad, diferenciado de los que se podrían encontrar comúnmente en países vecinos o incluso en su mismo territorio, en mercados artesanales tradicionales.

En Ecuador, los esfuerzos por mejorar los productos de exportación, se mantienen en las competencias financieras y publicitarias, donde la asesoría se limita al área de marketing. Sin embargo, para alcanzar mejores niveles de exportación de productos, es importante trabajar el valor de diferenciación que otorga la implementación del diseño y la innovación, como se puede observar en la información de los otros países.

El cambio de matriz productiva en Ecuador, se plantea por la necesidad de cambiar la exportación primaria a una exportación



de productos con mayor valor agregado, no obstante, las acciones llevadas a cabo como el código ingenios, ignoran por completo la competencia del Diseño en la mejora del producto nacional. En su lugar, cuando se habla de innovación, se relaciona principalmente con la implementación de nuevas o mejores tecnologías, o incluso como sinónimo de la invención y el emprendimiento.

En cuanto al Plan de Fomento a la Economía Naranja, que surge igualmente en la búsqueda de aportar a la economía desde las actividades culturales, podría tenerse en cuenta para planes futuros, el generar incentivos para fomentar el trabajo de los diseñadores, así como para los equipos e implementos necesarios para la creación de nuevos productos; dado que el Diseño, como parte de las industrias creativas, es de gran aporte a la economía nacional.

Desde esta visión de identidad y cultura es importante recalcar que el último reporte de exportación de Diseño de Ecuador, refleja esta categoría como la más alta dentro de los bienes creativos, sin embargo, identifica que los productos que más se destacan son sombreros y cinturones, que, aunque no se especifica, probablemente correspondan a la producción artesanal en paja toquilla y cuero. En este punto se identifican dos situaciones; en primer lugar, se refuerza el punto tratado anteriormente sobre la definición y consideración del Diseño en los valores estadísticos, pues las artesanías son consideradas en Ecuador como bienes de Diseño, cuando no lo son. Y, en segundo lugar, una oportunidad de mejora, pues, como es evidente, el mercado extranjero que existe para estos productos artesanales es grande, y por tanto se

podría mejorar la cadena de valor de estos, estrechando vínculos entre el Diseño de Productos y las Prácticas artesanales, tomando el ejemplo de Colombia, sin quitar crédito a ninguno de los actores.

### **Sobre la creación de espacios para el trabajo interdisciplinar del Diseño:**

Dentro de la información recogida, México lidera en la creación de espacios físicos para acoger proyectos de negocio que necesiten trabajar en el desarrollo de productos comerciales. Estos espacios de trabajo no son únicamente estudios de Diseño, pues, aunque lo tienen como eje central, consideran el trabajo interdisciplinar como una oportunidad para mejorar los negocios nacientes en todas las áreas.

En Colombia los mencionados Living Labs, son también espacios físicos disponibles para el desarrollo de Diseño e Innovación, estos, a diferencia de México, están destinados exclusivamente al aporte sobre el trabajo artesanal.

En el caso de Ecuador, no hay información sobre la existencia de espacios similares. Tomando como referente a México, la creación de laboratorios o ecosistemas de Diseño, sería de gran aporte a la innovación e introducción de nuevos negocios, además de contribuir a la competitividad local en temas de Diseño de Productos originales. Para esto, sería importante que exista un vínculo con las cámaras y asociaciones pertinentes para conducir los proyectos, con mayor agilidad, a los mercados adecuados, bajo la reglamentación exigida para su comercialización.

## **Sobre las asociaciones de diseñadores:**

Un factor relevante y repetitivo en todos los casos analizados, es la existencia de asociaciones, cámaras y redes de diseñadores. La existencia de estas organizaciones de profesionales no debe ser pasada por alto, pues como se puede leer en cada país, han surgido con el fin de fortalecer el quehacer de la profesión, darle visibilidad, participar y fomentar regulaciones académicas y comerciales, así como también organizar eventos que reúnen y fortalecen los vínculos profesionales.

En Ecuador, la creación de la Cámara de Diseñadores es relativamente reciente, y habría que esperar para ver resultados de esta asociación. Aun así, es un primer paso, importante para alzar la voz de todos los diseñadores del país, y serán a quienes se acuda formalmente en búsqueda de representación o defensa del ejercicio profesional. Podrán, esta u organizaciones futuras, trabajar por la creación de leyes de protección y regulación del sector, así como promover eventos académicos, formativos y comerciales en el país.

Asimismo, las agrupaciones de profesionales de Diseño, podrían trabajar por normar y definir los alcances de la disciplina y determinar las divisiones necesarias para la correcta categorización de los bienes y servicios en los datos estadísticos. Tomando como ventaja la existencia de la Red Latinoamericana de Diseño, podría comenzar por ahí el trabajo colaborativo para el beneficio de toda la región en cuanto a este tema.

## **Sobre la comunicación y exhibición del Diseño de Productos**

En los tres casos de comparación resalta la creación de eventos multitudinarios de Diseño, entre ellos están los eventos académicos, las ferias comerciales, las exposiciones de materiales, los concursos de innovación, entre otros; y todos los países han sido sede de eventos de Diseño de origen extranjero. Al revisar los objetivos con los que se han llevado a cabo, la mayoría coincide en: la creación de espacios donde se puedan relacionar diversos profesionales, interesados en ofrecer o contratar servicios de Diseño; atraer al público en general a conocer los alcances de la profesión; y facilitar la creación de contactos laborales entre la academia y el sector empresarial y productivo.

Con este antecedente, se abre la oportunidad de pensar, cómo en Ecuador se podrían llevar a cabo eventos para exhibir qué está haciendo actualmente el profesional y los estudiantes de Diseño, y comunicar a la población, a los profesionales y a las entidades estatales, las oportunidades que este ofrece.

Esto se puede ejecutar en distintos niveles: a corto alcance, en las instituciones educativas, se debería fomentar la exhibición interna, incentivar la muestra de proyectos y la comparación positiva que dé paso a la mejora continua. En niveles medios, ya se podría pensar en vincular instituciones, hacer alianzas con los GADs municipales, realizar eventos, muestras y concursos a nivel provincial. Y en un nivel de gran alcance, pensar en eventos nacionales, definir ciudades como centros de Diseño anuales y acoger



eventos y expositores internacionales; a este nivel se debería pensar en la movilización colectiva dentro del país y asentar eventos con ediciones periódicas.

Es posible que Ecuador no haya sido, hasta ahora, sede de eventos internacionales de Diseño, debido al poco interés local hacia la disciplina, que se puede evidenciar en la escasez de resultados obtenidos previamente.

## Sobre el reconocimiento al buen Diseño nacional:

Países como México y Brasil han establecido concursos nacionales para el reconocimiento a la innovación y el Diseño. Estos espacios fomentan la competencia local en el Diseño original, aumentan las posibilidades de crear productos con potencial económico y de exportación y promueven la mejora en la educación de la disciplina.

En Ecuador, el reconocimiento al Diseño a nivel nacional aún está pendiente. Si llega a establecerse un espacio como este, aumentará probablemente, el interés por la profesión, la competencia, y los beneficios de su aplicación y consideración en el sector productivo.

## Sobre el Diseño de productos y la Sostenibilidad:

La Organización Mundial del Diseño (**WDO**) identifican siete de los Objetivos de Desarrollo Sostenible como relevantes para la comunidad del Diseño Industrial, ellos son:

- **ODS 3: Salud y bienestar.**

- **ODS 6: Agua limpia y saneamiento.**
- **ODS 7: Energía asequible y no contaminante.**
- **ODS 9: Industria Innovación e infraestructura.**
- **ODS 11: Ciudades y comunidades sostenibles.**
- **ODS 12: Producción y consumo responsable.**
- **ODS 17: Alianzas para los objetivos.**

En el trabajo por alcanzar el desarrollo sostenible, el Diseño debe llevarse a cabo considerando dentro de su producción los ODS, especialmente los anteriores nombrados, donde podría tener mayor participación e impacto positivo. Cuando el Diseño de un producto se piensa integralmente, para causar el mínimo daño en su ciclo de vida, se está trabajando al mismo tiempo por una sociedad más justa, empleo digno, conservación ambiental y desarrollo económico.

Los resultados obtenidos, en todos los casos analizados, presentan que la sostenibilidad es considerada únicamente dentro de conceptos ecológicos y medioambientales, y aún así el trabajo del Diseño de Productos en la participación de la economía sigue buscando la cantidad antes que la calidad. Casos como Brasil y México apuntan a mejorar los sistemas productivos para aumentar las ventas y la competitividad en el mercado.

Como se mencionó en el marco teórico, la sostenibilidad será alcanzada cuando el factor cualitativo supere al cuantitativo, trabajando por conservar los recursos y el espacio finito que tenemos a nuestra disposición, así como el trato digno del talento humano respetando sus derechos.

En el caso de Ecuador, existe el precedente del “Buen Vivir”, concepto en el que se fundamentó la reforma de la Constitución Nacional en el 2018. Este término hace referencia al respeto de todos los seres vivos y el medioambiente, en toda situación; lo que está estrechamente relacionado al concepto de sostenibilidad. Sin embargo, en la práctica, Ecuador no ha reemplazado la base de su economía fundamentada en la extracción de petróleo y la explotación de recursos naturales, con todas las afectaciones a la biodiversidad y población, que eso implica.

En este caso, para obtener resultados a mediano y largo plazo, los fundamentos del Buen Vivir, o los ODS, deberían implementarse en la educación de tercer nivel, en la enseñanza del Diseño y de profesiones asociadas a la industria de producción de bienes, para así cultivar la responsabilidad ambiental y social. Adicionalmente, dada la formación en esta área, los estudiantes podrían tomarse en cuenta para la vinculación de proyectos empresariales públicos o privados, para la búsqueda de nuevas perspectivas en soluciones sostenibles para el desarrollo del país.

## **Sobre la interacción de la Triple Hélice aplicada en las acciones de Diseño:**

La “Triple Hélice” se basa en la interacción entre academia, industria, y gobierno, para el fomento de la participación de la innovación en el desarrollo socioeconómico. (Triple Helix Association, s.f) En Ecuador, la implementación de acciones para incrementar el posicionamiento de la práctica del Diseño, necesita vincular las áreas mencionadas. De esta forma, la difusión del quehacer de la disciplina alcanzaría a todos los actores que intervienen en el pro-

ceso de producción y comercialización, de los productos realizados.

Así, las instituciones educativas podrían convertirse en puntos donde la academia y el gobierno realicen trabajos colaborativos donde ambas partes se vean beneficiadas, y no recurrir a los estudiantes únicamente como gestores gratuitos de proyectos previamente establecidos. Es importante recalcar que cuando existen estas interacciones entre gobernantes y estudiantes, la atención debería estar enfocada a escuchar y aceptar las nuevas ideas, y considerar la innovación propuesta como una oportunidad de desarrollo y diferenciación.

Otra área donde debería aplicarse con especial atención la interacción de la triple hélice, es en las actividades destinadas a la investigación y desarrollo. Actualmente el porcentaje invertido en esta área es bajo en comparación a países más desarrollados (según el IDH), y aún con las acciones dispuestas los resultados que se buscaban obtener para la “economía del conocimiento” en el cambio de matriz productiva, no son visibles. Es posible que el porcentaje invertido se esté asignando a una investigación que no está siendo aplicada, o no está enfocada en dar frutos productivos económicamente. Es por esta razón que, si la búsqueda de generación de I+D viene de entidades gubernamentales, estas deben buscar la participación activa con la empresa y la academia y asegurar que el gasto económico sea una inversión, de la cual se obtengan resultados remuneradores.



The background of the page is a photograph of a bookshelf filled with books of various colors and sizes. The books are arranged on several shelves, creating a dense, textured appearance. In the top right corner, there is a decorative graphic consisting of several parallel blue diagonal lines. A thin, multi-colored border (yellow, pink, blue) frames the entire page. A black rectangular box is positioned in the center-left area, containing the word 'REFERENCIAS:' in white, italicized, serif font.

*REFERENCIAS:*

## Referencias Bibliográficas

**ABEDESIGN. (s. f.). ABEDESIGN.** <http://abedesign.org.br/institucional/quem-somos/>

**Abierto de Diseño. (s.f.) Sobre el abierto.** <https://abiertodediseno.mx/sobre-el-abierto/>

**Apex-Brasil, & Centro Brasil Design. (2019).** Design Export Report (año 2018). Recuperado de <https://www.cbd.org.br/materiais-cbd/design-export-report-2018/>

**APEX-Brasil. (s.f).** Quem Somos. Recuperado 11 de mayo de 2020, de <https://portal.apexbrasil.com.br/quem-somos/>

**APEX-Brasil. (s.f).** Quem Somos. Recuperado 11 de mayo de 2020, de <http://www.apexbrasil.com.br/es/innovacion>

**ArchDaily. (2019).** Abierto Mexicano de Diseño anuncia su edición 2019.

<https://www.archdaily.mx/mx/917180/abierto-mexicano-de-diseno-anuncia-su-edicion-2019>

**Artesanías de Colombia. (s. f).** Ampliación de la cobertura. [http://artesaniasdecolombia.com.co/PortalAC/C\\_proyectos/ampliacion-de-la-cobertura\\_7994](http://artesaniasdecolombia.com.co/PortalAC/C_proyectos/ampliacion-de-la-cobertura_7994)

**Bebrasil. (2017, abril 4).** SA importância da sustentabilidade para o design brasileiro. Recuperado 25 de mayo de 2020, de <http://www.bebrasil.com.br/pt/noticia/sa-importancia-da-sustentabilidade-para-o-design-brasileiro>

**Bonsiepe, G. (1995).** Del objeto a la interfase. Buenos Aires: Ediciones Infinito.

**Buitrago, F., & Duque, I. (2013).** La economía naranja: una oportunidad infinita. Bogotá, Colombia.

**BVRio. (s. f.).** Design & Sustainable Wood. Recuperado 15 de mayo de 2020, de <https://www.bvrio.org/en/design-sustainable-wood>

**Camara de Diseño Ecuador. (2018, 28 mayo).** Cámara de Diseño del Ecuador. <https://diseno-ec.org/>

**Centro Brasil Design. (s. f).** Quem Somos. Recuperado 11 de mayo de 2020, de <https://www.cbd.org.br/quem-somos/>



**CMMAD.** (1987). The Brundtland Report: "Our Common Future." In Medicine and war. <https://doi.org/10.1080/07488008808408783>

**Consejo ID.** (s. f.). Consejo-ID. Recuperado 27 de mayo de 2020, de <http://consejo-id.org/>

**Correa, R.** (2012, 26 febrero). Enlace Ciudadano Nro. 286 desde Alangasí-, Pichincha [Vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=eq0UTJaXrYM&feature=youtu.be&t=6277+>

**Correa, R.** (2017). Informe a la Nación. <https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/04/Informe-a-la-Nacion.pdf>

**Cromia** (2017) Inicio. <http://cromiaecuador.com/>

**Del Giorgio Solfa, F., & Sierra, M.** (2014). Acta Académica - Desarrollo local. *academica*. <https://www.aacademica.org/del.gior-gio.solfa/12>

**Design Export. (s. f.)**. Design Export. Recuperado 12 de mayo de 2020, de <https://www.designexport.org.br/designexport/>

**Design Room Colombia. (s. f.)**. Nosotros. <https://design-room-colombia.colombiatrade.com.co/es?temp=2>

**Design Week Mexico. (s. f.)**. Nosotros. <https://designweekmexico.com/nosotros/>

**Dimueble. (s.f.)** Acerca de. <https://dimueble.com.mx/acerca-de>

**Dirección de Información del Sistema Nacional de Cultura.** (2018). Caracterización de los sectores de las industrias culturales. <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/03/Caracterizacio%CC%81n-de-los-sectores-de-las-industrias-culturales.pdf>

**Encuentro Internacional de Industrias Creativas. (s.f.)**. El encuentro. <http://www.1a1.mx/encuentro>

## REFERENCIAS

**ESDI- Escuela Superior de Diseño Industrial UERJ. (s. f).** HISTÓRIA Esdi. Recuperado 15 de mayo de 2020, de <http://www.esdi.uerj.br/a-esdi/historia>

**Etzioni, A. (2003).** Toward a new socio-economic paradigm. *Socio-Economic Review*, 1(1), 105-118

**Expo Mueble Internacional.** (s.f.) Información General. <https://expomuebleinternacional.com.mx/informacion-general/>

**Expoconstrucción y Expodiseño.** (s. f.). Noticias. <https://expoconstruccionyexpodisen.com/es/noticia&id=3583>

**Exporta fácil Ecuador.** (s. f.). Inicio. <http://www.exportafacil.gob.ec/>

**Ferruzca, M., & Rodríguez, J. (2011, 30 diciembre).** Diseño sostenible: herramienta estratégica de innovación. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4085421>

**Finep.** (s. f.). Sobre a Finep. Recuperado de <http://www.finep.gov.br/a-finep-externo/sobre-a-finep>

**Gómez Gutiérrez, C. (2014).** EL DESARROLLO SOSTENIBLE: CONCEPTOS BÁSICOS, ALCANCE Y CRITERIOS PARA SU EVALUACIÓN. In CAMBIO CLIMÁTICO Y DESARROLLO SOSTENIBLE. La Habana, Cuba.

**González, L. (2019).** Centro de Innovación y Diseño, explorando el calzado mexicano / Entrevistado por Adrián Jiménez. Coolhuntermx. <https://coolhuntermx.com/centro-de-innovacion-y-diseno-explorando-el-calzado-mexicano/>

**Herrera, F. (2018).** ODS en Colombia: Los retos para 2030. Recuperado de [https://www.undp.org/content/dam/colombia/docs/ODS/undp\\_co\\_PUBL\\_julio\\_ODS\\_en\\_Colombia\\_los\\_retos\\_para\\_2030\\_ONU.pdf](https://www.undp.org/content/dam/colombia/docs/ODS/undp_co_PUBL_julio_ODS_en_Colombia_los_retos_para_2030_ONU.pdf)

**Industria Creativa MX.** (s.f.) ¿Quiénes somos? <http://industriacreativa.mx/quienes-somos/>

**Inspiramais.** (s. f.). Inspiramais. Recuperado de <https://www.inspiramais.com.br/>

**Jiménez, A.(2019).** Centro de Innovación y Diseño, explorando el calzado mexicano. <https://coolhuntermx.com/centro-de-innovacion-y-diseno-explorando-el-calzado-mexicano/>



**Kriteria.** (2019, agosto 24). Medellin Design Week 2019. Recuperado 26 de mayo de 2020, de <https://www.kriteria.co/diseño/-medellindesignweek2019>

**Ley N°1834. Sistema Único de Información Normativa,** Bogotá, Colombia, 23 de mayo de 2017.

**Macedo, B.** (2005). El concepto de sostenibilidad. Oficina Regional de Educación Para América Latina y El Caribe-UNESCO, 4.

**Makers For Good.** (s. f.). Hackeando la crisis . Recuperado 27 de mayo de 2020, de <https://www.makersforgood.co/>

**MIND México.** (s. f.). About us. <https://www.mindmexico.com/aboutus>

**Ministerio de comercio.** (s. f.). Comisión Profesional Colombiana de Diseño Industrial - Quienes Somos. Recuperado 13 de mayo de 2020, de <https://www.mincit.gov.co/servicio-ciudadano/enlaces-de-interes/entidades-del-sector/comision-profesional-colombiana-de-diseño-industri/quienes-somos>

**Ministerio de Cultura y Patrimonio.** (2017). Caracterización de las Industrias Culturales y Creativas. <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/03/Caracterizacio%CC%81n-de-los-sectores-de-las-industrias-culturales.pdf>

**Ministerio de Cultura y Patrimonio.** (2019, 7 agosto). 'Ecuador Creativo' plantea alcanzar más del 3% del PIB de la economía nacional para 2021 – Ministerio de Cultura y Patrimonio. Recuperado 19 enero, 2020, de <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/ecuador-creativo-plantea-alcanzar-el-3-del-pib-de-la-economia-nacional-para-2021/>

**Ministerio de Cultura.** (2018, noviembre 12). MicBR conecta cultura y negocios en más de diez sectores de la economía creativa. Recuperado 14 de mayo de 2020, de <http://cultura.gov.br/micbr-conecta-cultura-e-negocios-em-mais-de-dez-setores-da-economia-criativa-2/>

**Ministerio de Cultura.** (2018a). ABC de la economía naranja. <https://mincultura.gov.co>

**Ministerio de Economía.** (s. f.). O Programa Brasileiro de Design (PBD). Recuperado 10 de mayo de 2020, de <http://www.mdic.gov.br/index.php/competitividade-industrial/design/o-programa-brasileiro-de-design-pbd>

## REFERENCIAS

**Ministerio de Producción, Comercio Exterior, Inversiones y Pesca.** (6 de agosto de 2019). "Desafío de Innovación Diseño Responsable 2019" en su recta final. <https://www.produccion.gob.ec/desafio-de-innovacion-diseno-responsable-2019-en-su-recta-final/>

**Mucho Mejor Ecuador.** (s. f.). Quienes somos. <https://www.muchohomejorecuador.org.ec/>

**Neko.** (s.f.) Neko Design. <https://www.nekomexico.com/neko-design-estudio-diseno>

**NOS.** (2018, 9 octubre). NOS | Somos una Consultoría en Diseño. NOS. <http://nos.mx/es/quienes-somos-2/>

**Observatorio de Complejidad Económica.** (s. f.). OCE: Ecuador. <https://oec.world/en/profile/country/ecu/%09>

**Observatorio español del diseño.** (2012, 23 mayo). Estudio Valor económico del diseño. ADP. [http://adp.cat/web/wp-content/uploads/estudio\\_el-valor-economico-del-diseno\\_2012.pdf](http://adp.cat/web/wp-content/uploads/estudio_el-valor-economico-del-diseno_2012.pdf)

**Odaobservatorio.** (12 de noviembre de 2014). Resumen del V Encuentro Internacional de Políticas Públicas & Diseño. <https://-encuentropoliticaydisenos.wordpress.com/>

**ODS territorio Ecuador.** (2018). Logros y Desafíos en la implementación de los ODS en Ecuador. UN Ecuador. <https://odsteritorioecuador.ec/publicacion-anual-ods-territorio-ecuador/>

**ONU.** (2015, 25 septiembre). La Asamblea General adopta la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible - Desarrollo Sostenible. UN. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/2015/09/la-asamblea-general-adopta-la-agenda-2030-para-el-desarrollo-sostenible/>

**Peniche, M.** (9 de mayo de 2012). ¿Qué significa MoMA: Destination México en el Diseño Mexicano?. Glocal Design Magazine. <https://glocal.mx/que-significa-moma-destination-mexico-en-el-diseno-mexicano/>

**PLAi.** (2019). PLAi - Plataforma Abierta de Innovación. <https://plai.mx/#nosotros>



**Quintana, B.** (2019, octubre 19). UBICACIÓN DEL DISEÑO ENTRE PLANES DE DESARROLLO. Recuperado 22 de mayo de 2020, de <https://www.utadeo.edu.co/es/nuestra-produccion/observatorio-diseno-de-producto/219671/ubicacion-del-diseno-entre-planos-de-desarrollo>

**RAD Colombia. (s. f.)**. Asociación | Red Académica de Diseño. Recuperado 16 de mayo de 2020, de <https://www.radcolombia.org/web/asociacion/asociacion>

**Ramírez, P.** (2019, 9 julio). El diseño supone hasta el 4% del PIB de un país... y en España a nadie le importa. Diario La información. <https://www.lainformacion.com/management/diseño-supone-4-pib-país-españa-a-nadie-le-importa/6506038/>

**Registro Oficial de la República del Ecuador N°899.** Código Orgánico De La Economía Social De Los Conocimientos, Creatividad e Innovación. Quito, Ecuador, 2016 <https://www.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/es/ec/ec075es.pdf>

**Santamaría, J.** (2019, noviembre 7). Diseñar para un mundo desencantado. Recuperado 19 de mayo de 2020, de <https://www.revistaarcadia.com/agenda/articulo/disenar-para-un-mundo-desencantado/78921>

**Schumpeter, J. A.** (1957). Teoría del desenvolvimiento económico: una investigación sobre ganancias, capital, crédito, interés y ciclo económico. Ciudad de México, México: Fondo de Cultura Económica.

**Secretaria Especial de Cultura.** (s. f.). Institucional. <http://cultura.gov.br/acesso-a-informacao/institucional/>

**SENPLADES.** (2017). Plan Nacional Toda Una Vida. Recuperado de [https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL\\_0K.compressed1.pdf](https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL_0K.compressed1.pdf)

**Siart- Sistemas de información para la artesanía.** (s. f.). Armonía entre diseño y artesanía. Recuperado 26 de mayo de 2020, de [http://artesaniadescolombia.com.co/PortalAC/C\\_proyectos/armonia-entre-diseno-y-artesania\\_13413](http://artesaniadescolombia.com.co/PortalAC/C_proyectos/armonia-entre-diseno-y-artesania_13413)

**Tetra Pak.** (2019) Bases de Concurso Desafío de Innovación "Diseño Responsable". <http://www.bancodeideas.gob.ec/files/archivo/DESAFI%CC%81O%20DE%20INNOVACIO%CC%81N%20DISE%3%91O%20RESPONSABLE20190531185515.pdf>

## REFERENCIAS

**UN** (2018), La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible: una oportunidad para América Latina y el Caribe (LC/G.2681-P/Rev.3), Santiago.

**UNCTAD.** (2010). Economía creativa: una opción factible de desarrollo. Recuperado de [https://unctad.org/es/Docs/ditctab20103\\_sp.pdf](https://unctad.org/es/Docs/ditctab20103_sp.pdf)

**UNCTAD.** (2018). Creative Economy Outlook and Country Profiles. Naciones Unidas. [https://unctad.org/en/PublicationsLibrary/ditcted2018d3\\_en.pdf](https://unctad.org/en/PublicationsLibrary/ditcted2018d3_en.pdf)

**UNPD.**(2019). Human Development Report. <http://hdr.undp.org/en/2019-report>

**What Design Can Do.** (s.f.) Quienes somos. <https://www.whatdesigncando.com/es/quienes-somos/>

**World Economic Forum.** (2019). Economy Profiles. [http://reports.weforum.org/global-competitiveness-report-2019/economy-profiles/?doing\\_wp\\_cron=1579809455.3107399940490722656250](http://reports.weforum.org/global-competitiveness-report-2019/economy-profiles/?doing_wp_cron=1579809455.3107399940490722656250)



## Referencias de imágenes

**Imagen 1.** Zapatos de Guanajuato. <https://www.brunoticias.com/calzado-guanajuato-exporto-15-millones-pares-zapatos-a-53-paises/>

**Imagen 2.** What design can do, DCMX 2019. <https://www.whatdesigncando.com/photoreport-mexico-city/>

**Imagen 3.** Design Week México, 2019 <https://www.facebook.com/designweekmex/photos/a.10151551460200834/1015616>

**Imagen 4.** Destination México en el MoMA, 2012. [http://designaholic.mx/disenio/disenio-en-mexico/triunfa-el-disenio-mexicano-en-el-moma/?%3A\\_designaholic%2Fmx\\_Designaholic](http://designaholic.mx/disenio/disenio-en-mexico/triunfa-el-disenio-mexicano-en-el-moma/?%3A_designaholic%2Fmx_Designaholic)

**Imagen 5.** Inspiramais, Brasil 2019 <https://www.inspiramais.com.br/projetos/espaco-de-sustentabilidade>

**Imagen 6.** Inspiramais, Brasil 2019 <https://www.inspiramais.com.br/galerias>

**Imagen 7.** Beone en Design Export 2018 <https://www.designexport.org.br/case/case-beone-technologies/>

**Imagen 8.** Brasil design Award <http://designweekend.com.br/premio-apresenta-os-340-melhores-trabalhos-de-design-do-pais>

**Imagen 9.** Diseñador Carlos Motta en Design and sustainable wood <https://www.dezeen.com/2019/10/21/brazilian-designers-home-ware-amazon-communities-sao-paulo/>

**Imagen 10.** Expoartesanías [http://artesaniasdecolombia.com.co/PortalAC/C\\_proyectos/armonia-entre-disenio-y-artesania\\_13413](http://artesaniasdecolombia.com.co/PortalAC/C_proyectos/armonia-entre-disenio-y-artesania_13413)

**Imagen 11.** Brigitte Baptiste en Cummulus 2019 <https://uniandes.edu.co/es/noticias/arquitectura-y-disenio/cummulus-un-nuevo-disenio-para-un-mundo-complejo>

**Imagen 12.** Expoartesanías 2019 <https://tendenciashabitat.com/?p=3810>

**Imagen 13.** La huella. Mucho mejor Ecuador <https://www.muchohomejorecuador.org.ec/>

**Imagen 14.** Protesta Waorani contra petroleras <https://notimundo.com.ec/corte-provincial-de-pastaza-confirma-fallo-que-veta-ingreso-de-petroleras-en-territorio-waorani/>

## Imágenes complementarias

### **Contextualización: imagen extracción petrolera.**

<https://www.flickr.com/photos/>

### **Marco teórico: imagen de libros.**

<https://www.laeducacioncuantica.org/educacioncuantica/SEducacionCuantica?PN=16&PE=2&WEBLANG=1&NOTICIA=520>

### **Caso México.**

[https://www.freepik.es/fotos/fondo'>Foto de Fondo creado por Kireyonok\\_Yuliya - www.freepik.es](https://www.freepik.es/fotos/fondo'>Foto de Fondo creado por Kireyonok_Yuliya - www.freepik.es)

### **Caso Brasil.**

<https://www.larepublica.ec/blog/vida-estilo/2019/03/04/un-desfile-clamando-por-justicia-en-brasil-sacude-al-sambodromo-en-rio/>

### **Caso Colombia.**

<https://www.larepublica.ec/blog/economia/2015/03/11/ecuador-y-peru-entre-las-economias-mas-emprendedoras-del-mundo/>

### **Caso Ecuador.**

<https://www.larepublica.ec/blog/economia/2015/03/11/ecuador-y-peru-entre-las-economias-mas-emprendedoras-del-mundo/>

### **Referencias.**

<https://revistadigital.inesem.es/idiomas/aprender-ingles-leyendo/>

### **Billete:**

<https://www.freepik.es/fotos/dinero'>Foto de Dinero creado por freepik - www.freepik.es>

### **Objetivos de Desarrollo Sostenible:**

<http://americalatinagenera.org/newsite/index.php/es/genera/nuestro-equipo>

## Abstract of the project

**Title of the project** Analysis of Product Design as an Influential factor in Ecuador's socio-economic development.

**Project subtitle**

**Summary:**

The goal of this research is to find out the current situation of product design in Ecuador as a distinguishing factor as well as its role in the social-economic movement. Through concepts such as innovation, creativity economy, social-economic development and sustainable development, the state of the art was constructed to analyze countries like Mexico, Colombia and Brasil. From there, a reflection about the present state of product design in Ecuador was elaborated.

**Keywords** innovation, creative economy, sustainable design, competitiveness, national production.

**Student** Jaramillo Iulita Gabriela

C.I. 0927290692

**Code:** 81834

**Director** Saravia Vargas Ariolfo Danilo

**Codirector:**

Para uso del Departamento de Idiomas >>>

**Revisor:** 

apellidos\_nombres

**N°. Cédula Identidad** 0102603453

## Socioeconomic sustainability

HUMAN DEVELOPMENT REPORT 2019  
Beyond income, beyond averages, beyond today:  
Inequalities in human development in the 21st century

## Country groupings (terciles)

Top third	Middle third	Bottom third
-----------	--------------	--------------

Three-colour coding is used to visualize partial grouping of countries by indicator. For each indicator countries are divided into three groups of approximately equal size (terciles): the top third, the middle third and the bottom third. Aggregates are colour coded using the same tercile classification as the table.

HDI rank	SDG 17.4 Economic sustainability						SDG 9.5			SDG 10.1 Social sustainability			SDG 5	SDG 10.1
	Adjusted net savings	Total debt service	Gross capital formation	Skilled labour force	Concentration index (exports)	Research and development expenditure	Dependency ratio	Education and health expenditure versus military expenditure		Overall loss in HDI value due to inequality <sup>f</sup>	Gender Inequality Index <sup>c</sup>	Income share of the poorest 40 percent	Average annual change (%)	
								Old age (65 and older)	Military expenditure <sup>e</sup>					
	(% of GNI)	(% of exports of goods, services and primary income)	(% of GDP)	(% of labour force)	(value)	(% of GDP)	(per 100 people ages 15–64)	(% of GDP)	Ratio of education and health expenditure to military expenditure <sup>d</sup>					
2015–2017	2015–2017	2015–2018	2010–2018	2018	2010–2017	2030 <sup>g</sup>	2010–2018	2010–2016	2010/2018	2005/2018	2005/2017			
VERY HIGH HUMAN DEVELOPMENT														
1 Norway	16.9	..	27.6	84.3	0.368	2.0	31.9 <sup>h</sup>	1.6	11.7	0.3	-3.7	0.3		
2 Switzerland	16.4	..	23.2	86.5	0.246	3.4	37.9	0.7	25.5	-0.4	-3.8	0.8		
3 Ireland	16.0	..	25.4	84.9	0.269	1.2	27.8	0.3	32.7	-2.3	-4.0	0.4		
4 Germany	14.1	..	21.3	87.4	0.093	2.9	44.0	1.2	13.5	0.5	-2.2	0.0		
4 Hong Kong, China (SAR)	..	..	21.7	77.0	0.286	0.8	43.2	..	..	..	..	..		
6 Australia	5.6	..	24.3	78.9	0.291	1.9	31.0	1.9	7.5	0.4	-2.0	-0.6		
6 Iceland	16.6	..	22.6	74.5	0.461	2.1	31.8	..	..	-1.7	-4.2	0.2		
8 Sweden	19.1	..	26.5	86.8	0.097	3.3	36.4	1.0	17.2	-0.4	-1.8	-0.4		
9 Singapore	36.8	..	26.6	65.9	0.269	2.2	34.5	3.1	2.1	..	-4.7	..		
10 Netherlands	18.4	..	21.2	78.4	0.082	2.0	40.8	1.2	13.9	-2.1	-3.9	0.3		
11 Denmark	18.3	..	22.7	78.7	0.101	2.9	37.1	1.2	15.5	-0.7	-2.9	-0.5		
12 Finland	10.2	..	23.7	89.9	0.143	2.7	43.1 <sup>k</sup>	1.4	11.5	-3.6	-3.3	0.0		
13 Canada	6.5	..	23.1	91.8	0.147	1.5	36.7	1.3	13.0	0.2	-2.9	-0.3		
14 New Zealand	13.9	..	23.5	82.2	0.175	1.3	33.3	1.2	13.2	..	-2.2	..		
15 United Kingdom	5.5	..	17.2	83.6	0.111	1.7	34.8	1.8	8.5	-1.9	-3.2	0.3		
15 United States	6.1	..	20.6	96.4	0.099	2.7	32.5	3.2	6.2	2.2	-2.4	-0.4		
17 Belgium	12.0	..	25.4	85.5	0.096	2.5	37.6	0.9	18.1	-1.2	-4.3	0.1		
18 Liechtenstein	..	..	..	..	..	..	..	..	..	..	..	..		
19 Japan	7.3	..	23.9	99.9	0.139	3.1	53.2	0.9	15.3	..	-2.5	..		
20 Austria	14.1	..	25.3	87.4	0.061	3.1	38.5	0.7	22.6	0.4	-2.9	-0.5		
21 Luxembourg	20.9	..	18.3	78.3	0.106	1.2	27.1	0.6	20.9	0.7	-3.8	-0.9		
22 Israel	15.6	..	20.8	90.6	0.223	4.3	22.5	4.3	2.3	-1.8	-3.2	0.7		
22 Korea (Republic of)	20.1	..	30.2	85.7	0.175	4.2	38.2	2.6	4.7	-1.8	-3.5	0.1		
24 Slovenia	10.1	..	21.9	91.1	0.177	2.0	41.8	1.0	14.4	-3.9	-3.9	-0.2		
25 Spain	9.1	..	21.9	66.9	0.096	1.2	39.8 <sup>l</sup>	1.3	10.6	5.9	-2.8	-1.2		
26 Czechia	10.3	..	26.2	95.7	0.128	1.7	35.3	1.1	13.7	-3.0	-0.8	0.2		
26 France	9.3	..	23.5	84.8	0.089	2.2	40.4	2.3	7.5	-0.1	-4.8	-0.5		
28 Malta	..	..	18.4	63.4	0.292	0.6	41.9	0.5	29.8	..	-2.8	-0.3		
29 Italy	6.0	..	18.0	69.6	0.053	1.3	45.8	1.3	10.8	0.1	-4.7	-0.6		
30 Estonia	15.2	..	27.0	89.8	0.099	1.3	38.3	2.1	5.8	-3.2	-4.4	0.0		
31 Cyprus	3.2	..	19.1	85.1	0.401	0.5	27.0 <sup>m</sup>	1.6	7.9	-2.0	-3.0	-0.9		
32 Greece	-3.1	..	13.1	78.3	0.295	1.0	42.5	2.4	..	2.4	-2.4	-0.7		
32 Poland	10.6	..	20.7	95.1	0.063	1.0	37.0	2.0	5.2	-3.2	-2.1	0.9		
34 Lithuania	..	..	18.2	96.2	0.116	0.8	45.2	2.0	9.4	-0.6	-2.5	-0.7		
35 United Arab Emirates	..	..	22.4	52.8	0.276	1.0	6.4	5.6	..	..	-6.2	..		
36 Andorra	..	..	..	..	0.189	..	..	..	..	..	..	..		
36 Saudi Arabia	13.4	..	25.9	58.6	0.515	0.8	8.3	8.8	1.1 <sup>n</sup>	..	-5.1	..		
36 Slovakia	5.6	..	23.6	95.5	0.216	0.8	32.7	1.2	10.3	-1.0	0.1	0.2		
39 Latvia	6.0	..	24.2	92.5	0.084	0.4	42.3	2.0	10.5	-2.2	-1.7	1.2		
40 Portugal	3.4	..	17.5	54.1	0.080	1.3	44.3	1.8	7.7	0.8	-4.3	0.4		
41 Qatar	26.8	..	44.6	43.9	0.450	0.5	5.7	1.5	4.2	..	..	..		
42 Chile	3.6	..	22.7	70.3	0.325	0.4	26.0	1.9	7.2	1.0	-1.9	1.4		
43 Brunei Darussalam	34.6	..	41.1	79.2	0.623	..	14.4	2.4	1.9	..	..	..		
43 Hungary	13.2	..	27.1	88.6	0.108	1.2	34.5	1.1	12.7	-0.9	0.0	0.7		
45 Bahrain	20.4	..	32.9	19.3	0.372	0.1	7.1	3.6	1.6	..	-2.8	..		
46 Croatia	10.8	..	21.4	91.5	0.071	0.8	40.5	1.5	6.9	-5.7	-1.9	0.6		
47 Oman	-11.3	..	31.3	..	0.447	0.2	6.0	8.2	0.9	..	-1.7	..		
48 Argentina	5.4	..	20.8	65.8	0.227	0.5	19.7	0.9	16.1	-3.6	-0.4	2.0		
49 Russian Federation	8.0	26.0	22.7	96.4	0.327	1.1	31.1	3.9	1.9	-1.8	-2.2	1.2		



DASHBOARD 5 SOCIOECONOMIC SUSTAINABILITY

HDI rank	SDG 17.4 Economic sustainability					SDG 9.5				SDG 10.1 Social sustainability			SDG 5	SDG 10.1
	Adjusted net savings	Total debt service	Gross capital formation	Skilled labour force	Concentration index (exports)	Research and development expenditure	Dependency ratio	Education and health expenditure versus military expenditure	Overall loss in HDI value due to inequality <sup>f</sup>	Gender Inequality Index <sup>c</sup>	Income share of the poorest 40 percent	Average annual change (%)		
	(% of GNI)	(% of exports of goods, services and primary income)	(% of GDP)	(% of labour force)	(value)	(% of GDP)	(per 100 people ages 15-64)	(% of GDP)	Ratio of education and health expenditure to military expenditure <sup>e</sup>			2010/2018	2005/2018	2005/2017
	2015-2017	2015-2017	2015-2018	2010-2018	2018	2010-2017	2030	2010-2018	2010-2018					
	2015-2017	2015-2017	2015-2018	2010-2018	2018	2010-2017	2030	2010-2018	2010-2018					
50 Belarus	21.2	11.8	27.5	98.6	0.183	0.6	32.5	1.3	8.9	-3.9	..	..	0.5	
50 Kazakhstan	5.8	47.9	26.6	74.0	0.601	0.1	17.4	1.0	6.8	-5.9	-3.4	..	3.1	
52 Bulgaria	14.8	21.3	20.7	88.8	0.092	0.8	37.2	1.7	7.4	1.4	-1.1	..	-0.3	
52 Montenegro	..	13.4	31.4	90.7	0.218	0.4	30.1	1.5	..	-1.6	..	..	-0.4	
52 Romania	3.4	22.4	24.2	81.0	0.114	0.5	32.6	1.9	5.5	-1.0	-0.8	..	0.8	
55 Palau	..	..	28.5	92.6	0.499	..	..	..	..	..	..	..	..	
56 Barbados	-6.8 <sup>o</sup>	..	18.3	..	0.160	..	35.4	..	..	..	..	-2.0	..	
57 Kuwait	14.6	..	29.1	..	0.303	0.1	10.0	5.1	..	..	-2.5	..	..	
57 Uruguay	10.2	..	16.5	26.4	0.226	0.4	27.0	2.0	7.6	-2.4	-2.0	..	1.7	
59 Turkey	11.4	40.2	29.2	44.2	0.076	0.9	18.5	2.5	4.6	-3.9	-3.5	..	0.2	
60 Bahamas	7.1	..	27.1	..	0.423	..	17.1	..	..	..	-0.1	..	..	
61 Malaysia	10.0	..	23.6	66.9	0.218	1.3	14.7 <sup>p</sup>	1.0	6.1	..	-1.2	..	1.5	
62 Seychelles	..	..	32.5	94.2	0.469	0.2	19.2	1.4	4.5	..	..	..	..	
HIGH HUMAN DEVELOPMENT														
63 Serbia	-3.2 <sup>q</sup>	22.0	21.5	83.2	0.081	0.9	32.7 <sup>r</sup>	1.9	7.0	0.4	..	..	2.0	
63 Trinidad and Tobago	..	..	..	71.9	0.348	0.1	24.1	0.8	..	..	-0.6	..	..	
65 Iran (Islamic Republic of)	..	0.4	34.7	18.0 <sup>s</sup>	0.523	0.3	14.1	2.7	3.9	..	-0.3	..	1.0	
66 Mauritius	-6.4	19.8	19.1	61.1	0.219	0.2	26.7 <sup>t</sup>	0.2	57.3	..	0.0	..	-0.1	
67 Panama	25.3	..	41.7	53.3	0.143	0.1	17.4	0.0	..	-3.1	-0.2	..	1.5	
68 Costa Rica	15.9	14.8	18.6	39.1	0.262	0.5	22.6	0.0	..	-0.7	-1.3	..	-0.1	
69 Albania	8.2	10.4	25.0	54.6	0.292	0.2 <sup>n</sup>	32.7	1.2	9.7	-1.7	-2.2	..	0.5	
70 Georgia	12.5	29.4	33.3	92.5	0.209	0.3	29.5 <sup>u</sup>	1.9	5.6	-3.7	-0.7	..	0.0	
71 Sri Lanka	28.5	21.2	28.6	38.1	0.194	0.1	24.2	1.9	3.4	-3.7	-1.0	..	0.3	
72 Cuba	..	..	10.3	69.4	0.235	0.3	33.8	2.9	7.1	..	-0.6	..	..	
73 Saint Kitts and Nevis	..	..	..	..	0.283	..	..	..	..	..	..	..	..	
74 Antigua and Barbuda	..	..	..	..	0.416	..	20.7	..	..	..	..	..	..	
75 Bosnia and Herzegovina	..	15.6	21.7	85.0	0.100	0.2	37.5	1.1	..	-3.7	..	..	0.2	
76 Mexico	7.5	14.0	23.0	40.9	0.137	0.5	15.2	0.5	16.5	0.9	-1.7	..	1.6	
77 Thailand	14.0	4.7	25.0	38.0	0.079	0.8	29.6	1.3	5.4	-2.5	0.6	..	1.2	
78 Grenada	..	9.4	..	..	0.208	..	18.8	..	..	..	..	..	..	
79 Brazil	6.1	36.2	15.4	64.1	0.159	1.3	19.9	1.5	13.0	-1.2	-1.4	..	1.0	
79 Colombia	2.8	41.6	21.2	58.1	0.341	0.2	19.3	3.2	3.4	-2.4	-1.3	..	1.0	
81 Armenia	1.5	27.0	22.4	95.7	0.264	0.2	26.1	4.8	3.1	-1.2	-2.8	..	0.4	
82 Algeria	21.2	0.6	48.4	40.4	0.483	0.5	14.0	5.3	2.8 <sup>n</sup>	..	-1.6	..	..	
82 North Macedonia	15.4	13.7	33.0	81.4	0.221	0.4	27.4	1.0	..	-2.7	..	..	3.3	
82 Peru	7.1	21.7	21.7	82.8	0.295	0.1	17.5	1.2	6.9	-4.6	-1.3	..	2.0	
85 China	20.1	7.6	44.3	..	0.094	2.1	25.0	1.9	..	-3.7	-2.3	..	0.7	
85 Ecuador	11.4	29.3	26.0	46.3	0.393	0.4	15.5	2.4	5.2	-0.2	-1.2	..	2.4	
87 Azerbaijan	9.5	10.7	20.1	93.3	0.827	0.2	17.3 <sup>y</sup>	3.8	2.6	-4.0	-0.1	..	..	
88 Ukraine	3.5	20.7	18.8	98.3	0.140	0.4	30.2 <sup>m</sup>	3.8	3.2	-2.5	-1.8	..	0.9	
89 Dominican Republic	17.3	15.6	24.4	43.8	0.188	..	15.7	0.7	10.0 <sup>x</sup>	-1.7	-0.4	..	1.2	
89 Saint Lucia	-2.3	4.6	21.8	..	0.268	..	21.1	..	..	..	..	..	..	
91 Tunisia	-9.6	17.2	19.8	54.9	0.137	0.6	19.0	2.1	6.0	-2.2	-0.9	..	1.3	
92 Mongolia	-10.3	56.2	42.2	79.3	0.445	0.1	10.5	0.8	10.4	-1.3	-1.7	..	0.2	
93 Lebanon	-16.9	70.6	17.2	..	0.117	..	17.9	5.0	2.4	..	..	..	..	
94 Botswana	26.6	2.5	29.4	34.0	0.891	0.5	8.6	2.8	5.1 <sup>y</sup>	..	-0.9	..	3.6	
94 Saint Vincent and the Grenadines	0.4	11.6	26.4	..	0.524	..	20.0	..	..	..	..	..	..	
96 Jamaica	15.9	27.3	22.6	..	0.498	..	17.9	1.4	11.9	0.1	-1.0	..	..	
96 Venezuela (Bolivarian Republic of)	7.2 <sup>q</sup>	57.4	24.8	42.3	0.734	0.1	15.0	0.5	11.2 <sup>v</sup>	-2.3	-0.3	..	..	
98 Dominica	..	11.7	..	..	0.409	..	..	..	..	..	..	..	..	
98 Fiji	8.1	2.3	..	62.5	0.220	..	12.5	0.9	5.3	..	-1.2	..	0.5	
98 Paraguay	14.5	12.4	23.1	43.7	0.348	0.2	13.0	0.9	13.2	-1.1	-0.8	..	0.9	
98 Suriname	22.9 <sup>z</sup>	..	36.2	45.0	0.668	..	15.1	..	..	-0.8	-0.8	..	..	
102 Jordan	4.4	12.4	18.2	..	0.163	0.3	8.2	4.7	2.0	-2.9	-1.3	..	1.2	
103 Belize	-0.9	9.7	17.9	43.5	0.311	..	10.5	1.3	10.6	-2.7	-1.2	..	..	
104 Maldives	..	3.5	..	32.7	0.617	..	9.0	..	..	4.4	-1.2	..	-0.1	
105 Tonga	9.3 <sup>aa</sup>	9.9	33.4	..	0.297	..	10.8	..	..	..	-1.1	..	0.4	

DASH  
BOARD  
5

HUMAN DEVELOPMENT REPORT 2019  
Beyond income, beyond averages, beyond today:  
Inequalities in human development in the 21st century

HDI rank	SDG 17.4 Economic sustainability					SDG 9.5				SDG 10.1 Social sustainability			SDG 5	SDG 10.1	
	Adjusted net savings (% of GNI)	Total debt service (% of exports of goods, services and primary income)	Gross capital formation (% of GDP)	Skilled labour force (% of labour force)	Concentration index (exports) (value)	Research and development expenditure (% of GDP)	Dependency ratio Old age (65 and older) (per 100 people ages 15-64)	Education and health expenditure versus military expenditure		Overall loss in HDI value due to inequality	Gender Inequality Index <sup>c</sup>	Income share of the poorest 40 percent	Average annual change (%)		
								Military expenditure <sup>b</sup> (% of GDP)	Ratio of education and health expenditure to military expenditure <sup>d</sup>						
	2015-2017 <sup>f</sup>	2015-2017 <sup>f</sup>	2015-2018	2010-2018	2018	2010-2017 <sup>f</sup>	2030 <sup>e</sup>	2010-2018	2010-2016	2010/2018	2005/2018	2005/2017			
106 Philippines	28.5	11.3	26.9	29.9	0.250	0.1	11.5	1.1	5.6 <sup>y</sup>	-0.5	-0.7	0.3			
107 Moldova (Republic of)	14.7	10.7	25.3	60.0	0.189	0.3	24.6 <sup>ab</sup>	0.3	35.8	-2.9	-1.7	2.2			
108 Turkmenistan	..	..	47.2	..	0.645	..	10.8	..	..	-3.7	..	..			
108 Uzbekistan	..	..	40.2	..	0.349	0.2	11.3	3.6	..	..	..	..			
110 Libya	..	..	29.8 <sup>n</sup>	..	0.798	..	9.0	15.5	..	..	-3.3	..			
111 Indonesia	12.0	34.0	34.6	39.8	0.134	0.1	13.5	0.7	7.4	-0.2	-1.2	-1.4			
111 Samoa	..	8.9	..	66.6	0.366	..	11.4	..	..	..	-1.6	0.5			
113 South Africa	0.6	12.2	18.0	51.2	0.151	0.8	9.9	1.0	13.1	1.3	0.0	-0.2			
114 Bolivia (Plurinational State of)	0.8	10.5	20.6	44.0	0.379	0.2 <sup>y</sup>	13.7	1.5	6.9	-4.6	-1.5	4.4			
115 Gabon	8.9 <sup>aa</sup>	3.8 <sup>aa</sup>	21.4	35.5	0.546	0.6 <sup>y</sup>	6.4	1.5	4.5	0.8	-0.7	0.5			
116 Egypt	1.2	15.1	16.7	54.9	0.154	0.6	10.2	1.2	3.8 <sup>n</sup>	1.0	-1.7	0.1			
MEDIUM HUMAN DEVELOPMENT															
117 Marshall Islands	..	..	22.4	..	0.752	..	..	..	..	..	..	..			
118 Viet Nam	13.4	5.9	27.5	32.3	0.188	0.4	17.9	2.3	5.5	-0.1	-0.1	0.1			
119 Palestine, State of	..	..	24.2	46.9	0.176	0.5	6.7 <sup>ac</sup>	..	..	..	..	0.0			
120 Iraq	-7.0	..	17.8	28.3	0.958	0.0	6.1	2.7	..	..	..	-0.6			
121 Morocco	20.9	9.8	33.4	18.7 <sup>n</sup>	0.174	0.7	17.1	3.1	3.4 <sup>y</sup>	..	-1.2	0.3			
122 Kyrgyzstan	12.9	29.9	35.4	92.7	0.364	0.1	11.3	1.6	7.5	-4.6	-3.4	1.1			
123 Guyana	14.1	5.0	31.1	42.0	0.452	..	16.1	1.7	6.8	-0.1	-0.6	..			
124 El Salvador	6.4	20.2	20.4	37.4	0.213	0.1	16.3	1.0	10.5	-2.6	-1.4	2.9			
125 Tajikistan	6.3	26.1	27.2	80.1 <sup>y</sup>	0.265	0.1	8.4	1.2	9.9	-4.3	0.0	-0.2			
126 Cabo Verde	11.7	5.9	40.4	59.8	0.315	0.1	10.4	0.6	17.1	..	..	..			
126 Guatemala	1.9	28.6	12.1	18.1	0.136	0.0	9.5	0.4	20.4	-2.3	-1.1	1.4			
126 Nicaragua	14.4	19.8	22.9	30.5	0.221	0.1	12.0	0.6	20.0	-0.8	-1.2	0.8			
129 India	16.3	10.1	31.0	17.6	0.139	0.6	12.5	2.4	3.1	-5.4	-1.6	-0.5			
130 Namibia	4.5	..	12.6	66.7	0.265	0.3	6.6	3.3	2.7	-2.5	-1.0	0.3			
131 Timor-Leste	-14.6	0.1	22.5	28.2	0.467	..	8.2	0.6	6.9	-2.0	..	1.5			
132 Honduras	19.5	23.9	25.5	24.3	0.222	0.0	10.0	1.7	8.8	-2.1	-0.5	3.2			
132 Kiribati	..	..	..	48.3	0.907	..	10.1	..	..	..	..	..			
134 Bhutan	23.3	10.5	51.3	19.5	0.392	..	11.1	..	..	..	..	0.4			
135 Bangladesh	24.5	5.5	31.2	25.8	0.404	..	10.7	1.4	2.8	-2.2	-1.2	0.0			
135 Micronesia (Federated States of)	..	..	..	65.0	0.805	..	9.7	..	..	..	..	0.6			
137 Sao Tome and Principe	..	3.4	..	..	0.688	..	6.7	..	..	..	..	0.5			
138 Congo	-40.4	3.2	18.2	..	0.613	..	5.9	2.5	1.3	-2.7	-0.5	-1.4			
138 Eswatini (Kingdom of)	0.8	2.2	11.7	17.9	0.331	0.3	6.0	1.5	8.1	-2.2	-0.5	-0.5			
140 Lao People's Democratic Republic	-1.2	13.4	29.0	34.2	0.231	..	8.5	0.2	29.7	0.1	-1.2	-0.9			
141 Vanuatu	20.8 <sup>n</sup>	2.1	26.4	..	0.450	..	7.0	..	..	..	..	..			
142 Ghana	-8.4	10.4	22.0	28.6	0.459	0.4	6.8	0.4	26.7	1.5	-0.4	-0.5			
143 Zambia	9.2	18.1	38.2	40.3	0.681	0.3 <sup>n</sup>	4.3	1.4	3.3 <sup>n</sup>	0.7	-1.0	-1.4			
144 Equatorial Guinea	..	..	15.1	..	0.641	..	3.5	0.2	..	..	..	..			
145 Myanmar	23.1	5.2	32.8	17.5	0.216	..	12.4	2.9	..	..	..	..			
146 Cambodia	13.1	3.9	23.4	13.5	0.296	0.1	10.1	2.2	5.2	-3.8	-1.2	..			
147 Kenya	-2.2	14.8	18.4	40.5	0.232	0.8	5.4	1.2	7.5	-2.2	-1.3	1.6			
147 Nepal	38.1	8.5	51.8	41.9	0.141	0.3	10.2	1.4	6.3	-2.4	-2.1	3.3			
149 Angola	-16.3	13.4	24.1	10.2	0.933	..	4.6	1.8	1.5	-2.5	..	4.5			
150 Cameroon	4.5	10.7	22.4	19.8	0.336	..	5.0	1.3	5.6	0.1	-1.1	-1.7			
150 Zimbabwe	-22.2	8.4	12.6	13.0	0.325	..	5.4	2.2	7.0	-3.0	-0.8	..			
152 Pakistan	12.7	22.8	16.4	27.9	0.204	0.2	8.3	4.0	1.5	-0.2	-0.7	-0.2			
153 Solomon Islands	..	3.9	..	18.7	0.676	..	7.6	..	..	..	..	3.4			
LOW HUMAN DEVELOPMENT															
154 Syrian Arab Republic	..	3.1 <sup>z</sup>	27.8 <sup>x</sup>	..	0.235	0.0	9.4	4.1	2.2 <sup>y</sup>	..	0.0	..			
155 Papua New Guinea	..	27.1	..	26.7	0.293	0.0	6.9	0.3	..	..	0.7	..			
156 Comoros	5.8 <sup>aa</sup>	1.9	17.5	..	0.560	..	6.3	..	..	0.4	..	2.1			
157 Rwanda	-4.4	3.9	24.4	17.1	0.390	..	7.3	1.2	8.0	-2.8	-1.2	2.1			
158 Nigeria	1.4	6.8	15.5	35.2	0.783	0.2 <sup>x</sup>	5.2	0.5	..	-2.1	..	-1.1			
159 Tanzania (United Republic of)	23.1	8.4	34.0	5.0	0.288	0.5	5.3 <sup>ad</sup>	1.2	7.3	-1.5	-0.7	0.2			
159 Uganda	-9.5	3.8	24.6	37.1	0.250	0.2	4.1	1.4	6.9	-2.1	-0.8	-0.1			



HDI rank	SDG 17.4 Economic sustainability					SDG 9.5				SDG 10.1 Social sustainability			SDG 5	SDG 10.1
	Adjusted net savings (% of GNI)	Total debt service (% of exports of goods, services and primary income)	Gross capital formation (% of GDP)	Skilled labour force (% of labour force)	Concentration index (exports) (value)	Research and development expenditure (% of GDP)	Dependency ratio Old age (65 and older) (per 100 people ages 15-64)	Education and health expenditure versus military expenditure		Overall loss in HDI value due to inequality <sup>f</sup>	Gender Inequality Index <sup>x</sup>	Income share of the poorest 40 percent	Average annual change (%)	2005/2017
								Military expenditure <sup>e</sup> (% of GDP)	Ratio of education and health expenditure to military expenditure <sup>e</sup>					
	2015-2017	2015-2017	2015-2018	2010-2018	2018	2010-2017	2030 <sup>g</sup>	2010-2018	2010-2016	2010/2018	2005/2018	2005/2017		
161 Mauritania	-10.3	13.2	55.3	5.8	0.308	..	6.2	3.0	2.4	-1.1	..	1.5		
162 Madagascar	7.7	3.2	15.2	18.5	0.213	0.0	6.4	0.6	12.1	-1.4	..	-1.5		
163 Benin	-3.4	4.2	25.8	17.1	0.346	..	6.3	0.9	8.5	0.7	-0.5	-2.8		
164 Lesotho	8.2	3.6	27.9	..	0.288	0.0	8.7	1.8	13.2 <sup>n</sup>	-0.5	-0.5	-1.1		
165 Côte d'Ivoire	16.6	17.6	19.8	25.5	0.361	..	5.3	1.4	5.5	-0.1	-0.4	-0.4		
166 Senegal	12.3 <sup>q</sup>	14.2	28.7	10.9	0.239	0.8	5.8	1.9	5.9	-1.3	-1.3	-0.5		
167 Togo	-7.5	5.8	25.3	47.6	0.235	0.3	5.5	2.0	6.3	-0.4	-0.8	-0.9		
168 Sudan	0.2	4.2	19.3	22.8	0.440	..	7.1	2.3	1.4 <sup>y</sup>	..	-1.2	..		
169 Haiti	17.6	1.5	29.0	9.4	0.508	..	9.7	0.0	..	-0.1	0.3	..		
170 Afghanistan	2.7	4.0	19.2	19.2	0.387	..	5.1	1.0	15.1	..	-1.1	..		
171 Djibouti	-1.8	11.1	57.8	..	0.222	..	9.4	3.7 <sup>n</sup>	3.2 <sup>x</sup>	..	..	-0.3		
172 Malawi	-16.7	5.7	13.4	17.6	0.558	..	4.8	0.8	22.8	-1.3	-0.5	-0.7		
173 Ethiopia	9.3	20.8	34.1	6.8	0.288	0.6	6.4	0.6	12.4	-2.2	-1.3	-2.2		
174 Gambia	-12.7 <sup>aa</sup>	16.9	17.0	12.3	0.449	0.1	4.8	1.1	4.9	-0.6	-0.4	2.9		
174 Guinea	-6.5	1.4	36.2	..	0.493	..	5.4	2.5	3.2	-1.6	..	2.4		
176 Liberia	-99.0	3.5	13.0	21.1	0.394	..	6.4	0.8	19.5	-1.7	-0.3	0.3		
177 Yemen	..	14.6	..	29.7	0.319	..	5.4	4.0	2.5 <sup>n</sup>	-0.9	0.2	-0.6		
178 Guinea-Bissau	-11.0	2.4	10.9	..	0.875	..	5.1	1.6	3.3	-1.4	..	-4.8		
179 Congo (Democratic Republic of the)	-4.4	3.0	25.8	43.1	0.505	0.1 <sup>y</sup>	5.9	0.7	6.3	-1.8	-0.1	-0.1		
180 Mozambique	-13.5	5.0	37.7	7.1	0.305	0.3	5.1	1.0	12.0	-4.0	-0.7	-1.8		
181 Sierra Leone	-33.5	3.8	18.5	15.2	0.255	..	5.2	0.8	17.2	-1.2	-0.3	1.9		
182 Burkina Faso	-9.0	3.7	25.7	3.9	0.658	0.2	4.8	2.1	7.5	-2.1	-0.4	2.3		
182 Eritrea	..	..	10.0	..	0.319	..	7.0	..	..	..	..	..		
184 Mali	-2.3 <sup>q</sup>	4.5	23.8	4.7	0.670	0.3	4.5	2.9	2.7	-2.3	-0.3	2.4		
185 Burundi	-19.0	14.4	9.2	2.5	0.425	0.1	5.2	1.9	5.1	-2.4	-0.7	1.0		
186 South Sudan	..	..	1.6	..	..	..	6.2	1.3	..	..	..	..		
187 Chad	..	..	19.7	..	0.774	0.3	4.7	2.1	1.4	-0.5	..	-1.7		
188 Central African Republic	..	..	11.4	..	0.313	..	5.0	1.4	2.2	-0.1	-0.1	-6.7		
189 Niger	5.0	15.6	33.7	1.8	0.352	..	5.2	2.5	4.6	-2.2	-0.6	2.6		
OTHER COUNTRIES OR TERRITORIES														
.. Korea (Democratic People's Rep. of)	..	..	..	..	0.255	..	18.7	..	..	..	..	..		
.. Monaco	..	..	..	..	..	..	..	..	..	..	..	..		
.. Nauru	..	..	..	96.5	0.512	..	..	..	..	..	..	..		
.. San Marino	..	..	..	55.7	..	..	..	..	..	..	..	..		
.. Somalia	..	..	..	..	0.552	..	5.6	..	..	..	..	..		
.. Tuvalu	..	..	..	50.1	0.554	..	..	..	..	..	..	..		
Human development groups														
Very high human development	8.9	..	22.1	84.7	..	2.3	33.2	2.3	7.0	-1.1	-2.4	..		
High human development	16.2	12.9	36.5	..	..	1.5	20.4	1.7	..	-2.5	-1.2	..		
Medium human development	13.2	10.0	28.1	21.6	..	0.5	11.4	2.3	3.3	-3.9	-1.2	..		
Low human development	2.7	8.9	21.9	22.2	..	..	5.7	1.0	4.0	-1.7	-0.6	..		
Developing countries	14.9	13.7	33.5	32.5	..	1.3	14.7	2.1	4.5	-2.8	-0.9	..		
Regions														
Arab States	10.4	16.8	27.0	41.1	..	0.6	9.7	5.5	1.7	-1.3	-1.0	..		
East Asia and the Pacific	19.7	9.0	41.6	..	..	..	21.7	1.8	..	-3.0	-0.8	..		
Europe and Central Asia	9.7	31.8	28.1	71.8	..	0.6	20.1	2.4	4.6	-3.5	-2.1	..		
Latin America and the Caribbean	6.8	24.0	20.1	54.6	..	0.7	17.8	1.2	10.8	-1.4	-1.1	..		
South Asia	17.1	10.7	30.3	20.0	..	0.5	11.9	2.5	3.0	-4.5	-1.2	..		
Sub-Saharan Africa	-0.1	10.6	21.0	25.6	..	0.5	5.7	1.1	7.0	-1.7	-0.6	..		
Least developed countries	9.8	8.1	29.5	20.6	..	..	7.0	1.6	3.7	-1.8	-0.8	..		
Small island developing states	..	..	24.0	44.3	..	..	17.1	..	..	-2.1	..	..		
Organisation for Economic Co-operation and Development	8.6	..	21.9	81.9	..	2.4	34.1	2.1	7.8	-0.6	-2.3	..		
World	10.9	14.8	26.2	46.3	..	2.0	18.0	2.2	6.7	-2.6	-0.8	..		