

INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS SUPERIORES DE OCCIDENTE

RECONOCIMIENTO DE VALIDEZ OFICIAL DE ESTUDIOS DE NIVEL SUPERIOR SEGÚN
ACUERDO SECRETARIAL 15018 PUBLICADO EN EL DIARIO OFICIAL DE LA
FEDERACIÓN EL 29 DE NOVIEMBRE DE 1976



DEPARTAMENTO DEL HABITAT Y DESARROLLO URBANO

MAESTRÍA EN GESTIÓN SOCIAL DEL HABITAT

DISEÑO DESDE LA PERSPECTIVA SOCIAL

TESIS PROFESIONAL QUE PARA OBTENER EL GRADO DE:

MAESTRO EN GESTION SOCIAL DEL HABITAT

PRESENTA:

HECTOR HUGO GARCIA SAHAGUN

TLAQUEPAQUE, JALISCO A FEBRERO DE 2008

INDICE

| | |
|--|--|
| INTRODUCCION | |
| | |
| Planteamiento | |
| Objetivo | |
| Propósito | |
| Pertinencia | |
| | |
| DESARROLLO DEL TEMA | |
| | |
| En el proceso de diseño... | |
| • Planteamiento del problema o Identificación de una situación | |
| • Los factores considerados para “tomar decisiones” al diseñar | |
| • El diseñador aislado y dependiente | |
| • Los juicios anticipados en el proceso de diseño | |
| • La ausencia del sentido de responsabilidad social | |
| | |
| PROPUESTA | |
| | |
| Diseñar con responsabilidad social | |
| | |
| • Diseñar desde adentro | |
| • La aceptación de las capacidades para diseñar | |
| • El diseñador abierto a otras ideas | |
| • El diseño Socialmente Responsable | |
| • Proyectos realizados con esta propuesta | |
| | |
| Hallazgos | |
| | |
| • De las empresas | |
| • Del trabajo en el sitio | |
| • De los diseños | |
| • De los diseñadores | |

| | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• De la realidad• De las personas | |
| CONCLUSIONES | |
| | |
| FUENTES CONSULTADAS | |
| | |
| ANEXOS | |
| | |

INTRODUCCION

Las empresas de clase mundial han reconocido ya los beneficios que genera erigirse como una empresa socialmente responsable, y por ello, la Responsabilidad Social, es actualmente uno de los temas de mayor interés entre la comunidad empresarial, y cada vez se le da mayor relevancia.

Lino Calderón Reportero de revista ejecutivos.

Es posible aprender otra forma de hacer diseño en la que no sea solo el mercado el que imponga los parámetros para diseñar.

En donde las escuelas de diseño no tengan que estar desvinculadas con la realidad, pero a la vez no deben obedecer solo a los intereses del mercado.

El involucrarse con los distintos actores, el comprender la diversidad de las realidades y no solo la que el cliente pide, es otra forma distinta de hacer diseño con la sociedad no solo para la sociedad.

Las actuales estructuras económicas obligan al diseñador a buscar soluciones de diseño que favorecen a las grandes empresas generalmente extranjeras, para obtener mayores ingresos con material barato y procesos que cada vez solicitan menos del potencial intelectual.

Actualmente podemos encontrar en el mercado; una serie de objetos y mensajes contruidos con significados ajenos a nuestra identidad.

Cada vez nos cuesta más trabajo saber quienes somos, ya que ahora la globalización está generando una estandarización en todos los sentidos.

Incluso en nuestros hábitos, y al modificar nuestros hábitos modificamos nuestro hábitat.

PLANTEAMIENTO

La forma de trabajar de muchos diseñadores ha tenido diferentes matices a través del tiempo, la ideología, la cultura, la economía, los recursos y los enfoques de los que facilitan el aprendizaje de esta profesión determinan su manera de transmitir el conocimiento.

En los países de primer mundo o centrales el diseño es un proceso de transformar los sueños en realidad mientras que en los países denominados “en vías de desarrollo” o periféricos “el diseño es un proceso de transformar la realidad en un sueño”¹

Esta diferencia de visión es una de las causas que generan modos específicos en la manera de abordar la profesión del diseño.

En América Latina, la enseñanza del diseño inició en la década de los años cincuenta, y se incrementó el número de escuelas en la década de los años setenta tomando en muchos de los casos modelos de enseñanza generados en los países centrales adecuando los programas de estudio a las condiciones regionales; En los años ochenta debido a las condiciones económicas de muchos países de Latinoamérica incluyendo a México se realizaron búsquedas de nuevos modelos como la semiótica para comprender el significado de la forma; en la década de los noventa aparece el despegue económico de algunos países latinoamericanos, y el uso de las computadoras aunado a las políticas neo-liberales que abren el camino a la globalización de los mercados y a la competitividad .¹

¹ Rodríguez Morales, Luis Alfredo (2000), El tiempo del diseño después de la modernidad, Centro de docencia superior, Universidad Iberoamericana, México, p. 126

² Bonsiepe Gui (1985), El diseño de la periferia, G.Gili Barcelona, p. 43

³<http://www.redem.buap.mx/acrobat/adrian25.pdf> Pág.8

En la actualidad estos últimos elementos se encuentran inmersos y son prioritarios en los objetivos de muchos de los proyectos de diseño.

Y cuando el objetivo principal de un proyecto de diseño está enfocado a que un producto o servicio “se venda más, se venda a mejor precio, se produzca más o más rápido” Entonces las acciones y decisiones de un diseñador estarán impregnadas de estos requisitos previos.

¿Es en realidad un diseñador responsable aquel que solo cumple al pie de la letra lo que un cliente le ha solicitado?

¿La frase “Al cliente lo que pida” justifica cualquier concepto de diseño?

Nuestra sociedad ha llegado a creer que la competencia es una actitud de desarrollo, pero esta actitud ha fortalecido cada vez más un modelo individualista en donde no importa mucho el cómo sino el qué.

Un gran número de empresas de Marcas extranjeras se han expandido por todo el mundo buscando por medio de una competencia desleal, instalarse y aprovecharse de los recursos de los países periféricos.

El neoliberalismo corresponde a los intereses del neoimperialismo en una etapa de predominio de las grandes empresas transnacionales que cuentan con el poder político y militar del Estado imperialista para doblegar pueblos y naciones que se opongan a sus designios³

Este proyecto se desarrolló dentro del campo del diseño integral característico del ITESO que incluye diferentes áreas del diseño Como lo son el diseño gráfico el diseño de interiores y el diseño Industrial, y el enfoque que se la ha dado es desde el punto de vista social, para aplicarlo como guía de los pasos que permiten mayor comprensión de los fenómenos sociales que se presentan en un en una comunidad que requiere de un análisis detenido del punto de vista de los usuarios.

PREGUNTAS DE INVESTIGACION

¿De qué manera se pueden encontrar factores que despierten interés en un diseñador durante un proceso de diseño, para generar propuestas con un sentido de responsabilidad social?

¿Cómo es considerada la responsabilidad social en un diseñador para tomar decisiones, cuando realiza un proyecto de diseño?

¿ Qué diseños incorporan actualmente los criterios de responsabilidad social?

OBJETIVOS

Identificar y proponer factores metodológicos que puedan ser incluidos en el proceso de diseño Integral que sensibilicen al diseñador para hacer propuestas con criterios de responsabilidad social.

PROPOSITO

Contribuir a generar nuevos paradigmas de diseño que incorporen más seriamente la responsabilidad social, identificando los factores que posibiliten la sensibilización de un diseñador en un proyecto.

JUSTIFICACION O PERTINENCIA

El diseño tiene un papel preponderante, en el desarrollo de las sociedades actuales. En el ámbito del diseño, el hombre puede ser capaz de reconstruir una relación armónica con su entorno social, sin embargo la competencia en el mercado nos ha hecho creer que quien más vende es exitoso, sin importar los recursos o actos a los que se tenga que recurrir.

Es fácil pensar que un buen diseñador es aquel que logra incrementar las ventas de una empresa por la contundencia de los mensajes diseñados, que proyectan las virtudes de un producto o servicio y convence a un gran número de consumidores para que lo adquieran.

Para muchos de los que diseñan, pareciera que es más importante vender, que mejorar la calidad de vida, y esta misma situación ha originado un desequilibrio en la importancia que le hemos dado a las diferentes áreas del diseño, destacando como más importantes las que tienen que ver con las ventas.

Esta manera de privilegiar lo material, lo formal o lo físico es solo una parte del diseño que tiene que ver con la apariencia, pero hay más que solo la obtención de bienes materiales.

La diferencia entre diseñar para vender y diseñar para vivir en armonía con nuestros semejantes, puede ser determinada por el orden de importancia que se le da a los valores humanos y los valores materiales.

Si somos capaces de transformar los sentimientos de una persona mediante un mensaje u objeto, entonces podemos ser capaces de transformar el mundo de una manera más digna y humana.

Por lo tanto la ausencia de valores en los procesos de diferentes disciplinas es un factor que ha construido una manera de desarrollo basado en lo material.

La propuesta de aplicar nuevos recursos en el proceso de diseño mismos que ponderen mejor los valores humanos, también se basa en los principios que fundamentaron a la Maestría en Gestión Social del Hábitat (MGSH) implementada

por el Departamento del Hábitat y Desarrollo Urbano (DHDU) del ITESO ya que el Diseño es una profesión con potencial para satisfacer necesidades sociales relativas al hábitat y el desarrollo urbano, buscando mejorar las condiciones de vida en una comunidad.

Es para nosotros muy importante trabajar con una perspectiva holística y social por lo que hemos tomado algunos de los principios de la (MGSB):

- 1) Proponen trabajar dentro y fuera de las aulas,
- 2) Tener apertura a los conocimientos que se generan en una comunidad
- 3) Poner en práctica el trabajo transdisciplinar.

Es importante mencionar que, aunque tradicionalmente la profesión del diseño en nuestro país ha definido áreas de especialización en el nivel licenciatura (gráfico, industrial, textil, interiores), el ITESO propone un programa de Diseño como una disciplina integral. Esto descansa en el hecho de que los problemas pertenecientes al ámbito del diseño, no necesariamente se enmarcan en alguna de las especializaciones de la profesión. Podemos ejemplificar esto con, el diseño artesanal que requiere del uso de nuevos materiales que no dañen la salud del artesano y el diseño de herramientas para disminuir el esfuerzo así como el desarrollo de nuevos productos, de empaques, promoción y exhibición; requerimientos que traspasan las fronteras de las especialidades del diseño de tal manera que existe una coherencia entre los objetivos de la maestría y la licenciatura como se menciona en los principios uno y dos.

Sin embargo algunos aspectos como las cuestiones emotivas que son el motor de las acciones de todos los que diseñamos, se han hecho a un lado por no ser consideradas en las escuelas de diseño como parte de los programas o temas de guías de aprendizaje.

Pareciera entonces que hemos olvidado que los profesionistas también utilizan las emociones en muchos de los momentos de su quehacer profesional.

Y las instituciones en donde se aprende a diseñar no han considerado hasta el momento la parte del desarrollo de la inteligencia emocional como un factor que le puede permitir a un diseñador tener un nivel de profesionalismo responsable y ético cargado de valores que han sido minimizados por el ser humano en muchas de las profesiones.

DISEÑO EPISTEMOLÓGICO-METODOLÓGICO

POSTURA EPISTEMOLOGICA

Hemos considerado que por su forma y contenido este proyecto de investigación se adscribe al paradigma interpretativo, puesto que la visión y la forma de comprender las cosas de distintos actores fueron la base para hacer diseño; Sin embargo el método para enfrentarse a la situación de clarificar la relación entre el acto de conocer y el objeto conocido, se basa en la fenomenología de Edmund Husserl., por medio del cual se puede distinguir cómo son las cosas a partir de cómo uno piensa que son en realidad, alcanzando así una comprensión más precisa de las bases conceptuales del conocimiento.

El usuario y el diseñador toman decisiones que modelan los conceptos de diseño cada uno desde su compleja realidad que de distintas maneras influye en el resultado final de diseño.

ELECCION METODOLÓGICA

La metodología que utilizamos fue cualitativa ya que se trabajó en diferentes contextos; Una etapa que pudiera ser o no la primera es la identificación de un grupo social, que tenga intereses comunes al cual llamaremos comunidad, esta etapa puede ser elegida por el diseñador y debe corresponder a sus propios intereses, pretendiendo que el proyecto se origine desde adentro del diseñador.

Cuando se ha elegido una comunidad casi siempre existe un sitio y puede ser virtual o físico, y es en ese espacio en dónde se efectuarán las situaciones a analizar.

En ese sitio aparecen actores, y situaciones que al relacionarse generan situaciones que se convertirán en el objeto de estudio. Estos elementos fueron interpretados con los mismo actores del sitio para producir información categorizada por temáticas y por cualidades que sirvieron posteriormente para comprender de manera más amplia la óptica de las personas o comunidades que están viviendo una situación específica, y este proceso nos permitió hacer propuestas con un sentido de responsabilidad social

ELECCION DE MÉTODOS

El uso de algunos métodos constructivistas nos ayudó a comprender resultados que han tenido algunos proyectos de diseño desde el punto de vista del usuario y trabajando en conjunto con un diseñador, para que de esta manera incorporemos otros conceptos al conocimiento y a la aplicación del diseño.

Utilizamos la fenomenología como método para el análisis de las situaciones que se viven en una comunidad y la interpretación colectiva de sucesos, también recurrimos a la etnografía para considerar las visiones de diferentes personas, utilizando sus herramientas, mobiliario y entorno como elementos que nos permiten comprender algunas de las características que forman su propia visión.

ELECCION DE TÉCNICAS

Para el proceso de diseño...

Elegimos algunas comunidades y desde ese sitio por medio de relatos de vida entendimos si existía algún factor considerado por parte de la gente como un problema, posteriormente mediante un grupo focal realizamos entrevistas semiestructuradas para saber por qué una situación es considerada como problema y cuales son las causas y efectos desde la perspectiva del mismo grupo, en esta etapa ya habíamos iniciado un proceso de observación. Una vez que se generó información la categorizamos mediante la técnica del árbol de problemas con la comunidad para comprender sus niveles y sistemas de clasificación y junto con la

comunidad mediante la investigación acción generamos propuestas a manera de lluvia de ideas de manera aislada para evitar que unos contaminaran a otros.

Posteriormente tomamos esta información como base para generar propuestas de diseño por parte de los diseñadores de manera individual y las propuestas que realizaron tenían parte de la esencia conceptual de la comunidad.

No nos atrevemos a decir que es la mejor manera para comprender las cosas desde otra visión pero sí fue un recurso muy valioso que nos ayudó a generar propuestas muy diferentes a las que normalmente proponemos cuando diseñamos de manera aislada en una computadora.

Tampoco podemos decir que es diseño participativo en su totalidad, puesto que estas técnicas tienen como fin generar propuestas desde otra visión y no se pretende que en todas las etapas del proceso de diseño la gente participe, ya que descubrimos que también existen limitantes cuando una persona toma decisiones de diseño en forma función y elección de materiales o procesos de producción para realizar un proyecto.

Para sensibilizar a los diseñadores...

El uso de la inteligencia emocional fue una verdadera herramienta para lograr que un diseñador recordara que primero es un ser humano y luego es diseñador.

En otros proyectos realizados años atrás nos era muy difícil colocar al diseñador en el lugar de quien demanda al diseño y olvidarnos un poco de que solo nos corresponde ofrecer soluciones.

Mediante una introspección provocada fue menos difícil darnos cuenta de lo equivocados o acertados que podemos ser y algunas de las técnicas que utilizamos fueron:

- Técnicas grupales para darnos cuenta de quiénes somos como diseñadores.
- El uso de bitácoras nos permitió comparar nuestra forma de ver las cosas y de pensar en cada etapa de un proyecto.
- El trabajo en equipo mediante dinámicas de integración generaron el respeto por los compañeros de trabajo.

- El aceptar los errores personales de manera pública nos permitió hacer a un lado la soberbia que nos impide ver más allá de nuestros propios alcances.
- El trabajo en sitio fue determinante para facilitar la comprensión de otras visiones ajenas a las de cada diseñador.
- El uso de metáforas en diferentes dinámicas en donde la finalidad era que se pudiera construir un espejo para que cada uno de nosotros pudiéramos observarnos desde afuera

PERTINENCIA

Este planteamiento de propuesta de la aplicación de técnicas y métodos cualitativos en proyectos de diseño, se basa en los principios que fundamentaron a la maestría en Gestión Social del Hábitat implementada por el Departamento del Hábitat y Desarrollo Urbano del ITESO

Ya que el Diseño es una profesión con potencial para dar solución a necesidades sociales relativas al hábitat y el desarrollo urbano, que posibilitan el acceso a mejores condiciones de vida por lo que trabajar en una comunidad para generar diseño me ha permitido encontrar un modelo para diseñar que corresponde a los principios de la maestría y del Departamento del Hábitat .

“Principios de la Maestría en Gestión Social del Hábitat:

1. Aborda el problema del hábitat desde una perspectiva holística.
2. Busca trabajar de manera interdisciplinaria
3. Pretende integrar en el trabajo a gente no universitaria
4. Busca romper con la postura academicista que enclaustra el conocimiento dentro de los límites de la universidad.
5. Plantea trabajar en base a metodologías participativas.
6. Buscan llegar a propuestas que garanticen un desarrollo sustentable

7. Conciben el aprendizaje como un proceso de construcción de conocimiento

8. Busca reforzar el potencial liberador de la educación,

Los principios 1,3,4 y 7 fueron considerados como determinantes puesto que incluyen a diferentes actores con otras visiones y se pueden realizar en comunidades o grupos sociales.

PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

Después de haber cumplido 15 años como profesor de diseño y a la vez como diseñador; este proyecto parte de la experiencia en diálogo con alumnos, profesores y gente de comunidades en donde se han realizado proyectos de diseño, de su utilización y funcionamiento según el discurso de los que alguna vez solicitaron y ofrecieron el servicio de diseño.

Combinando en el proceso de diseño algunas técnicas y métodos cualitativos aplicadas en la maestría de Gestión Social del Hábitat para intervenir en una organización no gubernamental denominada Unión de Colonias Populares (UCP) para desarrollar junto con esa comunidad una serie de proyectos generados desde ese mismo lugar y con la gente desde una visión humanista para así concluir en una metodología que a mi parecer estuvo enfocada más a la arquitectura que a mi profesión “Diseño”, y que pude hacer posible su aplicación a mi ámbito profesional mediante proyectos en los que se encuentran grupos de personas a los que he denominado en esta tesis como comunidad.

Esta metodología fue construida en el mismo proceso de docencia y con proyectos aplicados a casos reales y evaluados a la vez por medio de los resultados en la transformación del pensamiento, o de conceptos de quien diseña y de quien requiere del diseño.

Descubrí que la parte humana del proceso de diseño hace relativos los resultados y por lo tanto las soluciones como lo plantea Gadamer.

La actitud y la aptitud son igualmente importantes, Los valores humanos y éticos con los que cuenta un diseñador o estudiante de diseño, y las destrezas en las habilidades han sido a mi parecer un factor que transforma la visión y los resultados de cualquier proyecto de diseño, Por lo que he utilizado la parte emotiva como un factor que facilitó la sensibilización, en la gente que formó parte del equipo de diseño, por tal motivo utilicé como herramienta la inteligencia emocional (IE) que plantea Daniel Goleman en 1995.

La facilidad que permite la (IE) para que un diseñador pueda abrirse a la forma de pensar de otros, me permitió avanzar en la construcción de nuevos elementos para diseñar como lo plantea el paradigma interpretativo según Habermas, en donde la búsqueda de la emancipación se ha convertido en la columna vertebral de este proyecto.

No considero haber encontrado la mejor manera ni la manera concluida, pero sí creo que este planteamiento de integrar al diseño técnicas de investigación cualitativa y la utilización de la inteligencia emocional abren otra posibilidad al pensamiento de quien crea conceptos, de quien los solicita, y de quien los recibe.

I- En el proceso de diseño...

- 1. Planteamiento del problema o Identificación de una situación**
- 2. Los factores considerados para “tomar decisiones” al diseñar**
- 3. El diseñador aislado y dependiente**
- 4. Los juicios anticipados en el proceso de diseño**
- 5. La ausencia del sentido de responsabilidad social**

1.- Planteamiento del problema o Identificación de una situación

Lo primero que hay que hacer es definir el problema en su conjunto. “Muchos diseñadores creen que los problemas ya han sido suficientemente definidos por sus clientes. Pero esto no es en absoluto suficiente”, Archer

Desafortunadamente uno de los objetivos más comunes en los profesionistas, es trabajar para vivir, y el concepto de vida generado por el mercado, se fundamenta básicamente en adquirir factores materiales que nos permiten satisfacer necesidades fisiológicas y emotivas que nos hacen creer que nuestra vida está resuelta.

El diseñador tiene una serie de dificultades al desempeñar sus actividades ya que una gran parte de los profesionales del diseño se desenvuelve en el mercado y cada vez es más difícil salir de esta realidad construida intencionalmente por aquellos actores a los que favorece el resultado de la visión y actividad mercantil.

Y esta visión del mundo influye en la manera en la que un diseñador ve una situación para convertirla desde ese punto de vista en “problema”.⁷

Los recursos materiales (RM) que utilizan los individuos tienen una función específica que permite desarrollar de mejor manera las actividades del ser humano, los RM son el vehículo que le permite “ser” al hombre en una comunidad, ya que para “ser” se debe hacer y el hacer o actuar requiere de un entorno y un medio, el carpintero “es”, porque su hacer está relacionado con las actividades que desempeña un individuo, en conexión con la madera, en un lugar determinado, los objetos y herramientas que este utiliza son los recursos que le permiten desempeñar su labor .

⁷ De Bono Edward (1994), Más allá de la competencia, Paidós, Argentina, p. 30

Si alguna de las herramientas o RM por algún motivo no permiten ser, ni actuar a un individuo, esta situación será interpretada por el carpintero como “problema” ya que la interacción RM-hombre se ve afectada por una variable que se escapó del control del individuo como usuario quien tratará de resolver lo más pronto posible esa variable para así volver a adquirir el control de la situación mediante un acto u sustitución física o material que consideramos solución.

Otra percepción de un problema es la ausencia del RM que forma parte de las necesidades del individuo ya que al no tener un tipo de RM deriva el “no poder” del individuo ni del grupo al que pertenece por lo tanto el grupo se dará a la tarea de conseguir el RM que necesita para seguir siendo.

Entonces podemos comprender que los problemas son interpretaciones del ser humano ante las situaciones accidentales que alteran las variables y que se escapan del control, pero esto no quiere decir que los problemas sean percibidos como tal, por todos los individuos por lo que habrá problemas que no será necesario solucionar puesto que quizá la percepción de la ausencia o del estado de caos en un sitio no sea percibido por los mismos habitantes de ese lugar.

Cuando un grupo de personas se encuentra en situaciones similares, buscan la manera de solucionar, prevenir o modificar, los efectos que alteran el estado de orden social. Ese estado de orden social normalmente se presenta cuando existe una favorable relación entre los hombres y entre los muebles e inmuebles que utilizan los individuos de una comunidad, pero cuando hay una mala relación entre los individuos aparecen automáticamente “los conflictos”, cuando hay alguna desarticulación entre los recursos materiales y los individuos entonces aparecen “los problemas”, y cuando se combinan los conflictos y los problemas se genera “el estado de desorden” este fenómeno puede ser percibido por una comunidad, como una situación de caos, que aleja a los individuos, de la posibilidad de acceder al

control de las cosas que vendrán sucediendo posteriormente arriesgando la estabilidad que engendra la confianza de los integrantes de cualquier grupo.

Esta relación entre individuos con individuos e individuos con cosas a la que llamamos fenómenos se origina de dos maneras, de manera natural cuando no hay interferencia del ser humano en su origen por ejemplo un sismo, un deslave o una inundación, y la otra manera es artificial en la que existe la presencia del ser humano en el proceso de creación del fenómeno, por ejemplo, la decisión del gobernador respecto al uso o prohibición obligada de un bien en la sociedad (el desalojo de las personas que invaden un predio).

Las discordancias de los fenómenos, naturales y artificiales pueden generar conflictos y problemas, en el proceso de interrelación, y la armonía entre estos puede generar buena relación o soluciones.

a) hombre <-> hombre = conflicto o buena relación

b) hombre <-> objeto = problema o solución

c) conflicto + problema = **estado de desorden** = “la necesidad de control”

Jaime Lubin 2005

d) Buena relación + Solución = **estado de orden** = “Emancipación”

2.- Los factores considerados para “tomar decisiones” al diseñar

“Solo las personas superficiales juzgan por las apariencias.

El misterio del mundo no es lo visible sino lo invisible”

Oscar Wilde

En el siglo XVI la hermenéutica se convirtió en la principal herramienta para interpretar los textos de la Biblia ya que las distintas interpretaciones generaron una fragmentación en las formas de actuar y de llevar la práctica de la religión a la realidad.

Esta situación ha generado incluso una variedad de religiones que sus diferencias principales se basan en la forma en la que se han interpretado las sagradas escrituras.

Los textos escritos, el lenguaje, los colores, los símbolos y otros códigos que el hombre ha generado con la función de intercambiar ideas y conceptos están impregnados de la vivencia del ser humano, de sus experiencias de su educación de su entorno, de quienes lo rodean. Por tal motivo los códigos pueden ser interpretados de distintas maneras de acuerdo al contexto en el que sea situado dicho mensaje.

Cuando los códigos son pertenecientes a un ser, es por que vivió con ellos y de ellos. Heidegger privilegia la pertenencia como el hábito de la comprensión por que el “*ser-en*” implica una realidad vivida, donde no se perfila una distancia objetiva entre sujeto y objeto.

Sin embargo Gadamer no cree necesario volver a vivir una experiencia originaria por que sujeto y objeto están integrados por el lenguaje pero acepta la pertenencia como elemento imperante en el proceso de la comunicación.

.”El pertenecer a un código lingüístico”

Los códigos que pertenecen a cada comunidad o grupo social son interpretados con mayor precisión desde la vivencia de la misma comunidad.

El no comprenderlos está vinculado estrechamente con el no vivirlos.

Ya que la vivencia de la realidad hace legítimo el significado de un código por que se genera desde la comunidad.

La legitimación de los significados en un lugar solo se origina desde la práctica y no es posible legitimar un significado de un código que carece de pertenencia.

El hecho social es el único que puede crear un sistema lingüístico como lo dice Sassure. Porque un hecho social es una vivencia que dará vida a los significados.

Y un código aislado no puede ser interpretado sin conectarse a una serie de circunstancias que modelan el significado de tal, un mismo símbolo puede ser interpretado de manera diferente, cuando al interpretarse se consideran: el contexto cultural, el contexto situacional, el contexto semántico y el contexto físico.

El contexto cultural

El contexto situacional

El contexto semántico

El contexto físico

El contexto temporal

Cuando tomamos datos, cifras, y categorías encontradas con un fin distinto al fin buscado, los datos pueden ser la representación abstracta de la realidad para un individuo pero para otro puede ser la mentira oculta en la sombra de los símbolos.

Tomado como base, las experiencias vividas con los alumnos y sus proyectos, que en distintas escuelas de diseño se han generado, maestros y alumnos parten normalmente de supuestos y de situaciones lejanas a la realidad para utilizar esta situación como un pretexto, donde el desarrollar una serie de actividades (técnicas por lo general) permitirán originar el aprendizaje en los alumnos.

En donde los actores que alcanzan a detectar maestros y alumnos, en torno a una problemática han sido minimizados a la categoría de cliente o de afectado y olvidándose buscar a profundidad todos los posibles actores y de las cadenas

⁷Avila Raul (1999), La lengua y los hablantes, Trillas, México, p. 27

metonímicas por causas y efectos de estos mismos hacen cada vez más frágil la garantía en la optimización de las propuestas de diseño por parte de los alumnos y de los maestros. De esta manera el alumno se va alejando de la realidad de la práctica y convierte esta problemática a un problema estandarizado a una serie de postulados teóricos generados en otro tiempo bajo situaciones distintas y por ende haciendo a un lado las cadenas metonímicas y la experticia que adquieren los actores al vivir en la realidad, quienes también caen en este círculo que la ciencia se ha encargado de formar a través del tiempo.

En este proyecto se describe como es que los actores excluidos, para dar soluciones a su realidad por su *“bajo nivel de conocimiento”* impide su participación en la planeación y toma de decisión para la construcción de su futura realidad.

Los hechos son las acciones pasadas del individuo, observadas con creencias y visiones diversificadas que nos permiten hacer comparaciones con situaciones similares, incluso tener referencias que nos posibilitan la comprensión anticipada de situaciones que se presentarán en el futuro y así poder planear cuales serán las acciones que mejoran el estado del ser. Así pues utilizamos el tiempo, como un factor que se implica automáticamente en la toma de decisiones para posteriormente ejecutar una acción. Al eliminar tiempo pasado y futuro en una etapa de este proceso ubica a cualquier actor en el tiempo presente, y en ese momento un actor está viviendo su realidad, que puede ser interpretada por el mismo con la ayuda de las vivencias pasadas que le dan valor a los significantes que se presentan también en ese momento específico.⁴

Cuando existe un problema en una comunidad, esta será la primera en enterarse por esta relación de tiempo acción y en comprender la gravedad que para ellos representa esta problemática. Esta situación representa un significado especial para ese grupo especial y de esta manera se forman ligas de empatía entre los que están viviendo esa problemática, esas ligas estarán construyendo la identidad entre los que integran a esa comunidad.

Una persona que tiene un problema determinado se identificará con otra persona que tiene un problema similar, por lo tanto existen vivencias similares, en tiempos relativamente similares y la unidad de lenguaje aparece entre ellos. Un joven que es un actor con vivencias de cierto tipo en un tiempo específico, puede tener dificultades al intentar establecer ligas de empatía con una persona que tenga el mismo significante de problema, pero en distinto momento y cuando un grupo está construido por la interacción de las vivencias de los miembros que componen ese grupo en un tiempo similar, Pueden ver la realidad desde su perspectiva y construir significados de esa realidad presente. Quien vive esa realidad presente, comprende los significados ahí construidos por medio de los signos, pero alguien que viene del exterior del problema y con significados de otro tiempo, puede utilizar los mismos significantes en tiempos distintos, pero las grandes distancias del espacio temporal soldadas a las variadas acciones implícitas en el tiempo, modifican los significados de un concepto tanto para el grupo como para el actor externo.

Un diseñador que no tiene la vivencia del problema o un acercamiento físico y emotivo a la situación y que está distanciado considerablemente por el espacio temporal, difícilmente podrá comprender los significados, de los signos que utiliza una comunidad. a veces con la intención de comunicar, (No siempre **intencionados** a la comunicación) ya que pueden ser solo acciones de respuesta ante una causa. Pero finalmente son signos y significan. Por ejemplo, el uso del sombrero en una comunidad, puede ser el objeto que el hombre genera en su vivencia de trabajo en el campo, para evitar el contacto directo de la piel y los ojos con el sol, que puede causar molestias posteriores a este fenómeno. La vivencia se dio cuando ese señor o campesino tuvo el contacto con el sol y eligió usar el sombrero para su protección. Aquí la “causa” es el calor y la incomodidad de los rayos del sol directos a la piel, que puede generar quemaduras y el efecto es el usar el sombrero. Ahora el sombrero se convierte en un símbolo, que para este señor significa protección en el campo. Pero si el hijo de este señor viene de la ciudad del “Norte” o Estados Unidos es decir, fuera del contexto y alejado de la realidad presente, observa al señor usando el

sombrero en el pueblo, puede interpretar el significado del sombrero, como el símbolo de los señores de pueblo o rancho por lo tanto rancheros, ya que esa manera de solucionar el problema “intensos rayos de sol sobre la piel” ha sido resuelto de otra manera en el contexto donde el joven vive ahora(Estados Unidos) por medio de “la cachucha”, que además de generarse en otro lugar bajo acciones distintas en tiempos distintos, las acciones pueden corresponder a las de un deporte el “Béisbol” en la realidad presente, de la posición económica de este país ante los demás, convirtiendo así a “la gorra” como el símbolo de la modernidad o de la superación económica para este joven que la usa. quien solicita a su padre por medio de el regalo o de carácter verbal el uso de la gorra para dejar de usar el símbolo que para el joven representa al ranchero y ahora usar el símbolo de la modernidad.

Cuando el hijo tomó la decisión o lo obligaron a viajar a otro país, fue una acción tomada en un tiempo que provocaría un cambio en el estado económico de su familia por medio de algún significante “ la superación” y al incrementarse la distancia temporal el hijo toma ciertas acciones como el envío de los dólares a la familia y esta acción se puede interpretar como la señal de que ya se encontró lo esperado es decir “la superación” por lo que ahora el joven adquiere otro significado ante la familia ya que está cambiando con sus acciones el estado anterior de la familia. Esta serie de acciones le dan legitimidad al joven y ahora los símbolos que el utilice se integrarán a su nuevo significado de persona, si utiliza una “cachucha” para cubrirse del sol la cachucha también significará conceptos asociados con las acciones que el joven a ejecutado en ese momento específico.

Por lo tanto en una comunidad, con una realidad presente construida por las acciones de los miembros de esa comunidad, también se generan los signos que finalmente representarán los significados que identifican a ese grupo y que no siempre es comprendida por agentes externos aunque si puede ser modificada esta realidad por las acciones que ejecutan los actores externos, modificando

sustituyendo o eliminando los símbolos tradicionales por las acciones que en un nuevo momento tomarán los miembros de esa comunidad inducidos por los significados que conllevan los nuevos símbolos.

La interacción discursiva de una comunidad, por medio del intercambio de palabras e imágenes con relación a una situación genera los significantes que pueden comprender con claridad, las personas que forman parte de ese grupo, creando una identidad que los hace diferentes de los demás, pero similares entre sí, partiendo desde el lenguaje que se vuelve menos formal cuando los lazos de confianza entre las personas se han desarrollado con mayor acercamiento y menos distanciamiento. El albur es un claro ejemplo de este intercambio posibilitado por los lazos de amistad que brinda el tiempo, y el tipo de relación entre las personas, en donde el acto sexual es utilizado como plataforma de jerarquización del poder establecido por la capacidad de contestar un enunciado incitando el desarrollo creativo y la rapidez para elegir frases, muchas veces instituidas pero también estructuradas, en el momento oportuno en donde el locutor tiene la intención de colocarse en el género masculino con relación al acto sexual.

Las metáforas

Las comparaciones analógicas de significantes y significados que permiten la comprensión de un concepto y pueden ser personalizadas e instituidas.

Las instituidas cuando se utiliza una comparación para referirse a un concepto público “Ratas” para decir ladrones

Los apodosos significantes personalizados “el Rata” por su similitud en la apariencia física con los roedores así nombrados.

Metonimias encadenadas

¿Es común que al diseñar nos preocupemos por los efectos de una propuesta?

O por otra parte, cuando iniciamos un proyecto en verdad estamos concientes de haber identificado la causa que esta generando una situación para que sea considerada como necesidad de diseño.

Sinécdoques particularizantes y generalizantes

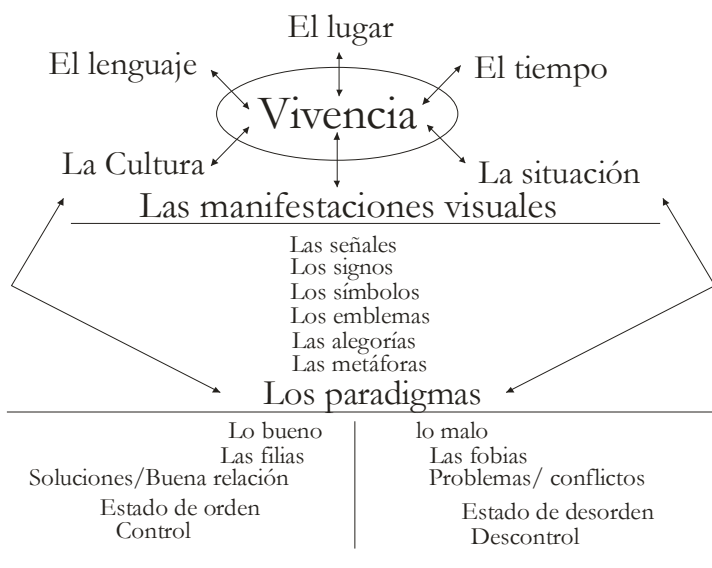
Una manera de acercarse un significado amplio en una comunidad es utilizando la sinécdoque que consiste en tomar la parte por el todo o viceversa.

El holograma es una fotografía bidimensional que permite percibir en él, imágenes que aparentan una tercera dimensión y una de sus particularidades reside en la posibilidad de ver una imagen completa por medio de una sola parte, cuando al negativo se le proyecta un rayo láser, si en el holograma aparece la imagen de una esfera y se corta una parte, al aplicarle un rayo láser al negativo de la imagen, se puede observar la esfera completa.

Este fenómeno permite verificar que en la parte está contenido el todo.

Así la idea de la holística concibe que el todo, esté construido por las partes y que cada parte incluya el todo, por lo tanto cuando se pretende comprender una situación se pueden encontrar significados en una parte (una imagen) ya que es una fracción en conexión a un fenómeno o también es posible que una generalidad pueda ayudar a comprender una particularidad.

Es imposible comprender las partes sin el todo y el todo sin las partes como lo muestra el siguiente esquema:



3.- El diseñador aislado y dependiente

Hoy, el mercado es el espacio que domina las perspectivas y visiones del ser humano ante su entorno. Las actitudes y los hábitos del presente se enfocan cada vez más al carácter competitivo que genera en el individuo una visión individualista.

El concepto "diseño" puede ser utilizado como verbo y como sustantivo, cuando una persona realiza una actividad creativa generadora de *función* y *forma* para resolver un problema, es por esto que muchas profesiones incluyen al verbo diseñar como una de sus actividades.

Pero cuando el concepto “diseño” aparece sin un adjetivo, (gráfico industrial, de interiores etc.) difícilmente se puede comprender la función de ésta palabra, ya que no se menciona el escenario de desempeño.

¿El sustantivo diseño tiene un significado que se puede desmembrar del verbo?

La profesión de la arquitectura utiliza el sustantivo arquitectura para delimitar el campo de la profesión y el verbo diseño para referirse a las actividades.

Por lo tanto no sólo el diseñador diseña y este factor permite la entrada de una variedad inmensa de profesionales y no profesionales, que desde su visión pueden generar soluciones de diseño al mercado. Una competencia en desventaja puesto que en el México de hoy, no existe una ley que impida que diseñe alguien que no sea diseñador, pero si las hay para sancionar a quien por ejemplo, sin ser arquitecto autorice como perito una obra o para que alguien que no sea médico recete.

“Cada vez nos cuesta más trabajo saber quienes somos, y recordar de donde venimos, en cierta forma estamos extraviados en nuestro propio mundo interno y el fenómeno de la globalización a permeado todas las capas y niveles de la nuestra cultura confundiéndonos y comprometiéndonos a seguir un rumbo con la obligada aceptación de la ahora cultura hegemónica que no respeta pero si utiliza nuestras riquezas naturales y culturales” fortaleciendo así su imperio individualista ante los países pobres, infiltrándose en nuestros hábitos y modificando por medio de la explotación al entorno natural, nuestro hábitat.

Por lo tanto el diseñador puede incorporar en su proceso de diseño; el ubicar a los actores, comprender su lenguaje, sus símbolos y construir una unidad hermenéutica entre los diversos actores, considerándose también como otro actor más, que tiene la tarea de coordinar y dar seguimiento a las soluciones e ideas, con la responsabilidad de construir el bien colectivo para el común, el comprender la diversidad de las realidades y no solo la que le permite obtener de manera rápida e inmediata el pan de cada día, intercambiando por esa efímera riqueza las verdaderas propuestas que no generen mayores problemas que el problema de inicio, viviendo otra forma

distinta de hacer diseño rompiendo las cadenas unilaterales, para diseñar con la comunidad, no solo para la comunidad.

El exceso de individualismo es considerado como uno de los 3 factores de malestar en la modernidad según Taylor los otros dos son la racionalidad instrumental y la confianza excesiva en el papel tutelar del estado.⁴

Estos malestares han estado presentes en las formas de diseñar, lo podemos apreciar en las formas de diseñar desde un escritorio de manera aislada al los sitios físicos en donde suceden las cosas con las personas y con un gran dominio de los instrumentos y herramientas computacionales de nuestra época que incluso se puede paralizar un proyecto si falla una computadora, impresora o conexiones a Internet.

⁴ Taylor Charles (1991), La ética de la autenticidad, Paidós, Barcelona 1994

La manera de mirar

Las miradas, aun manteniendo una cierta diversidad, tienen un algo en común: son objetivas. Han sido entrenadas para mirar *objetos*. Y, cuando esta manera de mirar se convierte en hábito, pasa a ser naturalizada, es decir, parece natural pero no lo es. El proceso de aprendizaje desaparece y queda el hábito. Los científicos actúan y miran el mundo a través de sus hábitos.

Esta manera de mirar, connatural y habitual en el paradigma positivista, se convierte en obstáculo Para la comprensión. Es por esta razón que nos hemos adelantado a afirmar que es preciso descargarla de ciertas connotaciones, para recargarla de otras, más coherentes.

La comprensión de los sujetos, de la subjetividad, nos impone una doble tarea: a) construir *otra manera de mirar*, más adecuada a la especificidad de las ciencias humanas, y b) imaginar *otra manera de validar el conocimiento*, ya no por la supuesta correspondencia entre los datos y los hechos, sino más bien por la confrontación entre las subjetividades . El sujeto no dispone de verdades, sino de versiones construidas desde un particular punto de vista (perspectiva).

No son suficientes, en consecuencia, las herramientas teóricas o metodológicas, para formar un diseñador que mira a otros sujetos. Podemos trabajar, en primer lugar, su dimensión subjetiva, intervenir activamente su imaginario cultural, sacar a flote las imágenes que tiene de sí mismo y de los otros, para disponerlo a reconocer la condición de sujetos en sus proyectos. En suma: todo un trabajo **actitudinal**, para complementar el componente **aptitudinal**.

4.- Los juicios anticipados en el proceso de diseño

Antes de diseñar se observa, pero cuando no se hace de manera abierta los prejuicios pueden filtrar lo que se observa.

Existe en el diseño la ignorancia sobre la enorme complejidad de las prácticas de observación; e indiferencia entre las prácticas de observación en la vida cotidiana y las prácticas de observación "encuadradas" y, por ende, en el modo de producir conocimiento que genera hallazgos en el diseño.

Si la observación solo fuera poner al diseñador frente al objeto solo para ver o hacer funcionar el sentido de la vista entonces no se involucraría la reflexión ni el pensamiento. Que de antemano son factores que pueden modificar lo que se observa.

Quizá la manera empírica con la que hemos aprendido a observar los diseñadores, no es la más adecuada para acercarnos a nuevos e innovadores conocimientos o paradigmas, que puedan transformar y mejorar lo que nos rodea.

Hemos utilizado como el factor mas importante el sentido de la vista para observar que hasta hemos inventado artefactos que nos permiten ver lo que el simple ojo humano no es capaz de ver, un telescopio para lo muy lejano y un microscopio para lo muy cercano, la utilización de dispositivos de información visual en nuestra vida cotidiana al conducir un auto o al caminar.

Nuestras vivencias, nos han llevado a pensar que, aunque las imágenes que se producen en las retinas sean relativamente iguales, dos observadores que vean el mismo objeto en circunstancias parecidas no tienen las mismas experiencias visuales, dos observadores que ven la misma escena desde el mismo lugar ven la misma cosa pero interpretan de modo diferente.

El que ve no es el ojo sino el sujeto, culturalmente situado, culturalmente socializado, con más o menos experiencia o conocimiento.

Este conjunto de experiencias es el que permite fundamentar la distinción entre ver y mirar. "El ver es natural, inmediato, indeterminado, sin intención; el mirar, en cambio, es cultural, mediato, determinado, intencional.

El diseñador puede reaccionar sobre sus condiciones para continuar inventando nuevos mundos. Por esta razón, tenemos que insistir en que el diseñador está presente, está implicado, modifica lo que observa por el solo hecho de observarlo.

cuando nos apresuramos a juzgar y olvidamos juzgar no es un fin sino un medio para construir propuestas y alternativas. Es preciso complementar el juicio con la proposición para que el ejercicio de juzgar tenga un sentido constructivo. Cuando esta se apresura a juzgar sin fundamentación suficiente, se convierte en pre-juicio y nos instala en la criticadera, un mal hábito que nos ha acostumbrado a mirar siempre el lado negativo de las cosas, de las personas, de las instituciones. Y que, en lugar de construir, es destructivo y desalentador. Tenemos hondamente interiorizada una manera de mirar que se fija selectivamente en las sombras y deja fuera de foco las luces.

El gran problema es que con esa misma mirada nos miramos a nosotros mismos, y devaluamos nuestra auto-estima. Nosotros mismos nos encargamos de devaluarnos, porque solamente miramos nuestras sombras. Otro gallo nos cantaría si aprendiéramos a privilegiar nuestras luces. La metáfora del vaso medio lleno o medio vacío es muy aleccionadora al respecto.

Una vez que hemos llegado a un sitio empezamos a establecer juicios de las cosas que miramos, es casi imposible que este fenómeno no se presente en las etapas previas a la solución de diseño, incluso desde que estamos viendo lo que consideramos un problema o una necesidad, en ese mismo momento estamos

proponiendo soluciones en nuestra mente que desde nuestra perspectiva darían una buena respuesta.

Durante los procesos de diseño que he podido identificar en diferentes proyectos el uso de los juicios anticipados por parte del diseñador; expongo el caso de la solicitud del servicio de diseño que es expuesta por parte de una “Comisión” encargada de administrar los recursos de agua y saneamiento en la ciudad de Guadalajara en el año 2003, a manera de concurso, a una serie de agencias de diseño en donde curiosamente dos de las tres que concursaron apenas acababan de nacer y una tercera que fue la que “ganó” el concurso realizaría este proyecto.

Una vez que esta comisión había detectado un problema “desde su visión”, plantea la situación de la siguiente manera: la escasez de agua se debe a que la gente no es conciente del cuidado que debe tener con el vital líquido. En este momento no se considera la cantidad de agua que se pierde en el traslado por mal estado de las tuberías, por el mal temporal de lluvias ni por mucho otros factores; por lo que se expone de esta manera la situación y con la finalidad de prevenir esto en el futuro se encuentra de manera inmediata una solución por medio de una campaña para generar una conciencia de responsabilidad dirigida a los niños que viven en donde existen problemas sociales por la ausencia del agua.

La interpretación de esta agencia de diseño pudo ser....

“Falta agua en ese lugar por que la gente no la ha cuidado” y entonces una vez mas desde arriba y desde afuera se plantea un objetivo: Generar conciencia de cuidado del agua en los niños, y su actividad de diseño es hacer una revista dirigida a los niños para ir haciendo conciencia en las futuras generaciones.

En esta ocasión la decisión unilateral puede atender a otros intereses y no solo al de prevenir la ausencia del agua en esta comunidad.

Sabemos que en la actualidad Una gran parte de las instituciones de gobierno en nuestro País cuentan con una partida económica que de no ser utilizada al 100% puede originar la reducción de ese presupuesto para el próximo año, entonces este factor genera la necesidad de utilizar ese recurso a como de lugar pero utilizarlo para no perderlo.

Esta Agencia de diseño propuso una revista mensual a manera de *comic* en donde aparecen los jóvenes héroes, dos adolescentes un niño y un señor de apariencia grande de edad, un malhechor que es un camaleón.



Revista Acuatic

En los discursos de esta revista se puede percibir que es la gente la que está mal y se dan consejos de cómo cuidar el agua de manera muy similar a los consejos que se ven en televisión, reportar fugas, usar cubetas para lavar el carro, no barrer con el chorro de la manguera, no tirar basura en las alcantarillas y desde la visión de quien escribe este guión, esto ayudará mucho a conservar el agua.



Viñeta de la revista acuatic

Sin embargo cuando visitamos una de las comunidades en donde existí la ausencia del agua nos pudimos dar cuenta que no tenían red de agua ni alcantarillado, que además era en las periferias de la ciudad y que la mayoría de la gente que ahí vivía no tenía siquiera carro.



Diferencia de actores

Es muy posible que quien diseñó esta estrategia no se hubiera acercado a la vivencia con la gente ni al lugar para poder proponer una alternativa de diseño que pudiera acercarse a una mejor propuesta comprendiendo desde el lugar con la gente y encontrando la transformación de esa situación para el beneficio de esa comunidad.



Consejos que da la revista para cuidar el agua



¿Cual agua?

5.- La ausencia del sentido de responsabilidad social

Laura Iturbide y Jorge Reyes, expertos en temas de empresas del Instituto de Desarrollo Empresarial Anáhuac (IDEA) con sede en México, comentaron que el concepto de RSE "está aún en construcción y no es algo que pueda ser improvisado o añadido de manera opcional a la empresa, sino que se debe integrar plenamente en su estrategia".

El diseñador tiene una serie de dificultades al desempeñar sus actividades, ya que gran parte de ellas se desenvuelve en el mercado, al realizar funciones de ejecución y operatividad empresarial, su posición en el organigrama empresarial es muy baja y solo las características personales le pueden permitir escalar ésta pirámide.

Cada vez es más difícil salir de esta "realidad" construida que favorece el resultado de la visión y actividad mercantil, estas condiciones tienden a distanciar al diseñador de una responsabilidad de compromiso moral, en el lugar en donde se presenta una situación, conflicto, problema o necesidad y se ha convertido más en un ejecutor de proyectos que en un creador de proyectos.

Incluso quienes inician un proyecto independiente muchos de los casos es el mercado el que determina si es buen o mal proyecto.

Diseñar con responsabilidad social

- 1. Diseñar desde adentro**
- 2. La aceptación de las capacidades para diseñar**
- 3. El diseñador abierto a otras ideas**
- 4. El diseño Socialmente Responsable**
- 5. Proyectos realizados con la propuesta**

El concepto de Responsabilidad Social Empresarial (RSE), aún está "en construcción", porque en el país son muy pocas las empresas que trabajan con este distintivo, según expertos del Instituto de Desarrollo Empresarial Anáhuac (México)

1.- Diseñar desde adentro

La vivencia como factor para la comprensión de una situación

Normalmente, las comunidades cuentan con un entorno construido por la naturaleza y por el hombre, ambos factores realizan una serie de funciones que conocemos como fenómenos y actividades, que son el motor que construye a una comunidad para poder ser identificada y diferenciada de las demás comunidades. La identidad de un sitio construida por estos aspectos permite que los habitantes de ese lugar identifiquen elementos propios del entorno y los hagan suyos.

Los recursos naturales, y artificiales. Cada uno perteneciente a un espacio físico; condiciona al ser humano, para desempeñar actividades para subsistir a las que podemos llamar artes y oficios por ejemplo: La pesca se puede desarrollar de mejor manera, cuando hay mar, lago, río o presas,

Estas actividades traen con sigo una carga enorme de imágenes visuales que el hombre se apropia e interpreta y clasifica, señales, símbolos, metáforas etc.

Estos elementos son utilizados para construir paradigmas o conceptos que se insertan en el pensamiento del hombre y posibilitan la comunicación con sus semejantes.

De esta manera las imágenes permiten establecer lazos de identidad entre las personas que habitan un espacio común, que conocemos como comunidad.

Si el espacio común sufre un cambio, entonces las imágenes que se conectan con ese espacio pueden sufrir variaciones al ser interpretadas.

La vivencia

Estar en el lugar en el que suceden las cosas y participar en estos sucesos nos permite tener una vivencia, cuando estamos más cercanos al suceso incrementa la

posibilidad de comprensión de los fenómenos, por lo tanto las distancias físicas, temporales, y de relación pueden determinar la factibilidad de la comprensión. Sin embargo estas distancias se tejen en la urdimbre de los contextos vinculados e inseparables de la comprensión.

Un código aislado carece de significado, ya que no puede ser comprendido sin conexión a un entorno, que modela su propio sentido.

Una misma situación puede ser interpretada de manera diferente, cuando se combinan: La cultura, el lenguaje, el lugar y el tiempo.

La necesidad humana de conservar la información de lo vivido a través de los códigos seleccionados por los individuos de distintas culturas a generado procesos y laberintos en la interpretación en donde, los datos son la representación abstracta de la realidad para un individuo pero para otro puede ser la mentira oculta en la sombra de los símbolos.

Los hechos son las acciones pasadas del individuo, observadas con creencias y visiones diversificadas que nos permiten hacer comparaciones con situaciones similares, incluso tener referencias que nos posibilitan la comprensión anticipada de situaciones que se presentarán en el futuro y así poder planear cuales serán las acciones que mejoran el estado del ser. Así pues utilizamos el tiempo, como un factor que se implica en la toma de decisiones para posteriormente ejecutar una acción. Al eliminar tiempo pasado y futuro en una etapa de este proceso ubica a cualquier actor en el presente, y en ese momento un actor está viviendo su realidad, que puede ser interpretada por el mismo con la ayuda de las vivencias pasadas que le dan valor a los significantes que se presentan también en ese momento específico. Cuando existe un problema en una comunidad, esta será la primera en enterarse por esta relación de tiempo acción y en comprender la gravedad que para ellos representa esta problemática. Esta situación dará un significado especial para ese grupo y de esta manera se forman ligas de empatía entre los que están viviendo esa

problemática, esas ligas estarán construyendo la identidad entre los que integran a esa comunidad.

Una persona que tiene un problema determinado se identificará con otra persona que tiene un problema similar, por lo tanto existen vivencias similares, en tiempos relativamente similares y la unidad de lenguaje aparece entre ellos. Un joven que es un actor con vivencias de cierto tipo en un tiempo específico, puede tener dificultades al intentar establecer ligas de empatía con una persona que tenga el mismo significante de problema, pero en distinto momento y cuando un grupo está construido por la interacción de las vivencias de los miembros que componen ese grupo en un tiempo similar, Pueden ver la realidad desde su perspectiva y construir significados de esa realidad presente. Quien vive esa realidad presente, comprende los significados ahí construidos por medio de los signos, pero alguien que viene del exterior del problema y con significados de otro tiempo, puede utilizar los mismos significantes en tiempos distintos, pero las grandes distancias del espacio temporal soldadas a las variadas acciones implícitas en el tiempo, modifican los significados de un concepto tanto para el grupo como para el actor externo.

Un diseñador que no tiene la vivencia del problema o un acercamiento físico y emotivo a la situación y que está distanciado considerablemente por el espacio temporal, difícilmente podrá comprender los significados, de los signos que utiliza una comunidad, a veces con la intención de comunicar, (No siempre intencionados a la comunicación) ya que pueden ser solo acciones de respuesta ante una causa. Pero finalmente son signos y significan. Por ejemplo, el uso del sombrero en una comunidad, puede ser el objeto que el hombre genera en su vivencia de trabajo en el campo, para evitar el contacto directo de la piel y los ojos con el sol, que puede causar molestias posteriores a este fenómeno. La vivencia se dio cuando ese señor o campesino tuvo el contacto con el sol y eligió usar el sombrero para su protección. Aquí la "causa" es el calor y la incomodidad de los rayos del sol directos a la piel, que puede generar quemaduras y el efecto es el usar el sombrero. Ahora el sombrero se convierte en un símbolo, que para este señor significa protección en el campo. Pero

si el hijo de este señor viene de la ciudad del “Norte” o Estados Unidos es decir, fuera del contexto y alejado de la realidad presente, observa al señor usando el sombrero en el pueblo, puede interpretar el significado del sombrero, como el símbolo de los señores de pueblo o rancho por lo tanto rancheros, ya que esa manera de solucionar el problema “intensos rayos de sol sobre la piel” ha sido resuelto de otra manera en el contexto donde el joven vive ahora(Estados Unidos) por medio de “la cachucha”, que además de generarse en otro lugar bajo acciones distintas en tiempos distintos, las acciones pueden corresponder a las de un deporte el “Béisbol” en la realidad presente, de la posición económica de este país ante los demás, convirtiendo así a “la gorra” como el símbolo de la modernidad o de la superación económica para este joven que la usa. Quien solicita a su padre, por medio del regalo o de carácter verbal el uso de la gorra, para dejar de usar el símbolo, que para el joven, representa al rancho y motiva al padre a usar el símbolo de la modernidad.

Cuando el hijo tomó la decisión o lo obligaron a viajar a otro país, fue una acción tomada en un tiempo que provocaría un cambio en el estado económico de su familia por medio de algún significante “ la superación” y al incrementarse la distancia temporal el hijo toma ciertas acciones como el envío de los dólares a la familia y esta acción se puede interpretar como la señal de que ya se encontró lo esperado es decir “la superación” por lo que ahora el joven adquiere otro significado ante la familia ya que con sus acciones está cambiando el estado anterior de la familia. Esta serie de acciones le dan legitimidad al joven y ahora los símbolos que el utilice se integrarán a su nuevo significado de persona, si utiliza una “cachucha” para cubrirse del sol la cachucha también significará conceptos asociados con las acciones que el joven a ejecutado en ese momento.

Por lo tanto en una comunidad, con una realidad presente construida por las acciones de los miembros de esa comunidad, también se generan los signos que finalmente representarán los significados que identifican a ese grupo y que no siempre es comprendida por agentes externos aunque si puede ser modificada esta

realidad por las acciones que ejecutan los actores externos, modificando sustituyendo o eliminando los símbolos tradicionales por las acciones que en un nuevo momento tomarán los miembros de esa comunidad inducidos por los significados de los nuevos símbolos.

Cuando una agrupación se forma, siempre tiene una razón para hacerlo, esta razón es el primer elemento que integra al grupo.

la necesidad **común** es el primer factor que **une** y que identifica a un grupo.

Una vez que un grupo se ha conformado surgen otras necesidades que se gestan desde el interior del mismo como lo son:

Las subdivisiones grupales por tipos de afinidades,

Creación de grupos para desarrollar actividades,

Unos se identifican con otros al vivir experiencias similares.

Cuando en una comunidad se presenta una situación determinada, la misma comunidad determina si lo que se presenta es un problema o no; los integrantes de cualquier comunidad tienen una visión muy particular de las cosas ya que el entorno de una comunidad repercute en los hábitos y en la cultura y por ende en la cultura.

Y es la comunidad quien comprende de cierta manera el nivel de gravedad. Esta situación representa un significado especial para ese grupo especial y de esta manera se forman ligas de empatía entre los que viven esa problemática y esas ligas estarán construyendo la identidad entre los que integran a la comunidad.

Una persona que tiene un problema de alcoholismo se identifica con otro que tiene el mismo problema, por lo tanto existen vivencias similares y el entendimiento entre ellos se puede dar de mejor manera.

Un joven que es adicto a las drogas puede comunicarse de mejor manera con alguien que ha tenido esa vivencia, que con alguien que nunca la ha tenido.

Un grupo de chavos banda está construido por la interacción de las vivencias de los chavos que componen ese grupo, Pueden ver la realidad desde su perspectiva y construir significados de esa realidad. Quien vive esa realidad comprende los significados ahí construidos por medio de los signos.

Los signos, a veces con la intención de comunicar, (No siempre intencionados a la comunicación) ya que pueden ser solo acciones de respuesta ante una situación. pero al final son signos y significan.

En una comunidad con una realidad construida por los integrantes, también se generan los signos que finalmente representarán los significados que identifican a ese grupo.

Realizar una interpretación de los signos desde otra realidad ajena y diferente puede distorsionar los significados.

La gran mayoría de las escuelas de diseño, maestros y alumnos normalmente parten de supuestos y de situaciones lejanas a la realidad para utilizar esta situación como un pretexto, donde el desarrollar una serie de actividades (técnicas por lo general) permitirán originar el aprendizaje en los alumnos.

En donde los actores que plantean maestros y alumnos, en torno a una problemática han sido minimizados a la categoría de cliente o de afectado olvidándose de incluir a otros posibles actores que enlazan las cadenas metonímicas ligadas por las causas y efectos que hacen cada vez más frágil la garantía en la optimización de las propuestas de diseño por parte de los alumnos y las asesorías de maestros. De esta manera el alumno se va alejando de la realidad, en la praxis, etiqueta, archiva y administra los tipos de situaciones, generadas en otro tiempo bajo situaciones distintas y por ende haciendo a un lado las cadenas metonímicas (causa y efecto) y la experticia que adquieren los actores al vivir en la realidad, quienes también caen en este círculo que la ciencia se ha encargado de formar a través del tiempo.

Para diseñar dentro se requiere de estar en el lugar, en el tiempo y con las personas que viven una situación.

La utilización de los métodos cualitativos como:

Fichas de observación

Registros de entrevistas

Lectura de documentos

Permite a un diseñador tener información para tomar una decisión más acertada respecto a asuntos casos o eventos en profundidad y en detalle aunque a un número más reducido de casos.

Es importante recordar que como lo plantea Michael Quinn Patton en 1987 la observación es poco confiable si el observador no es entrenado, además el simple hecho de tener cinco sentidos no hace a un observador hábil.

Por lo que el diseñador debe tener una preparación anticipada antes de ir a cualquier lugar a analizar situaciones que puedan o no requerir del diseño.

La observación al interior en el diseño

Un diseñador con perfil de explorador y detective puede ser un mejor observador.

El diseñador-explorador, en busca de aventura para descubrir lo que aún no se conoce para proponer conceptos innovadores, y el diseñador-detective que con su lupa va recogiendo la huellas y da seguimiento a los rastros e indicios, no utilizan los mismos criterio ni los mismos pasos para cada caso, pero si una actitud y predisposición para investigar.

Agotar la exploración de los signos; ya que si los datos son insuficientes, las hipótesis pueden ser prematuras y las decisiones al momento de diseñar no resolver ninguna necesidad.

atreverse a razonar a partir de los signos, formulando conjeturas, detectando incoherencias, y corrigiendo las conclusiones del caso.

¿Qué observar?

Todo aquello que no se ve y/o sucede

Eventos,

actividades,

conductas,

procesos de grupo,

relaciones de liderazgo,

Los objetos que se utilizan con mayor frecuencia,

Lugares sucios y descuidados

Lugares limpios y cuidados,

Diferencias de mobiliarios en lugares de trabajo que indican status

La disposición de lugares de trabajo

Los discursos de la gente,

las interacciones hombre –mujer, niño -adulto, adulto -anciano etc.

Las formas de llamar la atención,

La forma de vestir

El uso del espacio

Las formas de manifestar afecto y enojo

Lugar en donde se colocan los grupos sociales

Patrones de conducta, lo que las personas hacen en situaciones específicas

- *Las señales*

Se dan como una forma de aviso que permiten la concurrencia de los receptores a un sitio determinado, o la ejecución de alguna acción, en donde se puede involucrar cualquiera de los sentidos, tacto, gusto, vista, olfato y oído

Las gesticulaciones, las posiciones corporales, el timbre y tono de voz que permiten denotar un estado de ánimo,

En la naturaleza también existen las señales creadas por fenómenos naturales y artificiales, por ejemplo el bajo nivel de agua en el lago de Chapala es una señal de alerta por la escasez de este elemento que se empieza a vivir.

En algunas regiones el comportamiento de los animales sirve como una fuente de información por medio de la interpretación de cada señal que denota un animal, cuando las aves vuelan muy bajo es señal de que puede llover, o cuando las hormigas trabajan más de lo común también es una señal que permite saber anticipadamente algún fenómeno.

- *Los signos*

Son las representaciones materiales de las cosas por medio de dibujos, figuras sonidos etc. y contienen una mayor estructura de comunicación que una señal, ya que aún aplicándolos aisladamente, posibilitan evocar un mensaje.

“Juan el borrachito es signo de debilidad” pero para algunos es signo de hombría pueden ser comprendidos por un mismo grupo cultural

- *Los símbolos*

Son el resultado de la combinación de la señal y el signo y es un elemento de representación y de comunicación.

- *Las metáforas*

Son el sentido figurativo, por medio de una comparación de dos conceptos, en donde se establece una analogía en la interpretación.

Las comparaciones analógicas de significantes y significados que permiten la comprensión de un concepto, son utilizadas de manera humorística y sarcástica por parte de los miembros de una comunidad, cuando aparece un fenómeno repercutirá en sus acciones y pueden ser personalizadas e instituidas.

Las instituidas utilizan una comparación para referirse a un concepto público por ejemplo el significante “Ratas” es una metáfora alusiva a las acciones de robo de las personas que también se denominan como “rateros”, esa metáfora pudo ser instituida por su pronunciación constante de una gran parte de la comunidad y con el pasó del tiempo esta palabra se constituirá como un signo lingüístico de la unidad de lenguaje que utiliza la gente.

En una comunidad también encontramos signos lingüísticos de tipo metafórico elegidos o inventados exclusivamente para un miembro. Los apodosos significantes personalizados “el Rata” por su similitud en la apariencia física con los roedores así nombrados y ya no por la relación de sus actos con el significante.

En los apodosos metafóricos existe una gran riqueza de significados e interpretaciones algunos tienen la intención de resumir o sintetizar toda una gran variedad de factores que se relacionan con los hábitos y costumbres de los miembros, en donde podemos encontrar un “mar” de información que permiten la comprensión de la trama que es construida a partir de las vivencias e interacciones de una comunidad.

En la cultura popular la producción de formas simbólicas generadas en los discursos y en los valores estéticos de la vida festiva en donde los “matices de sentimientos” despertados y transportados por los mensajes, adquieren un primer orden en la comprensión, ya que la “sed” de ser tomados en cuenta y “el hambre” de decir lo que pensamos adquiere un nivel de entendimiento más eficiente, cuando toma como vehículo la carga emotiva de los discursos son los que mueven el interior de las personas.

- *Los emblemas*

Los símbolos que incluyen un lema o atributo a algo o alguien.

Se conectan con formas de pensar y los escudos y los lemas, son un gran ejemplo de ello.

- *Las alegorías*

Es la ficción que presenta un objeto al espíritu y es el uso de metáforas para expresar las ideas de otros, como la cigüeña que representa la maternidad.

Los carros alegóricos.

- *Los paradigmas*

Son el lente con el que vemos la realidad, un tipo o un ejemplar que sirve como marco de referencia que en un momento histórico permite interpretar fenómenos

Se forman por el contexto cultural.

Estamos bombardeados por paradigmas y dificultan la visión amplificada de las cosas.

Cuando Thomas Kuhn estudió y definió los "paradigmas" científicos y la ciencia se volvió la reina de las disciplinas académicas, los otros campos empezaron a tomar conciencia de que también existían paradigmas literarios, artísticos, culturales. Si se acepta que un paradigma es una serie de reglas que forman una estructura hecha de las suposiciones aceptadas como "la verdad", el paradigma entonces establece para los miembros de una cultura las premisas bajo las cuales se empiezan las investigaciones en los distintos campos académicos. Los paradigmas establecen los puntos que no se explican porque todos dentro de la comunidad académica los comprenden, los aceptan y los siguen. Los paradigmas establecen lo que se acepta "por convención". "Los españoles descubrieron el Nuevo Mundo en . . .". Tanto los estudiantes como sus profesores aceptaban la frase sin tratar de deconstruirla y definirla en términos cronológicos, ni tampoco en términos culturales, ni mucho menos en términos problematizados dentro de una perspectiva.

¿Por qué observar para diseñar ?

Un primer argumento: la observación ha ejercido y sigue ejerciendo un poder de encantamiento sobre el ser humano que produce la ilusión de evidencia. Los límites entre el embeleso y el embeleco son muy tenues. Basta echar una ojeada a la historia de las diferentes culturas para constatar una prominente regularidad: la construcción de lugares privilegiados para ampliar el campo de la observación (las pirámides, las torres, los miradores, los palcos, los balcones, etc.). Observar o mirar, desde estos lugares, nos da una sensación mixta de poder y de placer. La visión panorámica ha ejercido siempre una especial fascinación sobre nosotros. El desarrollo de la ciencia está ligado a la construcción de observatorios: el observatorio astronómico, el observatorio de ciencia y tecnología, el observatorio de la ciudad, etc. La tecnología nos ha dotado de instrumentos asombrosos para ampliar el campo de la observación. El telescopio, por ejemplo, es una prótesis para observar lo macro, el

microscopio otra prótesis para observar lo micro. La ciencia, finalmente, es una prótesis para observarlo todo con un cierto rigor.

La observación :

-nos permite una mayor posibilidad de entender el contexto dentro del cual se dan las situaciones.

- genera la inducción en el proceso de diseño.
- permite al diseñador ver cosas que rutinariamente se escapan
- Facilita aprender sobre aspectos que la gente que vive una situación no estará dispuesta a narrar en una entrevista.
- Se tiene acceso al conocimiento personal y a experiencias de primera mano.

Es muy importante mencionar que en el mismo diseño, cada área diseña su propia modalidad de observación, con rutas diferentes que muestran sus peculiaridades específicas.

Por ejemplo : Un especialista del diseño de imagen corporativa, observará cuestiones diferentes a las que observará un diseñador de objetos, aun estando en la misma empresa en el mismo tiempo y en el mismo proyecto.

¿Cómo Observar ?

- El registro de la observación permite tener a la mano lo que se ha observado.
- La descripción secuencial de las actividades es importante para su comprensión y más si se utiliza el mismo lenguaje que utiliza la comunidad.
- El uso de las fotografías y videos puede ayudar a ubicar el entorno
- Es importante que el observador registre también sus percepciones y sentimientos.
- Escuchar conversaciones de la gente

- Haciendo entrevistas individuales o de grupo
- Estableciendo conversación natural
- Entendiendo el lenguaje de la comunidad, si hay una palabra que no entiendo preguntar su significado.

¿Cuándo observar?

La observación inicia desde que inicia un proyecto, y todo el momento en el que se está desarrollando

¿En dónde observar?

Por supuesto en el sitio en donde suceden las situaciones, en la conducta de la gente, en los espacios , en los objetos, en el lenguaje, etc.

El diseño con perspectiva social consiste en diseñar “con” la gente no solo “para” la gente, por lo que se hace indispensable la aproximación del diseñador a la vivencia con la gente en su comunidad y en las condiciones naturales de una situación.

Se requiere de los usos de instrumentos abiertos que generan información de carácter cualitativo, sin embargo esto no quiere decir que la información de carácter cuantitativo sea inútil.

La observación es una de muchas técnicas generadas para este tipo de investigación, que permite la producción de información, que se realizan con la comunidad. Es importante establecer la diferencia que existe entre mirar y observar ya que la observación no se realiza solo con los sentidos, sino que también observamos con nuestras ideas y categorías.

La vivencia de la gente se construye por las tradiciones de la gente, por los hábitos y por las creencias, estos factores ponen a la comunidad en una situación especial ante las demás comunidades y ante las autoridades que la gobernarán. Las generaciones, los intereses de los individuos de la comunidad, y las expresiones que ahí se utilizan corresponden al lugar y al tiempo en las que el grupo social se encuentre.

En la cultura: La iconografía de identidad de la comunidad, en el lenguaje, en la comida, en los ámbitos religiosos, políticos, artísticos, días festivos etc.

En la situación: Imágenes de las relaciones de los integrantes y de sus autoridades de economía, de poder, de organización etc.

En el lenguaje: Los conceptos y paradigmas así como la estructura de orden de los códigos de la comunicación.

En el lugar: La geografía y los fenómenos naturales que forman lo físico de la comunidad el espacio y sus recursos.

En el tiempo: El momento en el que se han construido las imágenes y por quienes. Estos contextos dependen entre sí y todos están ligados. Se toman como referencia pero no quiere decir que sean el único recurso a utilizar.

2.- La aceptación de las capacidades para diseñar

“No puedes ser otro más que el que eres. Por lo tanto descansa. La existencia te necesita como eres”

Durante los 15 años en los que he convivido con alumnos he comprendido que existen muchas preocupaciones por la ausencia de algunas capacidades en los mismos alumnos, hay algunos que gracias a la práctica han desarrollado algún talento que no tenían aún desarrollado, pero algunos otros no lo han podido hacer. Los anuncios de periódico que solicitan de diseñadores y que les piden el dominio de una serie de programas de diseño, dan la apariencia de que eso es lo único que se necesita y que puede hacerte un “buen diseñador”, pocos anuncios requieren de dominio de actitudes como la puntualidad, la honestidad, la limpieza etc. Sin embargo los diseñadores que han destacado en la humanidad como:

Javier Mariscal, Raymond Loewy, Antonio Gaudi, Eric Gill, Meter Behrens de seguro no dominaron algunos programas ya que ni siquiera existió un ordenador en su escuela cuando estuvieron estudiando, el trabajo de diseño de ellos está hecho. Han contribuido con su ingenio y actitud a la existencia y cada uno con actitudes y aptitudes diferentes pero si bien desarrolladas.

Simplemente basta con que un diseñador se mire a si mismo. Solo puede ser el mismo... no hay posibilidad de que sea ninguna otra persona. Puede disfrutarlo y florecer o puede marchitarse si lo desea.

La piratería de ideas, el querer ser como otro, el tomar estereotipos de diseño elimina cualquier posibilidad de desarrollo de la libertad creativa.

Cuán difícil es aprender a diseñar con libertad.

La primera lección pudiera ser, no troquelar, ni mutilar, solamente aceptar. Admirar el talento de los diseñadores que te rodean y entender la expresión de su talento. Más sabio es aún no cuestionar ni reprochar lo que la naturaleza a cada quien reclama ser. Cuando un diseñador tiene el lápiz en sus manos, puede dejar brotar su esencia, no puede hacer surgir del lápiz lo que su naturaleza no contiene, en ese lápiz sobre el papel con alma existe un don. no insistamos en forjar lo que no existe, aprendamos a vivir en libertad.

Primero ser humano después ser diseñador

En una ocasión leí una tarjeta de presentación que decía "Héctor Flores Magón D. I." En ese momento no supe si fue un error o fue intencionado el hecho de que las iniciales de la profesión que estudió este gran amigo, estuvieran después de su nombre personal, pero si reflexione respecto a ser primero persona y después profesional.

Y al mismo tiempo estuve recordando que los diseñadores que yo admiraba, era más por su manera de ser como individuo, que por lo que hubieran hecho como profesionistas.

En una presentación de examen final una alumna recordaba lo que le había dicho su profesor de filosofía del diseño; Mauro Kunst : el mejor diseño se hace con tres cosas:

Con las manos

Con la Inteligencia y

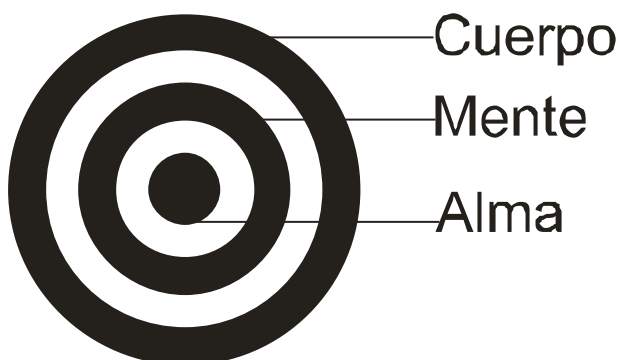
Con el corazón.

Este concepto tripartita coincidía con un símbolo que encontré alguna ocasión en el “libro de los símbolos” de Rudolf Koch y que simboliza las tres partes que hacen al ser humano:

El Cuerpo

La mente y

El alma



La trinidad del cuerpo, mente y alma están manifestadas en este símbolo, la esencia inmortal, el alma es el punto en el centro, el círculo interior representa la vida intelectual, la mentalidad del hombre, mientras que el círculo exterior representa a la persona corpórea.⁵

⁵Koch Rudolf (2000), El libro de los símbolos, grupo editorial Tomo, Mexico, p. 20

"odio la palabra "usuario". Es degradante. Prefiero llamar "personas" a las personas que usan productos o servicios"

Donald Norman

Este concepto lo he tenido muy presente en todos los proyectos de diseño y he comprendido que es el equilibrio de los tres elementos lo que permite al hombre ser coherente.

Estos factores los han sido mencionados por muchas personas cuando se habla de diseño responsable.

Y desde mi punto de vista se puede hacer diseño responsable cuando se es responsable.

Incluso si analizamos un objeto de manera automática refleja estos factores desde el origen de quien lo ha diseñado.

También un objeto tiene una apariencia material.

Resuelve o empeora necesidades.

Y tiene un factor emotivo por el cual existe.

Conocer y aceptar estos tres elementos que nos hacen ser a cada humano, nos permitirán comprender en nosotros mismos al ser diseñador que estamos construyendo dentro y fuera de nosotros mismos.

El Cuerpo

Desde esta visión, el cuerpo, lo material, las manos, representan entonces la parte técnica y la apariencia de las cosas; pueden estar constituidas por Los elementos de apariencia del diseño como el color, la forma, la textura, la proporción, el espacio, la posición etc.

Y afortunadamente existen diferentes estudios e investigaciones que se han hecho en este orden, incluso se ha verificado que para cada cultura el significado de la apariencia puede ser diferente.

Cuando hablamos de calidad es común que nos refiramos a la apariencia material tersa, uniforme y ordenada, y por tal motivo la tecnología ha avanzado de manera acelerada para mejorar cada vez más este factor. Recuerdo la apariencia de los proyectos en los que se incluía texto de hace unos diez años y la dificultad y limitaciones para realizarlos. Ahora con la tecnología es muy sencillo y se puede conseguir con una mejor apariencia en el resultado de un diseño que requiere de texto.

Existe un gran número de carreras técnicas de diseño en donde se privilegia en el aprendizaje el dominio de la apariencia de las cosas mediante los medios y las herramientas más actuales.

La mente

La inteligencia, la mente y el pensamiento nos explica el por que de las cosas, buscando la justificación de lo que hacemos, optimizando siempre los recursos para lograr la eficiencia en beneficio de nosotros mismos.

Son a las escuelas y a la ciencia a quienes como sociedad hemos asignado para administrar este recurso, hemos minimizado la sabiduría generada por la experiencia y por la misma naturaleza de ser inteligente.

En estos tiempos la inteligencia es utilizada para lograr el desarrollo del factor económico, antes que cualquier otro. Quizá esa admiración que se puede llegar a sentir por quienes se han enriquecido se deba a la manera en la que han utilizado su talento intelectual, aunque esto también pueda ser el resultado de un factor hecho de las actitudes.

El alma

“Es con el corazón como vemos correctamente; lo esencial es invisible a los ojos.”

Antoine de Saint-Exupéry,

El principito

El alma, el espíritu, los valores o los sentimientos así como las emociones son el equivalente a la semilla de una fruta que de igual manera se encuentra en el interior y al centro como un núcleo.

En un sin número de ocasiones ha sido una emoción la que me ha llevado a tomar una decisión y la que me ha hecho actuar con mayor facilidad, incluso la palabra emoción, etimológicamente significa lo que mueve.

Lo que genera la pasión, lo que nos hace reír, llorar, gritar, callar y patear son las emociones.

Y si analizamos el símbolo este factor también se encuentra en el centro por que al parecer es este quien decide por nosotros lo que debemos hacer o no.

Basta con analizar el por que de esta y la mayor parte de la tesis y encontraremos una pizca de emoción y de sentimiento para que algo pueda ser desarrollado así como lo plantea la inteligencia emocional.

En 1990, dos psicólogos norteamericanos, el Dr. Peter Salovey y el Dr. John Mayer, acuñaron un término cuya fama futura era difícil de imaginar. Ese término es 'inteligencia emocional'.

Daniel Goleman, investigador y periodista del *New York Times*, quien llevó el tema al centro de la atención en todo el mundo, a través de su obra '*La Inteligencia Emocional*' (1995).

La inteligencia emocional estudia cuatro acciones del ser humano:

- 1) Sentir
- 2) Entender
- 3) Controlar y
- 4) Modificar

estados anímicos

- a) Propios y
- b) Ajenos.

En un informe del *National Center for Clinical Infant Programs* de los EE.UU., del año 1992, se cita una lista de siete ingredientes claves de esta capacidad crucial, todos ellos relacionados con la Inteligencia Emocional:

1. *CONFIANZA*. La sensación de controlar y dominar el propio cuerpo, las sensaciones que se experimentan y la comprensión del mundo; la sensación del niño de que lo más probable es que no fracase en lo que se propone, y de que los adultos serán amables.

2. *CURIOSIDAD*. La sensación de que descubrir cosas es algo positivo y conduce al placer.

3. *INTENCIONALIDAD*. El deseo y la capacidad de producir un impacto, y de actuar al respecto con persistencia. Esto está relacionado con una sensación de competencia, de ser eficaz.

4. *AUTOCONTROL*. La capacidad de modular y dominar las propias acciones de maneras apropiadas a la edad; una sensación de control interno.

5. *RELACION*. La capacidad de comprometerse con otros, basada en la sensación de ser comprendido y de comprender a los demás.

6. *CAPACIDAD DE COMUNICACION*. El deseo y la capacidad de intercambiar verbalmente ideas, sentimientos y conceptos con los demás. Esto está relacionado con una sensación de confianza en los demás y de placer en comprometerse con los demás, incluso con los adultos.

7. *COOPERATIVIDAD*. La capacidad de equilibrar las propias necesidades con las de los demás en una actividad grupal.

estos conceptos intervienen en la modificación de actitudes en el proceso de aprendizaje del diseño en donde el diseñador es capaz de verse a si mismo, de hacer y de sentir.

Aplicando cada uno de estos siete ingredientes mediante dinámicas y ejercicios pude observar un gran cambio en la actitud de los alumnos para abordar un tema de tipo social.

Dinámicas que facilitan la aceptación de si mismo.

- Entrega de contrato con 10 reglas(*buscar en los anexos*) de clase que firman los alumnos y están dispuestos a cumplir. “Son sencillas pero casi imposibles de cumplir”

La intención de estas reglas es propiciar que los alumnos fallen frente a los demás. Para que acepten que han fallado esta aceptación dura varios días y se da cuando hay apertura por parte de los estudiantes.

- El cuento del elefante del circo:

El cuento del elefante del circo es una historia que narra como un elefante que es atrapado primero intenta escapar pero poco a poco se va conformando con lo que le dan hasta que deja de intentar escapar.

Esta historia es una metáfora que ayuda a los alumnos a darse cuenta de que se han quedados inmóviles cuando se les dan las cosas.

- Denunciar públicamente el incumplimiento de una de las 10 reglas.

Esta dinámica se realiza de manera un tanto agresiva y retadora

Cuando la forma de decir las cosas del profesor cambió, se produce un cambio en la actitud de los alumnos, si el profesor lo hace gritando el alumno lo mira con temor con odio y hasta con rencor.

Esto puede sonar antipedagógico, pero solo se utiliza esta actitud del profesor en las denuncias y el objetivo es que el alumno evite originar estas situaciones.

Y el proceso de aceptación tenga mayor nivel de profundidad en el alumno

Para identificar la confianza en si mismos...

- Honestidad

Hablamos del concepto honestidad y de las ventajas que te ofrece este valor; posteriormente se les cuestiona a los alumnos respecto a su honestidad y en la mayoría de los casos todos son honestos.

Se termina esta parte preguntando ¿quienes de los presentes tienen palabra?
Y también la mayoría acepta tener palabra.

Confío no confío

Para esta dinámica se las pide a los alumnos

- ¿Quién te dijo que no servías para nada? que eras un estúpido y tu creíste

- El rey mierdas

- Historia del extraterrestre y los terrícolas

- El ratoncito buscador

-
- Aceptar los errores Levantarse y seguir CONTAR LO DE MI CÁMARA

AUTOCONTROL.

- La pareja de casados uno va con el otro
 - Hablar de lo cerrado a nuestra manera de ver las cosas
-
- Los changos come bananas NARRAR EXPERIMENTO
-

RELACION.

- ¿Cómo quieres a un hombre ¿ Cómo quieres a una mujer?
-
- A quien has hecho daño/ Quien te ha hecho daño (sentados)
-
- La mano en la espalda de quien no me gusto lo que hizo
-

CAPACIDAD DE COMUNICACION.

- Narrar a manera de causar lastima una situación

- Narrar a manera de superación la misma situación
- Historia de Víctima / señas, animal, groserías y risas
- La mano en la frente de cómo sufro
- Uso de la cinta pegada en mano y frente

COOPERATIVIDAD

- El laso a 1 mt de altura Con equipo de gente con la que no confío

-
- Las islas que van desapareciendo hasta que queda solo una
-

INTENCIONALIDAD. Motivarse y motivar

- Las oportunidades se van o tu las construyes
 - Arriesgarse
 - ¿Qué tal si, si?
 - Intentarlo? O Hacerlo!
-

-
- Las metas

Primero el futuro luego el presente

Tablitas para armar paso a paso

Planeación

¿Qué?

¿Por y para qué?

¿Cómo?

¿Cuándo?

¿Dónde?

- Línea de abrazos /Símbolo de mano para identificar

-
- Presentación de fotos

*BEA: Hoy hablamos acerca de lo que era el **TENER** que hacer las cosas y el **QUERER** hacerlas; el cambiar de actitud, el darnos cuenta de que si estamos mal lo mejor que podemos hacer es cambiar la actitud, no cerramos a nuestras ideas, escuchar lo que los demás tienen que decir. Otra cosa de la que también hablamos fue que muchas veces los demás nos dicen: **TU NO PUEDES HACER LAS COSAS** o **ERES MUY TONTO** y desgraciadamente el ser humano llega a ser tan dependiente de los demás que cuando pasa esto uno se llega a creer que realmente no puede hacer las cosas o hasta que es un tonto.*

BEA: También hicimos una actividad en la que teníamos que ver a los ojos a alguno de nuestros compañeros y decirles si realmente confiábamos en ellos o no, y ya al final, les teníamos que decir algo que hayamos hecho para lastimar a alguien mas, pero como yo dije, yo no fui del todo sincera, preferí maquillar la verdad para no sentirme tan mal que realmente ser honesta conmigo misma antes que con los demás.

3.- El diseñador abierto a otras ideas

Es necesario en este tiempo, que un diseñador este abierto a nuevas formas de pensamiento, incluso opuestas a la de si mismo.

En este nuevo contexto la educación del diseño requiere adoptar un enfoque intercultural, desde el cual junto a la reafirmación de lo propio, se promueva la apertura, la curiosidad y la comprensión frente a lo ajeno, de manera tal de crecer con más herramientas de las que podríamos echar mano en distintos momentos de nuestra existencia y para diferentes fines. Entre estas herramientas, además de la afirmación de los conocimientos propios se debería incluir la afirmación asertiva de las relaciones entre personas, sociedades, culturas y lenguas.

El diseño puede tomar en cuenta la diversidad de la realidad para ofrecer ideas mas complejas, un diseño holista implica hacer juicios de valor en todos y cada uno de los diversos aspectos de la realidad. Tomar en cuenta tales juicios de valor al diseñar es el reto creativo del diseñador. Pero ¿es esto suficiente?, ¿el holismo provee de suficiente contenido para una filosofía del diseño?; Imaginemos el diseño de una

revista pornográfica en dónde las imágenes provoquen ciertas reacciones en los jóvenes para adquirir más productos de este tipo, gracias a su diseño de gran estrategia y planeación editorial. Entonces se requiere de algo más que solo un enfoque holista. Debe determinarse que principios normativos deberían guiar la práctica del diseño holista.

- *¿Qué características podría tener un nuevo modelo para diseñar que partiera de los conocimientos y saberes propios para, sobre esa base, propiciar el descubrimiento y la apropiación de conocimientos procedentes de otras tradiciones culturales?*
- *¿Regiría una fórmula tal sólo para los que diseñan con grupos o comunidades o también para quienes son miembros de grupos hegemónicos?*
- *¿Contribuiría la complementariedad sugerida a superar las visiones etnocentristas?*
- *¿Qué dificultades o conflictos podrían surgir como resultado de las posibles diferencias de visión, intereses y expectativas entre diseñadores mayores y diseñadores jóvenes?*
- *¿Qué rol le tocaría cumplir a los miembros de cada comunidad específica en la gestión y el desarrollo del qué hacer del diseñador? ¿Deberían éstos participar en la escuela al lado del maestro para presentar los conocimientos y saberes locales y en este sentido "traer" la comunidad a la escuela o debería ser ésta la que fuera hacia la comunidad en búsqueda de conocimientos que tradicionalmente la escuela no aborda?*

La diversidad y el desarrollo de nuevos valores compartidos

Un enfoque intercultural como el propuesto tendría que comenzar por promover el desarrollo de valores directamente relacionados con la problemática actual de la diversidad que deberíamos compartir todos los seres humanos. Tal desarrollo debería llevarnos en última instancia a concebir la diversidad como riqueza y como potencialidad para generar un diseño armónico entre culturas y lenguas diferentes. Entre los valores que todos los diseñadores deberíamos compartir están la tolerancia frente al otro y a lo desconocido, el respeto por lo diferente y la necesidad de buscar la unidad en la diversidad. En suma lo que entra en juego es un cambio de actitud y de postura frente a lo diferente así como la asunción de la pluralidad como un valor en sí mismo.

- *¿Cómo se podría hacer de la pluralidad un valor en sí mismo?*
- *¿Qué es posible hacer desde la escuela de diseño y desde la sociedad para lograr este anhelo?*
- *¿Podrá la escuela de diseño por sí sola lograr estos objetivos o deberán otras agencias de la sociedad complementar su acción?*

La evaluación constante

En la evaluación se reformulan los resultados a medida que se vaya interpretando los datos.

El énfasis es documentar todo tipo de información que se da a diario en una determinada situación o escenario, observar y llevar a cabo entrevistas continuas, tratando de obtener de manera descriptiva de lo que se está realizando como proyecto de diseño.⁶

- Su relevancia es que permite ver muchos aspectos subjetivos del diseño final
- Su limitación, que como actividad de naturaleza mayormente interpretativa por parte del diseñador, puede estar afectada por prejuicios y que se cuestione por ende la validez y confiabilidad de la evaluación.

Para probar su confiabilidad y validez es importante:

- Que los hallazgos / resultados se comprueben por diversos medios e instrumentos de evaluación. Por tanto es muy importante utilizar una gran variedad de instrumentos que sirvan para corroborar los resultados.
- Repetir las entrevistas e instrumentos para procurar dar consistencia en las propuestas de un diseñador

4.- El diseño Socialmente Responsable

¿Cómo se puede diseñar sin **sentir** lo que se hace?

¿Cómo se puede decidir lo que se diseña sin **entender** una situación?

¿Cómo se pueden establecer límites en el diseño sin el **control** de los resultados?

Cómo se pueden transformar los malos hábitos del ser humano sin la **modificación**?

Guía para proyectos:

Una adecuada formulación de los proyectos educativos permite un mejor seguimiento y evaluación posterior de los resultados obtenidos por parte de los equipos ejecutantes (Diseñadores) de los proyectos y, de quienes eventualmente, coordinan las acciones a nivel central.

En efecto, objetivos, productos y actividades bien definidos ayudan a precisar los indicadores de logro que permitirán verificar los resultados que producen los distintos proyectos educativos en los distintos actores de la comunidad educativa involucrada.

El documento que se presenta pretende contribuir y aportar con elementos básicos para la elaboración de proyectos de diseño que se inician en una comunidad

Esta guía contiene una primera parte destinada a describir el concepto de proyecto social y a analizar etapas, variables y criterios a considerar en la realización del

"Diseño Social Responsable"; en la segunda parte se recorren paso a paso, a través de un ejemplo los puntos y elementos para la elaboración de un diseño.

I. PARTE

EL DISEÑO SOCIALMENTE RESPONSABLE

Al referirnos a un "proyecto de diseño socialmente responsable", lo entendemos como toda acción de diseño relacionada con el ámbito social, individual o grupal, destinada a producir cambios en una determinada realidad que involucra y afecta a una comunidad determinada (Martinic, S., 1996). Los cambios deseados se

entienden como la transformación a la emancipación en la realidad a intervenir, específicamente se espera una mejoría en las condiciones y la calidad de vida de los sujetos involucrados en dicha realidad.

De esta manera el proyecto se transforma en una 'apuesta', de intervención en determinados ámbitos y aspectos de la realidad social, para producir el cambio deseado. Hay entonces una lectura sobre dicha realidad, en base ella se proyecta una acción que, de resultar como uno espera, provocará un cambio hacia una situación mejor. La acción a desarrollar está fundada en una serie de principios teóricos otorgan coherencia. Se incorporan también, los recursos necesarios para su implementación y ejecución.

Este proceso se puede graficar de la siguiente manera:

C U A D R O 1

Identificación de una comunidad → situaciones que se dan en la comunidad →
Proyecto de diseño Social → Situación Final después de la Intervención

* Tomado de Martinic, Sergio. En "Evaluación de Proyectos", 1996- pág.50

De esta manera los proyectos sociales aspiran a producir cambios significativos en la realidad económica, social y cultural de los sectores más pobres y mejorar con ellos sus oportunidades y calidad de vida en la sociedad por medio del diseño. El tipo de cambio que se persigue no es fácil de lograr y no siempre resulta ser permanente o sustentable cuando se acaban las acciones del proyecto. Lo anterior se explica en gran medida, porque se requiere de cambios de tipo actitudinal en los sujetos involucrados. En ese contexto se hace necesario intervenir - a veces de forma simultánea - a nivel de conocimientos, percepciones, relaciones sociales, en las organizaciones, en los sistemas - de producción, en los sistemas educativos y de seguridad y salud pública, entre otros ámbitos del ser humano, con toda la complejidad y tiempo que eso significa.

Para que la intervención sea adecuada, pertinente y relevante, se necesita de un ajustado diagnóstico sobre la realidad que se aprecia como negativa y sobre la cual

se actuará, para producir el cambio esperado en dicha situación, hacia una situación mejor para el grupo o población de que se trate. Es importante señalar que producir cambios tan profundos, requiere de la cooperación de todos y, principalmente de los propios afectados, para que participen activamente en las tareas de crecimiento y de la integración social, de manera de asegurar la permanencia del estado alcanzado.

1. La coherencia interna de un proyecto socialmente responsable se establece en función del grado de integración lógica de sus distintos componentes.

La Pertinencia de un Proyecto viene dada por su capacidad para dar respuestas a las necesidades reales de los grupos y sujetos involucrados. Esta capacidad debe considerar los recursos disponibles para lograr lo planificado.

Un proyecto es relevante cuando resulta ser significativo para los actores sociales involucrados.

Pasos previos a la elaboración de un proyecto

II Para que nuestro Diseño de Proyecto sea coherente, pertinente y relevante en dar respuesta a los problemas sociales detectados, se deberán cumplir una serie de pasos previos, de manera de asegurar los criterios de calidad de nuestra intervención. A continuación se muestra un esquema que señala los principales pasos previos a la elaboración del diseño propiamente tal:

Percepción/Observación de una situación problema.

En general el impulso y energía para implementar proyectos sociales se origina en Investigaciones y/o constataciones empíricas de situaciones no deseables o susceptibles de modificar desde el punto de vista de la comunidad, en pro de alcanzar estados de mayor calidad y condición de vida para una cierta población objetivo. Así entonces, un proyecto nace a partir de la identificación de un problema o de una carencia que se desea mejorar o resolver siempre y cuando sea percibida de esta forma por parte de los actores involucrados en dicha situación. La identificación

de problemas sociales proviene básicamente de los conocimientos acumulados en el área de estudio y de la experiencia o práctica social de los sujetos.

C U A D R O 2

PASOS PREVIOS A LA ELABORACION DEL DISEÑO DE PROYECTOS

Aproximación

Este primero paso no se puede lograr sin la ir al sitio de la comunidad, para diseñar desde Adentro.

Antes que un problema se tiene un lugar, un grupo de gente que ve, piensa y siente de una forma especial.

El diseñador será al inicio, un agente externo que no comprende muchas de las cosas que han sucedido.

Cuando el diseñador es llamado se facilitara el desarrollo de cualquier proyecto y en este caso los actores de la comunidad ya han percibido alguna situación.

Cuando el diseñador no es llamado y él ha decidido desarrollar un proyecto en una comunidad, se pueden presentar una serie de dificultades que solo se podrían superar mediante la legitimación.

La identificación de los líderes es un factor que acelera el proceso de legitimación ya que en muchas comunidades serán ellos quienes tengan la última palabra para la aceptación de un nuevo actor en su grupo.

No es conveniente llegar a una comunidad desarrollando acciones sin el consentimiento de la comunidad ya que esto puede generar conflictos entre el diseñador y los actores del lugar.

La honestidad del diseñador ante las acciones que realiza son el mejor factor que da origen a la legitimidad.

Por lo que la actitud de honestidad es muy importante en el desarrollo de proyectos de diseño con responsabilidad social.

Percepción de una Situación (Problemas desde el punto de vista de la comunidad)

El cerrarse a una forma de pensar impide que se encuentren nuevas maneras de hacer las cosas que puede resultar más favorables.

Es algo muy difícil ya que la inercia de nuestra educación nos hace actuar de una manera cerrada haciéndonos pensar que siempre tenemos la razón.

Y esa terquedad de no aceptar otras opiniones nos hace personas cerradas y diseñadores cerrados que difícilmente podrán aportar innovaciones que mejoren la vida del ser humano.

La percepción requiere de la apertura a otras maneras de pensar. El estar presente, viviendo, sintiendo y comprendiendo las situaciones desde un lugar ayuda a comprender con mayor facilidad, ya que el diseñador se convierte en actor de la comunidad.

La percepción esta ligada a las sensaciones de los actores ante ciertos fenómenos. Cuando el diseñador sea capaz de sentir como siente la comunidad su comprensión se asemejara a la de la comunidad.

En esta etapa se desarrollan los primeros cambios en la percepción de las cosas que vive un diseñador.

La Definición de la comunidad (Como lo explica la comunidad)

La percepción nos ayuda a abrirnos pero no es suficiente para generar una profunda reflexión, además de ver de otro Angulo es importante saber definir con otro lenguaje, el saber como define una situación la comunidad nos obliga a desarrollar el pensamiento crítico.

Nuestro lenguaje afecta nuestra manera de pensar y el conocimiento de nuevos conceptos nos permite pensar de nuevas maneras.

En este caso podemos apoyarnos del uso del sentido figurado para realizar comparaciones de conceptos.

Identificación de actores

Saber quienes son los actores nos ayuda a tener mayor calidad en el proceso, respecto a las decisiones que se tomen en cada uno de los siguientes pasos.

Nos permite comprender las estructuras y dinámicas sociales.

Las relaciones entre diferentes actores son el resultado de la interactividad de las conductas positivas, negativas y neutras de los integrantes de una comunidad.

En la manera de relacionarse se pueden identificar elementos de información de las maneras de actuar y por lo tanto de los valores que son más importantes para un grupo.

También se pueden desarrollar esquemas que permitan comprender cómo se relaciona una comunidad con las otras.

Diagnóstico de la situación

Indicadores Estrategias del Estado Actual posibles

Identificación del Problema Central (Lógica Fluida)

Causas Efectos (Comprensión de los bucles estables y problemas Raíz)

El Diagnóstico es la base del diseño

Una vez detectados el o los problemas se hace necesario un análisis más profundo, de manera de obtener la mayor cantidad de información posible acerca de ello. Este primer análisis se denomina Diagnóstico y se define como la actividad mediante la cual se interpreta, de la manera más objetiva posible, la realidad que interesa transformar. Constituye la base sobre la cual se elaboran los proyectos. A través de

este análisis se definen los problemas prioritarios, causas, efectos, las posibles áreas o focos de intervención y también las eventuales soluciones de dichos problemas. Un buen diagnóstico debe ser capaz de mostrar -idealmente con datos que lo avalen-, la realidad sobre la cual se desea intervenir a través el proyecto para cambiarla o investigarla. Una vez presentada dicha realidad, se deberán indicar las principales causas que la originan, para finalmente señalar e identificar perfectamente sobre cual de todas ellas se centrará el proyecto presentado. En resumen el diagnóstico debe responder perfectamente a las preguntas:

¿Cuales son los problemas que afectan a cierto grupo de personas?

No basta señalar y describir los problemas. Un buen diagnóstico debe explicar la prioridad o urgencia que éstos adquieren, de manera de fundamentar y justificar la necesidad de invertir recursos para su solución. Simultáneamente, a partir del diagnóstico se deberá hacer visible el que la intervención propuesta con el Proyecto, es una solución adecuada, pertinente y viable para el problema en cuestión.

Un buen instrumento para esta etapa es la diagramación por medio de la lógica fluida.

¿Quienes están afectados por el o los problemas?

Se debe identificar el grupo social que sufre el/los Problema(s) y la forma en que se expresan en ellos las consecuencias, caracterizando la situación en que se encuentran. Del mismo modo se deberá describir quienes serán los "*beneficiarios directos e indirectos*" del proyecto.(aquí inicia la evaluación constante)

Para su descripción se requiere la mayor precisión sobre sus características personales y sociales: Edad, sexo, N° de personas que forman su grupo familiar, características educativas o laborales, estado civil, etc., como aquellas relativas a su localización física: Región, comuna, población, barrio, etc.

2. Beneficiarios directos son quienes recibirán y beneficiarán directamente de las acciones del proyecto.

Ellos están en contacto con el equipo de diseño a cargo del proyecto. En ellos se esperan ver reflejado los cambios enunciados en los objetivos específicos de la

intervención propuesta. Los beneficiarios indirectos corresponden a todos los sujetos que están en relación con los beneficiarios directos. En este tipo de beneficiarios es posible, posteriormente observar y medir el o los impactos de los proyectos.

¿Cuáles son las principales causas y efectos de ese problema?

Una vez identificado la situación problema y los grupos sociales a que afecta, se deberán exponer las principales causas y efectos que tiene ese problema para los sujetos involucrados.

En resumen los resultados o productos esperados de un buen diagnóstico son:

- Descripción e identificación de quienes sufren el problema: Grupos Afectados
- Una línea base o el conjunto de indicadores 3 que definen el estado actual del problema (Categorización de los problemas e identificación de las frecuencias)
- Posibles estrategias para la solución (total o parcial) del o los problemas
- Expectativas y posibles acciones de los distintos actores sociales involucrados en la situación.

Descripción del Problema Central

Una vez sistematizada y analizada la información sobre la situación problema, se deberá identificar el principal problema que explica -en gran parte- la condición y estado de la realidad estudiada. Definir y describir sus causas (origen) y principales efectos (consecuencias), para quienes lo sufren. Es sobre una o varias de estas causas y /o sus efectos, que se estructurará la propuesta de intervención.

Análisis en torno a causas y efectos del Problema Central

La experiencia así como el resultado de investigaciones anteriores, permiten establecer relaciones y condiciones, entre las causas y los efectos descritos anteriormente. Este ejercicio es sumamente importante para la realización de un proyecto: En la medida que seamos capaces de estrechar cada vez más la relación y condición de causalidad entre estas variables, estaremos más cerca de impactar positivamente en la solución de o los problemas.

3. Par indicador entenderemos aquellos elementos verificables (mediante la medición u observación), necesario para verificar los logros deseados. Al definir sobre que variables se recogerá la información necesaria, los indicadores nos señalan en que se refleja manifiesta en concreto esa variable a medir ti observar. De esta manera encontramos indicadores cualitativos y cuantitativos, dependiendo del tipo de variable. Y su comportamiento social. Dentro de una investigación o proyecto social, los indicadores orientan y focalizan la búsqueda v recolección de la información Y datos que darán respuestas a las hipótesis planteadas en el estudio.

La o las hipótesis de la intervención corresponden a aquellas proposiciones lógicas entre la o las variables implicadas en las causas y efectos descritos para el problema central. Dichas hipótesis deberán perfeccionarse y acotarse, una vez que se hayan definido los objetivos del proyecto. Las relaciones propuestas en la o las hipótesis deberán ser susceptibles de ponerse a prueba durante el transcurso de la ejecución del proyecto.

A continuación daremos una mirada a una técnica que resulta ser de mucha utilidad para sistematizar toda la información anteriormente descrita y, que nos permite dar inicio a la elaboración de un diseño de proyecto.

El Árbol de Problemas

III

El Árbol de Problemas es una técnica metodológica que nos permite describir un problema social y al mismo tiempo conocer y comprender la relación entre sus causas y efectos. Lo anterior hace visible, de mejor manera, las posibles hipótesis de nuestra intervención y a la vez permite dimensionar la posibilidad de éxito del proyecto en función de las múltiples causas y variables que intervienen en el problema elegido.

Para la construcción del árbol de problema se procede de la siguiente manera⁴:

> (1) Identificación del o los Beneficiarios del posible Proyecto: Definir y describir quienes serán los sujetos directos de la intervención.



> (2) Determinar los principales problemas que afectan a estos sujetos o grupos sociales



> (3) Análisis y elección del problema central de la futura intervención



- > (4) Análisis y descripción de las Causas del problema central
- > (5) Identificación de los principales efectos del problema
- > (6) Presentación de dicha descripción y análisis como un árbol donde:

El Tronco: Corresponde y es representado por el problema central;

4 Elaborado en base a Martinic, S; 1996; y BID 1997

Las Raíces: Corresponden a las causas del Problema y

La Copa: Corresponde a los efectos o consecuencias del Problema.

A continuación se presenta un esquema para la construcción del *Árbol de Problemas*

C U A D R O 3

CONSTRUCCION DEL ARBOL DE PROBLEMAS

EI ARBOL DE PROBLEMAS

EFECTO 1 EFECTO 2 EFECTO 3 EFECTO 4

PROBLEMA

CENTRAL

CAUSA 1 CAUSA 2 CAUSA 3

SUB SUB SUB SUB SUB SUB

CAUSA 1.1 CAUSA 1.2 CAUSA 2.1 CAUSA 2.2 CAUSA 3.1 CAUSA 3.2

En la descripción del problema central se deberá apreciar claramente quienes son los sujetos que tienen el problema y descubrirlo claramente 6 . Una vez identificado el problema central, se deberá describir sus principales causas y las causas de estas causas (sub-causas), al mismo tiempo que dejar señalados los principales efectos o consecuencias del problema identificado. Las ramas de la copa, así como la profundidad de las raíces, serán tan densas y/o profundan como el o los investigadores deseen, o el problema lo permita.

El análisis y descripción de causas y efectos permitirán decidir, de acuerdo a intereses, recursos, tiempos y competencias, sobre cuál o cuales causas y/o efectos se actuará, las que a futuro se convertirán en los objetivos de la propuesta de intervención.

Finalmente a partir de experiencias previas, otras investigaciones e intervenciones y, en función del análisis de la relación entre la causas y efectos, ya estamos en condiciones de dar inicio a la elaboración de nuestra propuesta o diseño de proyecto. Con los problemas vistos por la comunidad se generan soluciones que también son conceptualizadas por integrantes de la comunidad pero el diseñador no será solo mediador sino un actor que propone.

Técnicas para desarrollar conceptos en grupos:

El uso de una bitácora colectiva en donde se documenta de manera escrita lo que va sucediendo en el proceso que sigue cada uno de los actores y esta a disposición de todos para leer y escribir las vivencias.

Para Las propuestas de diseño:

La base del diseño responsable es que la tecnología debe ser socialmente adaptable. Este punto de partida impide que la tecnología cause un disturbio social. Posteriormente, el despliegue del desarrollo tecnológico podría ser guiado por principios normativos. Aun cuando ellos han de ser seguidos simultáneamente y no en forma aislada unos de otros.

Pertinencia cultural. Todos aquellos involucrados en el diseño deben asegurarse de que los resultados de sus diseños sean objetos tecnológicos culturalmente pertinentes. Esto significa tomar decisiones apropiadas en relación a los cinco pares de opuestos del principio normativo histórico-cultural:

continuidad y discontinuidad,

diferenciación e integración,

centralización y descentralización,

uniformidad y pluriformidad,

pequeña escala y gran escala

Aquellos comprometidos con el diseño no deben diseñar objetos tecnológicos que cubran completamente uno u otro de los opuestos de los cinco pares mencionados, ni debieran buscar simplemente un equilibrio entre ellos.

Este principio normativo no consiste simplemente en la adaptación de algo que funciona en un ambiente cultural dado. Las manifestaciones culturales importantes no deben de ser destruidas por un objeto tecnológico intruso. De hecho una herramienta o producto culturalmente apropiado es aquel que aligera la carga humana y preserva lo que es bueno y provechoso para cierta cultura. De esta forma se halla un balance apropiado entre la continuidad y la discontinuidad.²

También es importante equilibrar los opuestos centralización y descentralización. ¿Debería nuestra cultura ser más centralizada y homogénea o más descentralizada y heterogénea? Aquellos involucrados en el diseño deberían considerar tales cuestiones de balance al seguir el principio normativo de pertinencia cultural.

Apertura y Comunicación. Apertura significa que debemos informar claramente a la sociedad acerca de las innovaciones tecnológicas. Solo así quienes trabajan con tecnología o compran sus productos pueden evaluar las cosas y tomar decisiones responsablemente. Unificar los principios normativos de apertura y comunicación da como resultado el principio de comunicación abierta. Sin comunicación abierta es imposible para quienes participan de la tecnología cumplir con sus responsabilidades comunales e individuales. Quienes desarrollan la tecnología tienen la responsabilidad de tomarse un tiempo para informar y comunicarse con el público. Es bastante obvio que particularmente la gente de las ciencias de la tecnología debe honrar las normas

² Rodríguez Morales, Luis Alfredo (2000), El tiempo del diseño después de la modernidad, Centro de docencia superior, Universidad Iberoamericana, México, p. 126

de información y comunicación, pues son ellos, por así decirlo, la cuna de todo nuevo desarrollo tecnológico.

Eficiencia y sustentabilidad. La norma económica de la eficiencia también debe honrarse, pero sin excluir a las demás. Nos referimos aquí a la eficiencia pero conforme se aplica a la tecnología. Su parcial aplicación actual es debida particularmente a la prevaleciente influencia de la teoría económica dentro de la industria. Más que nunca la industria ha enfocado la eficiencia demasiado estrechamente en un sentido científico natural, en el que solo los bienes que pueden ser expresados en términos monetarios determinan lo que posee valor. Debemos situar la norma económica en un marco integral de normas. Debemos aplicarla no solo a la producción sino también al uso de materias primas, de energía, de la naturaleza, del medio, del paisaje, de los animales, y aun de la gente involucrada en el desarrollo de tecnología. Los problemas nacen cuando limitamos la norma económica de la eficiencia exclusivamente a las técnicas de producción. Entonces, la tecnología y la industria económica se desarrollan como una masa confusa. Pero cuando aplicamos las normas económicas de eficiencia y *sustentabilidad* en conjunción con las otras normas, de forma simultánea y sostenida, podemos impedir un tipo de sobre-desarrollo resultado de una producción desmedida, y restaurar cierto tipo de subdesarrollo al ser administrados en nuestro trato con la naturaleza. Comenzaremos a vigilar más la naturaleza y el medio, la escasez de materia prima y energía, y por consiguiente a honrar la *sustentabilidad*. Además, nos daremos cuenta que la gente es mucho más que su habilidad para funcionar económicamente en un contexto tecnológico. Debemos reconocer la responsabilidad del empleador y la responsabilidad del empleado.

Armonía. El desarrollo normativo de la tecnología únicamente puede avanzar cuando se cumple con el principio de la armonía. Los excedentes no esenciales y la degradación de la naturaleza dejan muy en claro que dicha norma no está siendo respetada. Si así fuera, dadas las normas ya discutidas, la gente se daría cuenta que

la tecnología debe de ser desarrollada en una forma balanceada. Esta norma requiere también que, para prevenir el descontento social y la pérdida del respaldo comunitario, introduzcamos e incorporemos nueva tecnología pero no en una forma revolucionaria,. Debemos considerar la norma de la armonía en las *multifacéticas* interrelaciones entre la naturaleza, la gente, la cultura y la tecnología. La tecnología debe adaptarse a la gente y no la gente a la tecnología. No en vano, por ejemplo, apreciamos las herramientas de fácil manejo. Esa es la forma en la que todas las herramientas deberían funcionar. Si esto se da, quienes las operan obtendrán mucho disfrute al hacerlo.

Justicia. Al honrar el principio normativo de la justicia nos oponemos a toda injusticia que el desarrollo de la tecnología pueda acarrear. Ingenieros, instructores y empleados deben preguntarse si su contribución tecnológica hace justicia a los reinos animal y vegetal, a nuestras fuentes de materia prima, a los consumidores, a la sociedad, a la cultura, a los países tercer mundistas, y así por el estilo. Tal norma de justicia es parte intrínseca de la tecnología. Cuando es pasada por alto, el gobierno debe tomar medidas específicas para restaurar la justicia. Vale la pena enfatizar que la positiva influencia del desarrollo tecnológico que obedece dicha norma, se hará sentir en muchos sectores de la sociedad en los que la tecnología juega un papel cada vez más importante. Esto es particularmente cierto, por ejemplo, en la agricultura moderna y en el cuidado de la salud.

Cuidado y amor. Las normas ya mencionadas se despliegan y profundizan cuando la gente se sujeta a la norma ética del cuidado y el amor. Somos llamados a cultivar el interés y la compasión por todo lo que tiene que ver con la tecnología. Esto incluye por supuesto, cuidar y amar a nuestros prójimos cercanos o lejanos, pero también implica proteger la gran diversidad de todas las otras criaturas. Da miedo como la gente se obsesiona tanto con el control cuando el amor se liga exclusivamente al control científico-tecnológico. Cuando esta norma no es plenamente respetada la

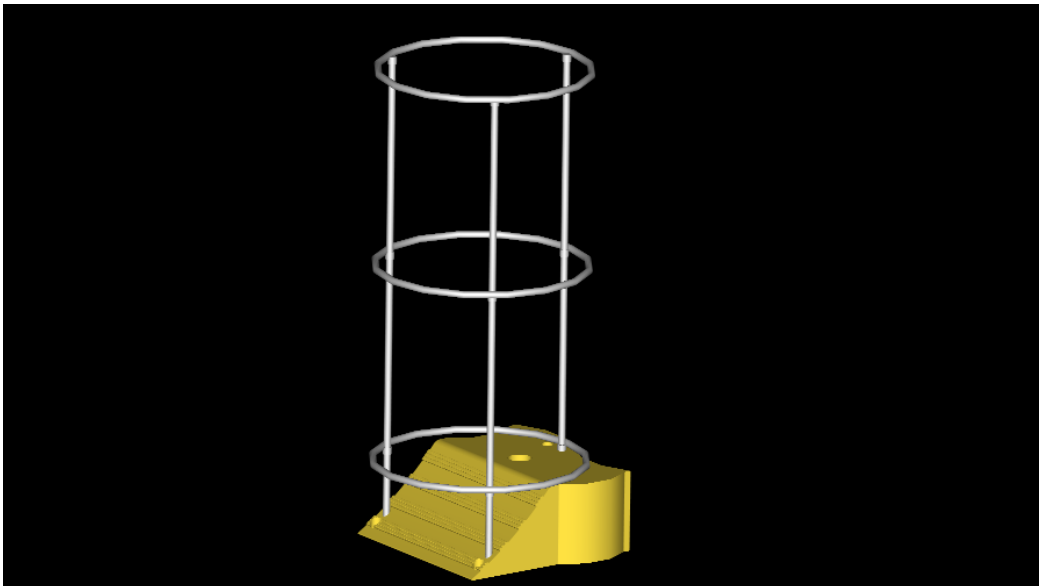
gente se vuelve mas y más alienada de su trabajo, por ejemplo, el granjero de su tierra, de la naturaleza, y de sus animales.

Confianza. La última norma a la cual el diseñar está sujeta es la de la confianza. Quienes usan herramientas tecnológicas deben poder confiar en que dichas herramientas funcionan y son seguras, y lo serán, cuando dicha norma sea respetada. O considerándolo más ampliamente, la tecnología será segura cuando la gente acepte y opere conforme al marco de principios normativos antes bosquejado. Cuando todos los principios normativos sean obedecidos, el diseño tecnológico verdaderamente será responsable.

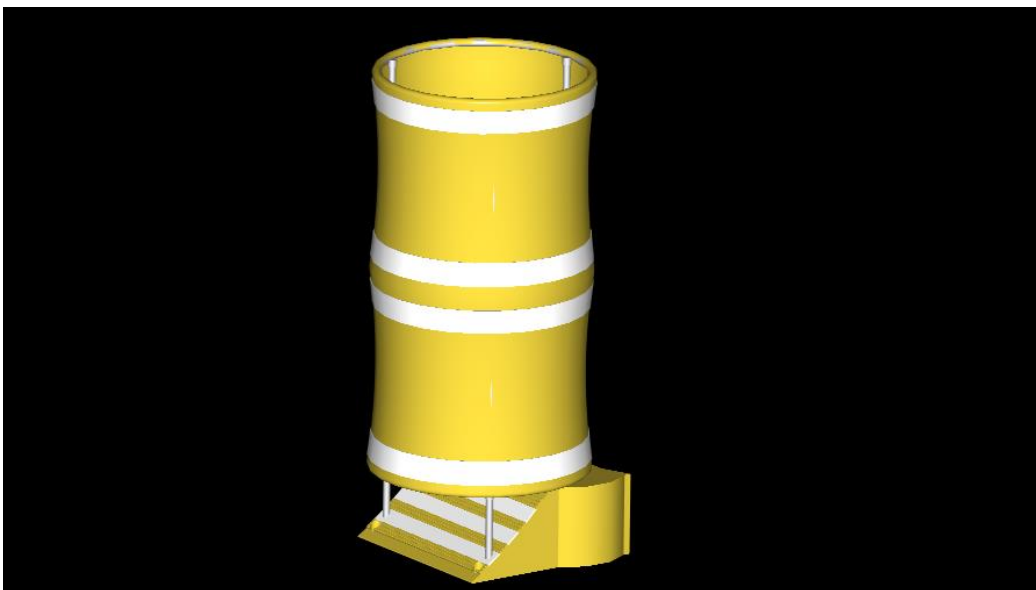
5.- Proyectos realizados con esta propuesta

I.- Proyecto de Roberto Santoyo a partir de algunos accidentes que se dieron en la Av. Mariano Otero

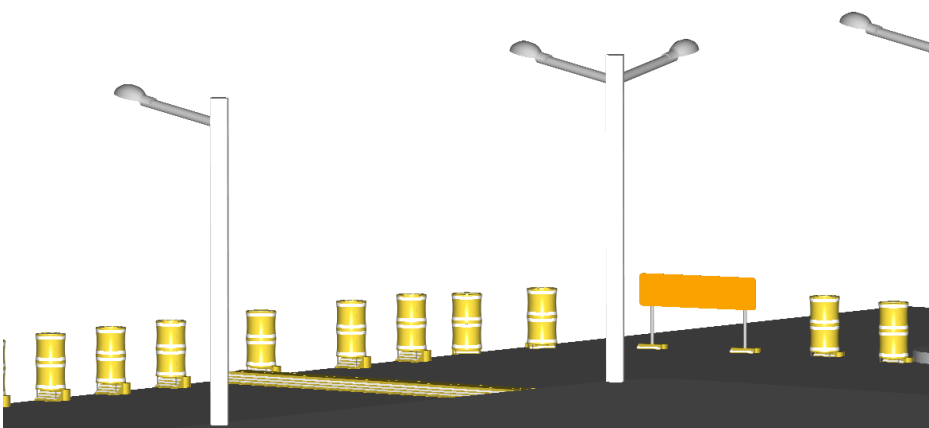
A.- Estructura de un reflejante de seguridad



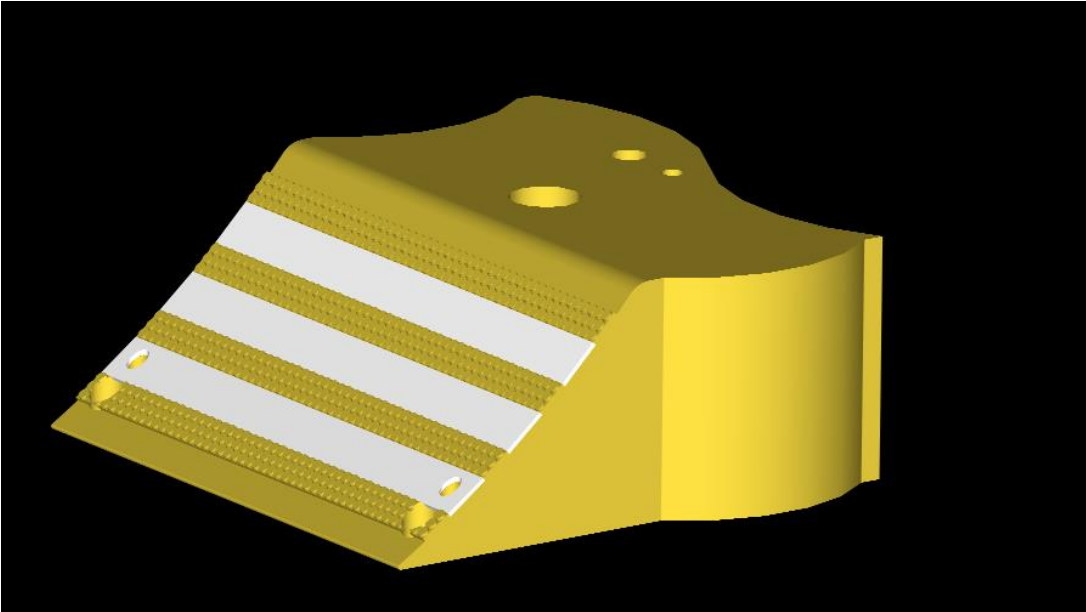
B.- Reflejante armado



C.- Reflejes en uso



D.- Base del reflejante que puede ser topo o rampa modular.



Esta base es modular y se puede convertir en una rampa para sillas de ruedas al acoplarse con otras bases, y de la misma manera puede ser un tope.

II.- Proyecto juguete didáctico para niños pacientes del VIH

Wicho bicho nace a raíz de la dificultad que encuentran los médicos para explicar a los niños pacientes, la dinámica de sus glóbulos blancos.

A.- Wicho bicho (el muñeco de color rojo representa el virus del SIDA)



B.- el muñeco de color amarillo representa los mecanismos de defensa que tiene el cuerpo humano.



c.- Los pequeños muñecos de color blanco son los glóbulos blancos que son consumidos por el virus del SIDA y así se debilitan los mecanismos de defensa.



Hallazgos:

De las empresas

Respecto al término empresas socialmente responsable identifiqué una serie de sorpresas que pueden desvirtuar el concepto de responsabilidad social y un ejemplo de esto fue el siguiente texto encontrado en la revista MAGIS:

Para Jorge Barajas, coordinador del Centro de Reflexión y Acción Laboral (Cereal), lo único bueno que tienen las certificaciones es que sensibilizan a la empresa respecto del tema: "Pero son muy ineficaces porque prácticamente todas son autocertificaciones". Es decir, el proceso de certificación requiere que las propias empresas llenen los cuestionarios del Cemefi. "Esto se presta a información falsa o a procesos no muy maduros", sostiene Barajas, quien comenta sobre algunos casos paradójicos.

La empresa electrónica Solectron, antes de ser adquirida por Flextronics, obtuvo la certificación como empresa libre de acoso sexual que otorga el Instituto Estatal de la Mujer. "Más o menos en las mismas fechas nosotros recibíamos aquí quejas de acoso sexual en Solectron", relata Barajas.

Otro caso es el de la trasnacional electrónica Hitachi y su principal proveedor de personal, la agencia de recursos humanos Caspem, que en 2007 recibieron la certificación del Cemefi. A principios de ese mismo año, Hitachi comenzó un proceso de cierre de su planta en El Salto. Pocos meses después de la entrega del distintivo

surgieron muchas denuncias de empleados de estas dos empresas por supuestos hostigamientos y por no cumplir con el pago de liquidaciones que corresponderían según la ley. Esto llevó a la conformación de un movimiento obrero llamado Trabajadores de la Industria Electrónica.

Por lo tanto este concepto que incluso es ya identificado por un logo:



(Empresa socialmente responsable)

Es más utilizado para comunicar a la sociedad que se hace el bien como una especie de marketing que por el verdadero convencimiento de que es una necesidad primordial en este momento que vivimos lleno de productos y servicios.

Del trabajo en el sitio

Utilizando como material de análisis las síntesis del “RET” Reflexión de la experiencia profesional como modalidad de titulación de los diseñadores egresados de la licenciatura de diseño:

Identifiqué una serie de elementos que con frecuencia coinciden los egresados de la licenciatura de diseño.

Consideran que existe una gran diferencia entre el lugar del trabajo y la escuela para aprender ya que en la escuela se consideran solo aspectos científicos y en el trabajo real, aparecen situaciones de toda índole.

Se dan cuenta de sus debilidades cuando se enfrentan a trabajos complejos

Analizan que mucho de lo aprendido no aplica en el campo de trabajo

También se dan cuenta de conceptos que son muy importantes y los vieron en la escuela sin poner mucho de su parte.

El sitio hace madurar a los estudiantes

Existe un mar de diferencia entre ser estudiante y empleado.

De los diseños:

Si un producto no tiene éxito, o si los factores económicos son tan desfavorables que ninguna compañía quiere asumir sus costes, da igual lo bien diseñado que esté. Nadie lo usará. Los artistas pueden ignorar la vertiente económica de su negocio. Los diseñadores de producto no pueden permitírselo.

Después de comprender los tres elementos que según algunas cosmovisiones son las que constituyen a un ser humano pude darme cuenta de que un diseño con armonía puede tener estos tres mismos elementos, es decir un diseño con responsabilidad social debe incluir una parte de forma que es el equivalente al cuerpo, también debe ser intencionada a satisfacer de manera mas adecuada y es aquí cuando entra la mente, y uno que me parece esencial es el del alma y equivale a las emociones que puede despertar un diseño en un ser humano.

En este sentido, encontré una nueva apuesta al diseño de los objetos,

Mucho de lo que se diseña, atiende más al interés de generar riqueza en dinero, que beneficios al medioambiente

De los diseñadores:

Cuando las personas que diseñan tienen mayor desarrollo en una de las tres partes que lo constituyen sus resultados de diseño pueden reflejar sus fortalezas pero también sus debilidades, ejemplo:

Quien se preocupa mucho por su apariencia material también dedica más tiempo a la apariencia de lo que diseña,

Quien desarrolla mas su pensamiento mediante la reflexión y la adquisición de conocimientos filosóficos, sociales, naturales etc. Sus soluciones de diseño tendrá con mayor facilidad estos mismos matices.

Y quien es altamente emotivo o capaz de manifestar desarrollar y controlar sus emociones con mayor facilidad sus diseños tendrán esa característica de despertar emociones en quien usara la solución de diseño.

Después de analizar los intereses de la capacitación que prefieren algunos diseñadores, observé que es más frecuente el crecimiento en el exterior del ser humano y no en los Hábitos, que pueden ser lo que transformen de manera más responsable nuestro hábitat.

De la realidad

Es constante confundir la realidad del diseño con el trabajo en las agencias que no se acercan a la realidad de lo que sucede en la calle,

De los 9 documentos extraídos del RET ninguno de los egresados incorpora a su procesos de diseño la aproximación como un factor importante, ni siquiera lo mencionan por lo que la realidad de una situación de diseño es aceptada por su jefe inmediato sin dedicar ni invertir algún tipo de esfuerzo para comprender personalmente lo que sucede en el sitio.

Para algunos es muy difícil el trabajo del diseñador pero 6 mencionan que es muy grato haber estudiado esta profesión.

De las personas

En el diseño, se han incorporado disciplinas que permiten mejorar los mensajes, espacios y objetos de acuerdo al cuerpo, mediante la ergonomía, al antropometría, la proxémica etc. También se han incluido áreas del conocimiento que permiten diseñar con mayor claridad un mensaje mediante la psicología, la semiótica, la semiología

etc. Estos campos del conocimiento se vinculan con la mente de las personas, pero... ¿que áreas del conocimiento se han involucrado con las emociones?

Donald Norman en el 2005 comenta respecto a los usuarios...

“La palabra "usuario". Es degradante. Prefiero llamar "personas" a las personas que usan productos o servicios. Pero ya es hora de reenfocar las cosas y pasar de diseñar cosas prácticas (funcionan bien, se entienden bien) a productos y servicios que se disfruten, que reporten placer y hasta diversión. Ese es el objetivo del Diseño Emocional: hacer que nuestras vidas sean más placenteras.

Por lo tanto existe la posibilidad de diseñar considerando las emociones además del cuerpo y la mente del ser humano.

Conclusiones:

El haber experimentado con un gran numero de proyectos en donde realicé ejercicios de diseño con alumnos y diseñadores pude verificar que una de las causas que no facilitan que los diseños tengan un verdadero objetivo de transformar la calidad de vida de los seres humanos y de su entorno, se debe a la ausencia del desarrollo de actitudes mas que de aptitudes.

La falta de armonía entre mente, cuerpo y alma de quienes diseñan es una situación frecuente entre las personas que ejercen esta y otras profesiones que buscan transformar para mejorar.

El abandono de los valores ha repercutido en la forma de ser de las nuevas generaciones y los problemas que se presentan en nuestra sociedad, han generando cambios, no necesariamente positivos en las actitudes de los diseñadores.

El crecimiento del individualismo nos esta haciendo personas mas solitarias, y las instituciones educativas no estamos atendido de manera efectiva ni controlada el desarrollo de las actitudes y es ahí donde se encuentra una gran fortaleza para propiciar el cambio de las acciones de las presentes y futuras generaciones.

La carencia de espacios en donde pueda desarrollar de manera intencionada el crecimiento del alma impide que se puedan dar verdaderos cambios.

Valores como la puntualidad, la honestidad, la limpieza, el respeto, etc. son elementos que todos consideramos importantes, pero a la vez no tenemos herramientas para ejercitarlos, ya que solo los exigimos o pedimos pero no hemos sido capaces de saber de manera institucional como hacerlos crecer, y en muchos casos la incoherencia de quien exige estos valores hace que cada día pierdan su valor. Cuando un profesor es impuntual y exige puntualidad esta siendo incoherente con lo que dice y lo que hace.

Hemos podido darnos cuenta de que mediante el trabajo de las emociones se pueden generar cambios reales en las actitudes de los estudiantes de diseño.

El llorar, el reír, el molestarse o enfurecerse pueden ser la puerta de conexión entre las actitudes y los hábitos.

Respecto a la forma de diseñar...

Desde afuera

- Determina unilateralmente
- Mayor suposición
- Diseña para
- Sus paradigmas rigen sus acciones y las de la comunidad
- Propicia la ejecución
- Los problemas los determinan las autoridades
- Las soluciones son elegidas por unos cuantos
- Las soluciones no siempre son efectivas y benefician en mayor medida a los ejecutores

Desde adentro

- Propicia el diálogo
- Mayor comprensión
- Diseña con

- Incrementa sus paradigmas y los de la comunidad
- Propicia la construcción
- Los problemas son determinados desde la comunidad
- Las soluciones se construyen colectivamente
- Las soluciones pueden ser más efectivas

FUENTES CONSULTADAS

Goleman Daniel *“La inteligencia emocional”* Editorial Vergara 2005

Universidad Politécnica de Valencia *“Ecodiseño”* Editorial Alfaomega 2004

Enrique Leff *“Saber Ambiental”* Editorial Siglo XXI 2004

de Bono Edward *“Más allá de la competencia”* Editorial Paidós empresa 21 1994

Bonsiepe Gui (1985), El diseño de la periferia, G.Gili Barcelona,

Rodríguez Morales, Luis Alfredo (2000), El tiempo del diseño después de la modernidad, Centro de docencia superior, Universidad Iberoamericana, México,

Koch Rudolf (2000), El libro de los símbolos, Editorial Tomo, México

Rodríguez Gerardo(2000) Manual de diseño Industrial G.Gili, México

Capuz Salvador (2004) Ecodiseño Editorial Alfaomega, España

Goleman Daniel (2005), La inteligencia emocional, Editorial Vergara, México

Novaro, Octavio (sin fecha) Una visión integradora : universo, vida, hombre y sociedad : hombre y medio ambiente El Colegio Nacional, México

Ander-Egg, Ezequiel (2000) Cómo elaborar un proyecto :guía para diseñar proyectos sociales y culturales Lumen-Humanitas, Buenos Aires, Argentina

Sitios Web:

<http://www.redem.buap.mx/acrobat/adrian25.pdf>

www.revistasculturales.com/articulos/65/visual/317/1/donald-norman-y-el-diseno-emocional.html - 18k - 20 Feb 2007

webs.uvigo.es/pmayobre/06/arch/profesorado/maria_mendez/2_guia_practica.pdf –

[webs.uvigo.es/pmayobre/master/textos/maria_mendez/disenio proyectos.pdf](http://webs.uvigo.es/pmayobre/master/textos/maria_mendez/disenio_proyectos.pdf) –

www.terremoto.net/lifeline-radio-diseno-social-e-implicaciones-desde-la-optica-de-redes/ - 13k –