TESINA

centro.

# LAS COMPETENCIAS DEL DISEÑO COMO CATALIZADOR DE LA TRANSFORMACIÓN SOCIAL

TANIA AGAMI SOBOL

ASESOR: JORGE CAMACHO

MAESTRÍA EN ESTUDIOS DE DISEÑO

# PREFACIO

Mi interés principal para la realización de este proyecto fue a raíz de comenzar mi carrera como docente en el Colegio Hebreo Tarbut, lugar donde prácticamente me formé educativamente desde el Jardín de Niños hasta sexto de Preparatoria. Convivir y coexistir diariamente en un ambiente educativo habitado por niños y jóvenes con altas expectativas y con entusiasmo por aprender cosas nuevas, es que decidí dedicar mi proyecto de titulación a la educación –y a ellos, nuestro futuro.

Emprendí mi carrera como docente desempeñando el papel de coach en el taller Genius Hour; es una asignatura que compone el currículo en todos los niveles de Bachillerato (básico y superior). El objetivo de este taller es que los alumnos elijan un tema de su interés y desarrollen un proyecto alrededor de éste. En el Colegio Hebreo Tarbut tenemos áreas de apoyo donde los alumnos pueden desarrollar sus proyectos: Makerspace, textil, carpintería, electrónica, audio, diseño y un área para temas sociales. Dicho proyecto debe comprender cuatro partes fundamentales: investigación, ejecución, resultado/producto terminado y es requisito que sea compartido a la comunidad escolar.

Me di cuenta que los alumnos carecían de habilidades para ejecutar sus proyectos. Me encontré con alumnos que presentaban mucha dificultad para definir sus intereses, lo que me hizo pensar que había que reforzarlo; pero mi preocupación principal fue en torno a la dificultad que mostraron en el área de investigación, de gestión de proyectos, de ejecución y actitudinal en general. El pensamiento que rondaba en mi cabeza al verlos era que éstos, más temprano que tarde, saldrían al mundo sin todas las herramientas y preparación suficientes para no sentirse con miedo y desventaja ante un entorno tan 'abierto' y tan diferente a lo que están acostumbrados dentro de la atmósfera escolar.

Un año más tarde, me invitaron a coordinar otro programa que se llama Iniciativa Tarbut, un espacio en el currículo escolar para bachillerato superior que pretende sembrar en los alumnos el sentido de ser un Ciudadano del Mundo: tomar acciones para hacer de éste un lugar mejor. Como programa educativo, Iniciativa Tarbut brinda a los participantes la oportunidad de desarrollar habilidades importantes para la vida, tales como liderazgo, creatividad, persistencia, colaboración, solución de problemas y gestión de proyectos a través de la empatía, la inclusión y la responsabilidad social como valores centrales.
En Iniciativa Tarbut, se espera que los alumnos logren realizar una o varias iniciativas ya sea dentro de la escuela o en entornos donde puedan influir de manera positiva.

Pienso que la formación comienza en el aula pero continúa a lo largo de la vida: lo que aprendemos en el salón de clases nos acompaña para siempre. El panorama con el que me enfrento todos los días como docente mantiene mi visión de la educación enfocada a la individualidad y a la colectividad; una observación ante la situación educativa que nos desafía actualmente.

En mi experiencia personal, como alumna y como diseñadora, me pareció trascendental definir

cuáles son las competencias que me han ayudado, formado en la academia y que me han acompañado en este transitar profesional y por la vida. En parte, porque soy diseñadora y le apuesto el futuro al diseño y, dado que soy coach de los alumnos en el área "de diseño", me surgió la idea de hacer un modelo que traduzca las competencias propias del diseño y que al mismo tiempo se enfoque en la preparación y formación de todos los individuos. Esta investigación se realizó de manera formal: a partir de la revisión de la literatura (Skills for the future), de la formación y la práctica del diseño, del análisis de casos de Diseño para la Innovación Social así como de mi propia experiencia profesional como diseñadora.
Este modelo de competencias del Diseño lo titulé ***"Mentalidad de Diseño para Ciudadanos Globales"*** porque creo que enseñar dichas competencias en el salón de clases, formará individuos que conocen su entorno y que poseen las herramientas para 'enfrentarse' a un mundo con desafíos sociales, educativos y laborales. Las habilidades individuales, sociales y cognitivas que conforman esta mentalidad se pueden enseñar por medio de técnicas –de enseñanza– que fomentan los aprendizajes profundos y duraderos. Estas técnicas pueden ser el estudio de casos, el aprendizaje basado en problemas, la simulación (como estrategia de formación ciudadana), la enseñanza moral y el trabajo grupal.

El diseño, en tanto que teórico, práctico y cultural es una disciplina que se puede enseñar y se puede aprender, por lo que hablamos de una estructura mental que resulta fundamental. Enseñar diseño es dar a los alumnos herramientas para pensar.

El diseño comprende metodologías que nos ayudan a pensar de manera ordenada a la vez que nos permite explorar distintas posibilidades. A diferencia de las metodologías de investigación, este proceso es circular –y convergente y divergente, en términos propios de la disciplina– pues se puede avanzar y regresar cuantas veces sea necesario. Esto no hace al proceso informal, sino que expande las posibilidades. El docente de diseño debe tener el objetivo de fomentar la creatividad y de supervisar, guiar, reorientar, alentar y favorecer el proceso individual y el colectivo. El docente debe saber que no basta con producir una idea si no que es deseable producir ideas múltiples y navegar las posibilidades en cada una de ellas para que resulten en un aprendizaje profundo y posteriormente en un resultado valioso.

El diseño no debe entenderse como una práctica que exenta los procesos intelectuales sino que la práctica del diseño sucede a partir de los procesos mentales. Por medio de metodologías, se practican las competencias del diseño y funcionan como herramienta para entender el problema, procesar u ordenar la información y para crear.

Decidí entonces diseñar un Toolkit que integre el marco mental de diseño proponiendo una metodología propositiva, auténtica y estimulante a la que titulé ***"Soy Ciudadan@ del Mundo ¿cómo puedo resolver problemas de mi entorno e involucrarme con mi comunidad, a través del diseño?".*** Este toolkit está diseñado en dirección a la transformación y la innovación social por lo que está pensado para enseñarlo y compartirlo en cuatro grupos principales: alumnos, docentes, empresas y civiles, con el objetivo de difundir la alfabetización del diseño y como fin último, sembrar en los jóvenes y en las nuevas generaciones el sentido de ser un Ciudadano del Mundo.

Si entendemos al diseño como una forma de relacionarnos con el mundo entonces nuestras posibilidades de comprenderlo, organizarlo, crearlo y recrearlo se vuelven infinitas.

**SI ENTENDEMOS AL DISEÑO**

*COMO UNA FORMA DE RELACIONARNOS CON EL MUNDO, NUESTRAS POSIBILIDADES DE COMPRENDERLO, ORGANIZARLO, CREARLO Y RECREARLO SE VUELVEN INFINITAS.*

# INTRODUCCCIÓN

Nos encontramos frente a grandes cambios que están revolucionando el ámbito laboral y el rol social; frente a grandes retos que abarcan desde la revolución digital hasta el cambio climático, la revolución de la información y el avance en el desarrollo de la inteligencia artificial. Se asoman señales de horizontes por explorar; de nuevas formas que requieren nuevas prácticas culturales y una formación educativa que responda a estos cambios.

En un contexto donde el diseño comienza a tomar relevancia, se posiciona frente al futuro como factor de transformación: de él deviene un generador de valor hacia un futuro social inclusivo, próspero y sustentable. El diseño como visión nos brinda una perspectiva humana y creativa, nos ofrece una nueva manera de ver el mundo y de interactuar con él –o intervenirlo. El diseño como catalizador para la transformación de sociedades futuras es capaz de generar estrategias que consideran el entorno social, político, económico y educativo.

Ocupado en resolver los problemas del "día a día", el diseño pretende rescatar lo humano de cada espacio u objeto que interviene, en otras palabras, señala lo humano y se apropia de ello para su mejora. Entonces el rol social del diseño es simple pero no sencillo: mejorar la vida de las personas y la experiencia con su entorno. El diseño se ocupa de los problemas que sólo pueden ser pensados y ser resueltos por humanos: del ser para el ser. Por lo tanto, lo humano del diseño es que sucede dentro de un marco de empatía y colaboración –valores sociales del diseño.
El diseño como disciplina enfocada en la solución de problemas, es capaz de atender desafíos que presenta la realidad mundial actual, aporta temas a la conversación social sobre qué hacer y cómo hacerlo así como una idea de colaboración que define un proceso dinámico en donde se combina el conocimiento de diseño y las competencias del diseño en dirección al cambio social. De esta manera, el diseño no busca reemplazar a las ciencias sociales sino que reclama la oportunidad de participar en dichos desafíos, busca entendimiento integral del problema y colaboración. Las ciencias sociales tienen como objetivo entender el mundo y el comportamiento humano mientras que el diseño es capaz de incidir materialmente aportando proce-sos y soluciones al mismo tiempo que entiende a las personas como huamnos y como usuarios. El diseño como emancipación del ser humano en un sentido paradigmático y cultural donde el sentido de colaboración, de prosperidad, de inclusión y de sustentabilidad se vuelven protagonistas.

La importancia de definir un pensamiento de diseño radica en formar a las siguientes generaciones de no-diseñadores para avanzar en esta nueva dirección; como factor de preparación hacia una sociedad que apuesta por la calidad de vida y la transformación social.

Definir una mentalidad de diseño ayudará a señalar los esfuerzos necesarios para acercarnos a un modelo de sociedad próspero, incluyente y sustentable.

Con este trabajo pretendo demostrar que tanto las competencias del diseño –con el modelo **Mentalidad de Diseño para Ciudadanos Globales**– así como la propuesta metodológica **City(sens)®** son posibles catalizadores para el desarrollo de una sociedad futura, una sociedad que está preparada para enfrentar las incertidumbres de un futuro no tan lejano.

CRUCE DE

# CONOCIMIENTOS

Para la realización de este trabajo se han elegido diversas disciplinas y conocimientos que sustentan la hipótesis planteada: pensamiento y marco de diseño como catalizador de transformación social. La selección de éstos ha sido elegida –y analizada– a modo de hilo conductor para construir y sustentar dicha hipótesis.

El diseño ha pasado por momentos clave en la historia, una trayectoria evolutiva que lo ha conformado como profesión y disciplina formal. Se hace una mirada al camino transitado con el fin de ver las posibilidades en el horizonte. Empero, el enfoque del diseño a lo largo de este trabajo está ubicado en el futuro.

Ezio Manzini figura como antecedente para introducir el tema pues su trabajo explica las posibilidades del diseño en un sentido social. "Diseño para la Innovación Social" se hace cargo de los retos sociales en donde el diseño puede tomar acción.

Así mismo, Diseño para la Transición con una propuesta de cómo se manifiesta el cambio y cómo iniciarlo. Este nuevo enfoque del diseño se apoya de otras disciplinas para entender cómo diseñar para la transición en sistemas complejos.

El primer tema del que se habla es del diseño como disciplina formal y se elige una definición que comprende y compromete todas las piezas propias de la disciplina del diseño.

Bajo el entendido de que el diseño es una disciplina antropológica y técnica, que comprende lo social y lo cultural así como la materialidad, se sitúa en un escenario humanitario: el diseño ha permitido al hombre a repensar el mundo desde una perspectiva que entiende al individuo que lo habita. Diseñar, acto propiamente humano, es ver algo y concebirlo mejor, es asumir el reto. Entonces, hablar de diseño es hablar de personas y usuarios, de necesidades reales y problemas cotidianos. Por esta razón, se contextualiza este escrito también alrededor del Diseño Centrado en el Humano (Human Centered Design).

La oportunidad que se encontró en la trayectoria de investigación es que pocos autores hablan de las habilidades y competencias que tiene y que desarrolla un diseñador durante el proceso de diseño. Por esta razón, se eligió realizar un marco mental de diseño que identifique y explique cuáles son para 'cultivarlas' en los individuos y terminar por posicionar al diseño y las competencias del diseño como catalizador de transformación para la sociedad futura.

Hablar de un pensamiento de diseño nos ubica en un panorama educativo, pues el diseño comprende un marco formativo compuesto de competencias que conforman la disciplina —que abordaremos más adelante— a la par de las metodologías y marcos mentales y, los conocimientos propios del diseño. Por esta razón, el escrito trata el tema de "Modelo por Competencias" que a pesar de haber nacido para responder a las necesidades de la Revolución Industrial, creó un nuevo paradigma en la industria

que había que adaptar a la educación. De esta manera, los cambios tecnológicos y paradigmáticos que se presentan en la actualidad con la Cuarta Revolución Industrial, requieren de un nuevo encuadre mental —uno que el diseño ofrece.

Pensar el diseño en sentido de 'competencia' –saberes, conocimientos y habilidades– resulta en una formación integral para las personas que a su vez son seres sociales pues uno de los retos a los que nos enfrentamos es la inclusión, la prosperidad y la sustentabilidad social. Si entendemos que el potencial del diseño está en la resolución de problemas, identificar y posteriormente desarrollar este marco mental brinda a los individuos de una sociedad la posibilidad –y la oportunidad– de pensar como diseñadores y resolver su entorno de una manera creativa e incluyente . Esta mentalidad es la posibilidad de expandir el diseño al dominio público siempre bajo la concepción de 'calidad de vida' y humanización que destaca al diseño.

La relación que se hace entre el diseño y las competencias se realizó para identificar qué parte del diseño resulta catalizador de transformación social: el marco mental o mentalidad (mindset) y el qué y el cómo (framework). Este trabajo concluye con una propuesta metodológica a la que titulo ***"Soy Ciudadano del Mundo ¿Cómo puedo resolver problemas de mi entorno e involucrarme con mi comunidad, a través del diseño?"*** que propone un proceso de diseño auténtico con fines de ser utilizado y enseñado en el ámbito educativo y llevado a la acción en el ámbito social.

**ANTECEDENTES**
LO SOCIAL-HUMANO DEL DISEÑO

01 **PLANTEAMIENTO TEÓRICO/FILOSÓFICO**
01.1 ¿QUÉ ES DISEÑO?
01.2 ¿COMPETENCIAS?
01.3 COMPETENCIAS Y DISEÑO

02 **LAS COMPETENCIAS DEL DISEÑO**
02.1 COMPETENCIAS DEL FUTURO
02.2 COMPETENCIAS DEL DISEÑO
02.3 MENTALIDAD DE DISEÑO PARA CIUDADANOS GLOBALES

03 **PLANEACIÓN POR ESCENARIOS. HORIZONTE 2040**
03.1 DISEÑO COMO UN...
A. AMATEUR
B. ESTRELLA DE ROCK
C. SOCIO ESTRATÉGICO
D. CIUDADANO DEL MUNDO
03.2 RUTA CRÍTICA: PASADO, PRESENTE Y FUTURO

04 **ESTRATEGIA: TOOLKIT**
04.1 MANIFIESTO DEL CIUDADANO DEL MUNDO

05 **CONCLUSIÓN**

06 **BIBLIOGRAFÍA SEGMENTADA**

# ANTECEDENTES

*"Lo que necesitamos son nuevas elecciones –nuevos productos que equilibren las necesidades de los individuos y de la sociedad en general; nuevas ideas que aborden los retos globales de salud, pobreza, y educación; nuevas estrategias que hagan la diferencia y un sentido que comprometa a todos los afectados por ellos." (Brown, 2009)*

Nos encontramos en un momento donde la innovación cultural evoluciona a la par de la innovación social y la tecnológica dejando como consecuencia el surgimiento de nuevos valores sociales y nuevas ideas de lo que significa 'calidad de vida'. En este contexto, el diseño comienza a tomar relevancia y se posiciona como posible catalizador de la transformación y el cambio social pues como disciplina ofrece una nueva manera de ver el mundo y de interactuar con él, o intervenirlo.

Entre otras cosas, el diseño ha aportado la resolución de problemas como eje disciplinario, es decir, se ha aproximado a resolver desde lo más simple como atender alguna necesidad de un usuario traduciéndola en el diseño de un objeto, producto o servicio hasta lo más complejo como buscar soluciones para desafíos que comprenden el ámbito socio-técnico.

Frecuentemente escuchamos que la conversación alrededor del diseño está finitamente ligada a la innovación (tecnológica, cultural y social). Este discurso se funda sobre la base de que el diseño a través del tiempo, ha recibido por parte de quien lo practica, aportaciones a la cultura –del diseño– en cuanto a los modos de hacer y de pensar por lo que no sería extraño o descontextualizado la adaptación de la disciplina, pues el diseño comprende facilidad de adaptación: se ha posicionado como una disciplina que se adecúa al pensamiento del tiempo contemporáneo y se actualiza constantemente.

Esta transformación en el tiempo ha requerido, y requiere, de esfuerzos humanos, que en un principio eran pensadores, artesanos y/o productores y actualmente estos esfuerzos comprenden además, sistemas complejos como podrían ser el sistema social, el sistema educativo o el sistema político. El diseño toma relevancia cuando empiezan a surgir problemáticas que ya no pueden ser abordadas por otras disciplinas, la demanda de desafíos mayores compromete al modo convencional de afrontarlos y buscar soluciones.

**Antecedentes puntuales:**

- Agente potencial del cambio social. El diseño comienza a participar en conversaciones y discusiones en torno al futuro. Se identifica al diseño como una disciplina que produce conocimiento. "El diseño puede jugar un papel importante en el cambio social y ambiental, a partir de un nuevo paradigma de diseño que coincida con los valores de sostenibilidad de todos los ámbitos que conforman lo social: organización, interacción, demografía, recursos, economía, modelos de negocio, sistemas y servicios, educación, gestión y genera-

ción de conocimiento." (Costa y Garcia i Mateu, 2015, pp68).

- Las herramientas y metodologías de diseño están siendo adoptadas por otros campos disciplinarios para encuadrar problemas y proyectar escenarios para encontrar soluciones a problemas globales.

- Las competencias del diseño resultan habilidades potenciales a desarrollar en los individuos cuando se trata de abordar temas de innovación social, resaltando la colaboración como valor central de una sociedad.

- Reconsideración de la vida cotidiana, sistemas sociales y políticas públicas. Planteamiento de estilos de vida que resulten 'sustentables' a futuro y que puedan permanecer en el tiempo, que consideren el entorno e involucren a todos los individuos.

- Conciencia de que existen problemas complejos que confrontan a la sociedad: conversación social sobre el deseo de un cambio que permee los distintos sistemas, qué hacer y cómo hacerlo. Deseo de un cambio social en torno a la sustentabilidad como la cualidad que tiene una sociedad de encarar y resolver sus propios problemas. (Manzini, 2015)

- Diseño sistémico y visión sistémica: particular conciencia de la conexión e interconexión entre los sistemas sociales y naturales así como del buen funcionamiento de los agentes –y las partes– que componen cualquier sistema

- Necesidad de adaptación de la disciplina del diseño:

a. Diseño para la Innovación Social de Ezio Manzini: fusión entre el diseño y la innovación social sustentado sobre la importancia de crear ambientes culturalmente, económicamente e institucionalmente favorables para la sociedad.

b. Transition Design como "un área emergente en la investigación y práctica del diseño, que pretende afrontar y dar soluciones a los cambios globales de la sociedad actual y futura a partir de criterios de sostenibilidad ambiental, social y económica." (Costa y Garcia i Mateu, 2015. Pp. 68).

c. Diseño Centrado en el Humano: reconocimiento de los individuos de una sociedad como 'personas' antes que usuarios.

Como diseñadores e investigadores, dominamos la teoría del diseño: conocemos el potencial que tiene el diseño para ser una disciplina que tome en sus manos los retos globales que nos amenazan como sociedad y que el diseño tiene el potencial de direccionar sus esfuerzos en dirección al cambio social. Sin embargo en la práctica, esta adaptación contemporánea del diseño, carece de un marco mental o mentalidad (mindset) y de un marco de trabajo (framework) que condense el conocimiento y sistematice –en lo posible– los procesos propios del diseño en dirección a la transformación social. Un marco mental y un marco de trabajo traerán como consecuencia el diseño como disciplina formal.

LO SOCIAL-HUMANO DEL DISEÑO

# RE-
# FLE-
# XIÓN

Bajo el entendido de que el diseño es una disciplina antropológica, que comprende lo social y lo cultural, se sitúa en un escenario humanitario: el diseño ha permitido al hombre a repensar el mundo desde una perspectiva que entiende al individuo que lo habita.

Ocupado en resolver los problemas del "día a día", el diseño pretende rescatar lo humano de cada espacio u objeto que interviene, en otras palabras, señala lo humano y se apropia de ello para su mejora.

Sin embargo el individuo no vive aislado, su cualidad de ser social lo integra dentro de un sistema al que llamamos sociedad. Tonkinwise, en su escrito "Is Social Design a Thing?" argumenta diferentes usos y significados del componente 'social' en Diseño Social:

a) Diseñar como una actividad social propone métodos colaborativos puesto que la toma de decisiones obliga al diálogo, al compromiso y a trabajar por un fin común materializando panoramas que frecuentemente se sitúan en el futuro.

b) El diseño trabaja con lo socio-material satisfaciendo nuestras necesidades, apoyando nuestras actividades diarias o, simplemente, habitando el ecosistema; brinda un enfoque material al contexto social promoviendo estilos de vida.
c) Como toda innovación sociotécnica, un objeto de diseño toma relevancia únicamente por el contexto en el que existe por lo que ese 'diseño' deberá integrarse a un entorno existente –o crear uno nuevo.

d) Diseño de sistemas a través de redes sociales que proponen nuevas formas de interactuar con otras personas; sugiere otras maneras de comunicarse y colaborar

e) Proyectos basados en ciencias sociales liderados como/por/con diseñadores expandiendo su potencial hacia otras áreas de acción en donde el diseño y los diseñadores forman parte de equipos transdiciplinarios para abordar retos complejos en donde las competencias del diseño son útiles para la resolucióndel desafío

f) En Diseño de Servicios diseñar la experiencia para las personas que utilizan dichos servicios

g) Diseñar políticas públicas promueve procesos colaborativos entre las partes que integran el sistema político.

h) Diseñar para contextos no comerciales promueve la obligación moral de diseñar para segmentos de la población que no puedan permitirse el lujo de tener objetos de diseñador en pro de la calidad de vida

i) Diseño en todos los niveles socioeconómicos

j) El diseño está al servicio de la calidad de vida y habilitado para el cambio social

(Tonkinwise, 2015)

Entonces el rol social del diseño es simple pero no sencillo: mejorar la vida de las personas y su experiencia con su entorno. El diseño se ocupa de los problemas que sólo pueden ser pensados y ser resueltos por humanos: del ser para el ser. Por lo tanto, lo humano del diseño es que sucede dentro de un marco de empatía y colaboración.

01

PLANTEAMIENTO

# TEÓ-RICO/ FILO SÓ-FICO

01.1¿QUÉ ES DISEÑO?

01.2¿COMPETENCIAS?

01.3COMPETENCIAS Y DISEÑO

# 01.1 ¿QUÉ ES DISEÑO?

Definir al diseño no ha resultado tarea fácil pues es una disciplina que por su cualidad de adaptación ha evolucionado y cambiado su enfoque a las necesidades 'contemporáneas' sin embargo resulta necesario definir al diseño para darle formalidad a la disciplina y empezar a clasificar las aportaciones de conocimiento propias del diseño.

Definir al diseño es importante por tres razones principales: formalidad a la disciplina, generación de conocimiento y cosmovisión del diseño (Ralph y Wand, 2009)

Dado que el diseño es una disciplina que genera conocimiento, resulta importantísimo que exista una definición universal –en lo posible– pues a partir de ésta se podrán organizar las aportaciones que se han hecho en nombre de la disciplina.

El tipo de conocimiento que producen los proyectos de diseño son básicamente de información, es decir, el qué y el cómo. El diseñador tiene ciertas habilidades y competencias de la disciplina per se que, combinadas con su conocimiento o bagaje personal, son aplicados a los retos y proyectos del diseñador. En este sentido, las competencias del diseño son las que llevan a la creación de conocimiento del diseño, tema que se abordará más adelante.

El diseño como disciplina ofrece una manera de ver el mundo y de interactuar con él, o intervenirlo. La importancia de definir el diseño radica también en que los proyectos de diseño adoptan y ofrecen la cosmovisión del diseño, es decir, la forma en la que se ve y se interpreta el mundo desde la perspectiva del diseño:

"A worldview or (more precisely) Weltanschauung is a way of looking onto the world. It is sometimes used in social sciences to indicate a set of high level beliefs through which an individual or group experiences and interprets the world." (Ralph y Wand, 2009).

De esta manera, la cosmovisión del diseño está directamente ligada a lo que Guy Jullier llama "cultura del diseño" refiriéndose a que el diseño es una práctica específicamente cultural: es una forma de comunicación y un sistema de valores compartidos. En su libro "La Cultura del Diseño" Jullier habla del diseño como un indicador informal del nivel de la economía, de la regeneración cultural y del bienestar social. Julier explica la cultura del diseño como forma de acción: "el intento de reformar los objetivos, las prácticas y los efectos del diseño en pos de mayores y más directos beneficios sociales y ambientales (...) el mundo puede cambiar mediante una nueva forma de cultura del diseño." (Julier, 2015. pp.21). Entendemos entonces que la cosmovisión del diseño comprende un conjunto de actividades humanas, de percepciones y articulaciones.

Otro punto de vista, expuesto por Manzini, trata el tema cultural como una actividad universal en el sistema social: "El diseño podría convertirse en esta nueva cultura y práctica, pero para ello debe cambiar y convertirse en una actividad generalizada, impregnando los múltiples nodos de las redes

sociotécnicas sin precedentes en las que todos vivimos y operamos." (Manzini, 2015. P.29). Señala la necesidad de permear la práctica del diseño como forma de vida, como una red o sistema social: el diseño es cultura, es una mentalidad.

En su estudio, Ralph y Wand identifican cuatro cosmovisiones del diseño: resolución de problemas, problema finding, epistemología e inspiración. En este sentido, el diseño se ha posicionado como disciplina que identifica y resuelve problemas, que comprende conocimiento humano e involucra la creatividad y la inspiración.

Como profesionista del diseño, comprendo –y justifico– dichas cosmovisiones pues el diseño como metodología nos ofrece un sin fin de formas de pensar y de hacer (y crear), de guiar procesos y generar soluciones a nivel pensamiento y a nivel ejecución. El diseño es, entonces, estructura mental y pensamiento creativo, mejor lo dice Julier: los diseñadores ofrecemos una forma de estructurar y gestionar el proceso.

Por otro lado, Ralph y Wand establecen que el claro entendimiento de lo que significa 'diseño' es importante en tres perspectivas: la profesional, la de investigación y la educativa. La perspectiva profesional se refiere a que se debe enseñar al diseñador (en su formación) una definición clara del diseño para una mejor comprensión de su significado y "de lo que va" el diseño. De esta manera se podrán gestionar los conocimientos que debe comprender la enseñanza del diseño. Desde la perspectiva de investigación, una definición clara del diseño ayudará a sustentar y validar cualquier trabajo teórico o empírico en el que el diseño sea una hipótesis. Por último, desde la perspectiva educativa, una definición clara del diseño ayudará a organizar, compartir y reutilizar el conocimiento (del diseño). De esta manera, se podrá entender el elemento de diseño para determinar la cuestión y la información relevante para el proceso de diseño. De esta manera, se establece que tener una definición del diseño provee beneficios para la investigación, la práctica y la educación del diseño (Ralph y Wand, 2009).

La definición de diseño que se propone a continuación cita el trabajo de Ralph y Wand —"A Proposal for a Formal Definition of the Design Concept"— en el que los autores reunieron diferentes definiciones del diseño con el fin formular una definición 'universal' que comprenda la suma de los aspectos mencionados en la literatura. Llegaron a la siguiente conclusión:

*Design*

***(noun) a specification of an object, manifested by an agent, intended to accomplish goals, in a particular environment, using a set of primitive components, satisfying a set of requirements, subject to constraints;***

***(verb, transitive) to créate a design, in an environment***
***(where the designer operates)***

*Traducción:*

*(sust.) la especificación de un objeto, manifestado por un agente, que intenta alcanzar una meta, en un ambiente o contexto específico, usando una serie de componentes primitivos, que satisface una serie de requerimientos, sujeto a restricciones*

*(verbo) hacer un diseño, en un ambiente (donde el diseñador opera)*

Los autores especifican acertadamente que para que una definición del diseño sea 'correcta', no debe haber ambigüedad en los términos, es decir, cada término debe definirse con claridad:

| | |
|---|---|
| **Especificación de Diseño** | Una especificación es una descripción detallada de un objeto en términos de su estructura, por ejemplo, las primitivas utilizadas y sus conexiones. |
| **Objeto de Diseño** | El objeto de diseño es la entidad (o clase de entidades) que se está diseñando. Nota: esta entidad no es necesariamente un objeto físico. |
| **Agente de Diseño** | El agente de diseño es la entidad o grupo de entidades que especifíca las propiedades estructurales del objeto de diseño. |
| **Entorno** | El entorno del objeto es el contexto o el escenario en el que se pretende que el objeto exista o funcione (se usa para la forma del nombre). El entorno del agente es el contexto o el escenario en el que el agente de diseño crea el diseño (utilizado para la forma verbal) |
| **Meta** | Las metas describen los impactos deseados del objeto de diseño en su entorno. Las metas son declaraciones optativas (es decir, que indican un deseo) que pueden existir en distintos niveles de abstracción |
| **Materia Prima** | Son el conjunto de elementos a partir de los cuales se puede componer el objeto de diseño (generalmente definido en términos de tipos de componentes que se supone están disponibles) |
| **Requisito** | Un requisito es una propiedad estructural o de comportamiento que un objeto de diseño debe poseer. Una propiedad estructural es una cualidad que el objeto debe poseer independientemente de las condiciones ambientales o los estímulos. Un requisito de comportamiento es una respuesta requerida a un conjunto dado de condiciones ambientales o estímulos. Esta respuesta define los cambios que pueden ocurrir en el objeto o el impacto de estos cambios en su entorno. |
| **Condición** | Es una restricción estructural o de comportamiento en el objeto de diseño, donde "estructural" y "conductual" tienen el mismo significado que para los requisitos. |

(Ralph y Wand, 2009).

Elijo esta definición pues reúne aspectos clave de la disciplina del diseño como son el usuario y la necesidad, el diseñador, el objetivo, la metodología y el proceso. Encuentro valor en esta definición pues se puede aplicar a cualquier tipo de proyecto tomando en cuenta los aspectos propios de cada uno adaptando los factores que componen de manera única y auténtica cada proyecto. En este sentido, conviene rescatar que esta definición entiende al diseño como una metodología o como un proceso creativo.

El diseño es una disciplina social-humana en dos sentidos. Por un lado, comprende las habilidades del diseñador como factor importante para el ejercicio del diseño, mientras que por otro, se centra en las necesidades e intereses de las personas. Es una disciplina que se preocupa por mejorar la calidad de vida de los individuos, ya sea por medio de un objeto o artefacto o un conjunto de éstos, la implementación de procesos, de sistemas o creación de leyes y políticas, siempre desde una perspectiva humana y con pensamiento creativo. Mejor lo diría IDEO bajo el término de Diseño Centrado en la Persona: "El diseño centrado en el ser humano consiste en crear una profunda empatía con las personas para las que estás diseñando; generando toneladas de ideas; construyendo un montón de prototipos; compartir lo que has hecho con las personas para las que estás diseñando; y, finalmente, sacar al mundo tu solución innovadora.."[1]

El diseño es un lenguaje social, por medio de él se expresan estilos de vida de los individuos que conforman cualquier tipo de micro o macro sistema social. El diseño es el conducto por el cual las personas adoptan nuevos productos o nuevas prácticas, da forma a productos, servicios y a los individuos que los consumen, por lo que es una disciplina de carácter cultural. De esta manera, la cultura y el estilo de vida son determinantes de nuevos modelos de sociedad.

El diseño nos ofrece un cambio de paradigma: de la apreciación al diseño como mindset; "de lo multidisciplinar" a lo interdisciplinar." (Julier, 2015). Es ahora cuando el diseño pasa de la creación de productos a la interacción de individuos abriendo paso a lo que Manzini denomina "Diseño para la Innovación Social" que termina de posicionar al diseño como puente entre el avance tecnológico y la conciencia social, como una disciplina capaz de tomar papel en la transformación social.

El diseño, como disciplina social, debe ser proactivo y debe estar comprometido con el medio ambiente procurando su cuidado e integridad así como la de los individuos que lo habitan. En un presente donde todo se puede planear y diseñar, el diseño toma fuerza pues es la herramienta con la que el ser humano crea y da forma a sí mismo, a sus herramientas, a su ambiente y a su sociedad. Esta práctica comprende la conciencia social: conocer el estado de otros individuos y tener conciencia sobre cómo el entorno puede favorecer o perjudicar el desarrollo de las personas; en cuanto a tomar responsabilidad y un compromiso social por parte del diseñador que lo compromete a un mejor entendimiento de las personas, su estilo de vida y su ecosistema para mejorar las condiciones de su entorno y la calidad de vida. Los diseñadores tienen la responsabilidad de hacer del mundo un lugar mejor.

A modo de resumen, el diseño podría definirse a partir de los siguientes aspectos:

- Disciplina global
- Disciplina formal

1 "Human- centered design is all about building a deep empathy with the people you're designing for; generating tons of ideas; building a bunch of prototypes; sharing what you've made with the people you're designing for; and eventually putting your innovative new solution out in the world."

- Genera conocimiento
- Comprende una cosmovisión
- Es una práctica cultural y una mentalidad
- Forma de acción: qué hacer y cómo hacerlo (knowhow)
- Comprende la estructura mental y pensamiento creativo (creatividad)
- Es intencional, no accidental
- Es explorativo
- Comprende procesos convergentes y divergentes

Y, como disciplina que detecta y resuelve problemas, se identifica en el diseño un valor hacia el futuro de la sociedad entonces en sentido social el diseño es:

- Centrado en el humano (necesidades, intereses, usabilidad, entendimiento del entorno)[2]
- Sensible hacia mejorar la calidad de vida de las personas
- Accesible para todos
- Propone la integración social en la resolución de problemas
- Generador de valor hacia un futuro social incluyente, próspero y autosustentable
- Fomenta la conciencia social
- Promueve la colaboración y la co creación
- Catalizador de transformación social
- Emancipación del ser humano
- Transdisciplinario, multidisciplinario e interdisciplinario

2 Utilizo el término 'Diseño Centrado en el Humano' pues es la traducción literal a 'Human-centered Design' rama del diseño. Sin embargo, hablando de diseño participativo, el diseño centrado en la persona debe reconocer a cada una de estas personas como individuos que forman parte de la colectividad o de una comunidad, el individuo no existe aislado de su entorno por lo que la referencia parte del individuo y se dirige hacia el diseño centrado en la comunidad.

# 01.2 ¿COMPETENCIAS? ¿QUÉ SON?

La globalización, el desarrollo tecnológico y la sociedad del conocimiento son algunos factores que están revolucionando la forma en la que vivimos, trabajamos y aprendemos. Ante una sociedad que avanza a un ritmo acelerado se tiene como consecuencia nuevas necesidades en la formación –educación– de los individuos, por esta razón resulta preciso replantear las competencias que necesitaremos desarrollar para contribuir al futuro de la sociedad donde el conocimiento juega el papel principal. La sociedad del tercer milenio se define como la sociedad del conocimiento pues da lugar al conocimiento científico quien ha otorgado poder económico y ha jugado un papel importante en el desarrollo social. De esta manera, tambiñen progresa la demanda en la educación.

La evolución de la ciencia cuestiona aspectos como la distinción entre conocer y hacer. En palabras de Aguerrondo, la ciencia deja de ser observación del mundo (e información) para pasar a ser creación del mundo. "Esto re-coloca el lugar del hombre en el mundo ya que cuestiona aspectos tan aceptados como la distinción entre conocer y hacer. La aparición de este 'Nuevo Saber' está relacionada, entre otros aspectos, con los problemas de nuevo tipo y con las urgencias éticas que ha traído consigo el incremento de la creación en la ciencia y su influjo en la vida cotidiana." (Aguerrondo, 2009. p.2) Estamos en un momento donde tener información ya no es suiciente, pues gracias a las Tecnologías de la Investigación y la Comunicación (TICs), está al alcance de todos; el reto está en tranformar esa información en conocimiento.

Organizar, analizar y sintetizar la información nos va a llevar a entender la sociedad en la que vivimos, los individuos que la habitan y los retos que comprenden estos estilos de vida: "Como consecuencia de todo esto ha cambiado la ciencia y la vida cotidiana, se han formulado problemas nuevos y se está produciendo una revolución en el saber que todavía pasa inadvertida con frecuencia. El contenido de la 'revolución inadvertida' está constituido por la revolución en la concepción del hombre, de los modos de concebir y producir el conocimiento y la ciencia misma." (Aguerrondo, 2009. p.3) Además, la forma en la que ahora como humanidad producimos el conocimiento es diferente pues ahora el conocimiento que produce la ciencia dentro de un laboratorio, se aplica en la realidad proyectándose en el hombre común y su vida cotidiana: "Si la ciencia incorporó la razón como ideal, la vida cotidiana la asumió como ideología" (Aguerrondo, 2009. p.3) En otras palabras, la racionalización es una práctica cotidiana, por medio de la razón es que experimentamos el conocimiento científico o formal así como el no formal o tradicional.

Nos encontramos en ese momento donde el hombre es el protagonista, donde su intelecto y la comprensión de su entorno hacen posible la producción de conocimiento.
"La era del conocimiento se basa en otro conocimiento, uno que no entiende el cambio como disrupción del orden sino como innovación prometedora. Uno en el que la ciencia no es solo descripción de las 'leyes naturales' y explicación de los fenómenos sino que conlleva la creación, la modificación de

la naturaleza, y por lo tanto da un nuevo lugar al protagonismo humano." (Aguerrondo, 2009. p.4)
El término 'competencia' se relaciona directamente con la educación por lo que podemos hablar de modelos educativos que responden a necesidades de la sociedad. Si nos regresamos en el tiempo encontramos que el modelo educativo de la Revolución Industrial antecede al modelo por competencias, pues respondía a los estándares de una sociedad donde la idea de "producción en serie" fue aplicada a los sistemas, entre ellos el sistema educativo. Los cambios en la "producción" (de objetos y de conocimiento) obligaron a transformar la forma en la que se educaba abriendo paso a una nueva cultura académica: la educación por competencias. Este modelo fue propuesto por David McClelland, profesor de la Universidad de Harvard, en 1973.

Es entonces que en la era pos industrial, el modelo por competencias surge en respuesta de las exigencias de la sociedad del conocimiento, también conocida como era de la información. Esta nueva cultura académica tiene origen en las necesidades laborales que se presentan, a lo que la UNESCO explica:

"Para dar respuesta a unos niveles elevados de desempleo juvenil, a la evolución rápida del mercado laboral, a los progresos tecnológicos, a la globalización, así como a desigualdades y tensiones sociales persistentes, muchos gobiernos priorizan el desarrollo de competencias adaptadas al mundo del trabajo por medio de la Enseñanza y Formación Técnica y Profesional (EFTP)." (UNESCO, 2012) En otras palabras, resulta necesario que lo que se enseña y se aprende en la escuela pueda ser aplicado al mundo exterior y se vea reflejado en el ámbito laboral. Cabe mencionar que al tiempo de esta nueva cultura académica, es la información la que dirige la economía global y empiezan a surgir las TICs (Tecnologías de la Información).

Según Argudín, el concepto de competencia significa saberes de ejecución:

"El concepto de competencia, tal y como se entiende en la educación, resulta de las nuevas teorías de cognición y básicamente significa saberes de ejecución. Puesto que todo conocer se traduce en un saber, entonces es posible decir que son recíprocos competencia y saber: saber pensar, saber desempeñar, saber interpretar, saber actuar en diferentes escenarios, desde sí y para la sociedad (dentro de un contexto determinado)." (Argudín, 2005 p.14)

De este párrafo debemos rescatar que una competencia es el conocimiento aplicado, que puede ponerse en práctica dentro de un sistema social.

La UNESCO refiere el desarrollo de competencias individuales como importante contribución a la sociedad en el ámbito cultural, social y económico. Señala que el desarrollo de competencias comprende cuatro funciones principales que son la investigación, la educación, el desarrollo social y la ética; le adjudica a las competencias la posibilidad de generar nuevo conocimiento, de preparar profesionalmente a los individuos y de contribuir a nivel social y a la crítica social, respectivamente. (Argudín, 2005)

Por otro lado, Sliter refiere que el desarrollo de competencias individuales es fundamental para el funcionamiento adecuado de cualquier sociedad. Define la formación por competencias como el conjunto de conocimientos, destrezas, habilidades y otras diferencias individuales que son necesarias para realizar cualquier trabajo. (Sliter, 2015).

La formación por competencias sostiene que son éstas las que guían el aprendizaje, que convierten lo aprendido en conocimiento aplicable y transferible de tal manera que dan sentido a lo que se

está enseñando y/o aprendiendo; las competencias resuelven el conocimiento a modo de aplicación y a su vez nos ayudan a desarrollarnos integralmente como individuos sociales. Desarrollar la empatía, el sentido de colaboración, la inclusión y la pertenencia son también competencias.

Sliter declara que dentro de un contexto que urge la necesidad de aplicar el conocimiento al mundo laboral, surge la formación por competencias. Esta declaración nos habla de la relación que existe entre las competencias y el trabajo: las competencias del futuro determinarán los trabajos del futuro.

# 01.3 COMPETENCIAS Y DI-SE-ÑO

Bajo el entendido de que el diseño como disciplina formal, produce conocimiento socialmente válido. Retomando el concepto que propone Argudín sobre las competencias como "saberes de ejecución", el diseño es una disciplina que ofrece competencias para la formación de los individuos. Es por medio de ellas que el diseño tiene la función del saber aplicado. Las competencias del diseño como fundamentales de la disciplina, resultan en algo que se puede aprender y se puede enseñar. El diseño es una capacidad humana que todos poseen y que todos pueden cultivar; la diferencia entre los diseñadores y los no-diseñadores es que para los primeros esta práctica y este modo de hacer y de pensar, se vuelve una profesión.

A modo paradigmático, Aguerrondo explica el paradigma tradicional y el del tercer milenio en la siguiente tabla: (Aguerrondo, 2009. p.7)

## MODELOS DE CONOCIMIENTO

| **Paradigma tradicional** | **Paradigma del tercer milenio** |
|---|---|
| Su objetivo es desarrolar teoría | Su objetivo es resolver problemas (usando teoría) |
| El nuevo conocimiento se revierte en la comunidad científica | El nuevo conocimiento se revierte en la sociedad |
| Enfoca los problemas de la realidad segmentándolos | Enfoca los problemas desde la necesidad de su resolución, mezclando disciplinas |
| No se compromete a la acción | Se compromete con la acción |
| El criterio de verificación es la lógica de la experimentación (¿Explica el problema?) | El criterio de verificación es la lógica de la efectividad (¿Resuelve el problema?) |

Se elige utilizar este contraste pues hablando de diseño, el paradigma del tercer milenio presenta características infinitamente relacionadas con la disciplina del diseño principalmente en términos de conocimiento, de competencias y su rol en la transformación social. En este contraste, si sustituyéramos 'paradigma del tercer milenio' por 'diseño' nos sorprenderíamos de ver que el resultado evoca a lo que el diseño ofrece como disciplina: problem solver, aplicación del conocimiento para el desarrollo social que se compromete con la acción y como disciplina multidisciplinar.

Se encuentra relación entre el diseño como proceso o metodología con lo que plantea la autora:

| **Paradigma tradicional: pensamiento lógico** | **Paradigma tercer milenio: pensamiento tecnológico** |
|---|---|
| De la construcción de teoría<br>De operaciones del pensamiento<br><br>Operaciones de pensamiento:<br>Observar<br>Describir<br>Comparar<br>Razonar | a la resolución de problemas<br>a la capacidad de actuar sobre la realidad<br><br>Operaciones de pensamiento (más):<br>Competencias de acción<br>Encontrar un problema (definirlo)<br>Diagnosticarlo (explicarlo)<br>Idear la solución<br>Resolverlo |

(Aguerrondo, 2009. p.9)

En mi opinión sobre este panorama, una vez más el paradigma del tercer milenio está infinitamente ligado al potencial y posicionamiento (actual) del diseño. En cuanto a mentalidad, proceso/metodología y el 'qué' y el 'cómo', el paradigma del tercer milenio nos habla de la necesidad de actuar sobre los desafíos sociales –no sólo observar, describir, comparar, razonar– sino participar en el problema, idear y materializar la solución y resolver el problema.

Este análisis en relación al paradigma del tercer milenio y la disciplina del diseño señala en cierta medida al diseño como potencial disciplina para este cambio paradigmático; este planteamiento abre paso a potencializar al diseño como disciplina capaz de afrontar el futuro en términos de innovación social pues comprende la resolución de problemas y la capacidad de actuar sobre la realidad.

02

LAS COMPETENCIAS

# DEL DI-SE-ÑO

02.1 COMPETENCIAS DEL FUTURO
02.2 COMPETENCIAS DEL DISEÑO
02.3 MENTALIDAD DE DISEÑO PARA CIUDADANOS GLOBALES
02.4 REFLEXIÓN

# 02.1 COMPETENCIAS DEL FUTURO

Con el fin de definir las competencias del futuro, se revisó la literatura. Se analizaron alrededor de 20 estudios de caso en donde los autores refieren cuáles serán las competencias necesarias para enfrentar el futuro de un presente cambiante, un contexto laboral, social y económico que cambia constantemente, donde la información y la tecnología avanzan a un ritmo acelerado. Se realizó una matriz para condensar los datos referenciados por cada autor:

## COINCIDENCIA DE COMPETENCIAS REFERENCIADAS POR LA LITERATURA

Después de analizar dichos estudios, se encontraron tres hallazgos principales:

• Transdiciplinareidad. Sin importar la disciplina, autores coinciden en cuáles son las competencias fundamentales con las que se debe preparar a las nuevas generaciones para enfrentar el futuro.

• Autores refieren dos tipos de competencias fundamentales: habilidades blandas (soft skills) relacionados con la inteligencia emocional y habilidades duras (hard skills) que hacen referencia al conjunto de habilidades técnicas.

• Ciencias Sociales. Algunos autores mencionan las destrezas sociales como competencias fundamentales para el futuro.

A partir de esta información se obtuvo una base que identifica cuáles son las competencias del futuro, es decir, las que serán importantes para enfrentar el devenir. Si pensamos en sociedades futuras, no podemos dejar de lado que estas competencias figurarán de una u otra manera en la transformación social pues es a partir de la educación que se transmiten, se enseñan y se aprenden dichas competencias.

Como diseñadora, identifico que dichas competencias están infinitamente ligadas a la disciplina del diseño, a sus procesos y formación. Sumadas a otras, este conjunto de competencias plantean el modelo de individuo que será capaz de enfrentar las incertidumbres del futuro. Señalando al

diseñador como agente de cambio, las competencias del diseño pretenden reunir un modelo de habilidades que permitirá a los diseñadores practicar la disciplina en dirección a la transformación social y a los no-diseñadores como puente para relacionarse con el futuro: el entorno y la sociedad.

Bajo una hipótesis de que el diseño será una disciplina que figurará con gran relevancia en el futuro, resulta necesario definir cuáles son las habilidades sociales, académicas y cognitivas que conducen el proceso de diseño, las que debe tener el diseñador y el no-diseñador como agentes de cambio. Este planteamiento pretende un contexto de prosperidad, inclusión y sustentabilidad donde todos los individuos que conforman el sistema social son parte fundamental de este sociedad del futuro.

A continuación se presentará una propuesta modelo de las competencias del diseño. Se creó a partir de la revisión de la literatura (Skills for the future), de la formación y práctica del diseño, del análisis de casos de Diseño para la Innovación Social así como de la propia experiencia profesional como diseñadora.

# COMPETENCIAS DEL FUTURO
## Un problema de diseño.

## INTRODUCCIÓN

La globalización, el desarrollo tecnológico y la Economía del Conocimiento son algunos factores que están revolucionando la forma en la que vivimos, trabajamos y aprendemos.
Ante una sociedad que avanza a un ritmo acelerado se tiene como consecuencia nuevas necesidades en la formación profesional (Educación Superior) de los estudiantes por esta razón resulta preciso replantear las competencias que necesitaremos desarrollar para contribuir al futuro de esta sociedad donde el conocimiento es quien otorga el poder económico.
El desarrollo de competencias individuales es fundamental para el funcionamiento adecuado de cualquier sociedad. La formación por competencias según Sliter, es el conjunto de conocimientos, destrezas, habilidades y otras diferencias individuales que son necesarias para realizar cualquier trabajo.

## MÉTODO

Con el fin de definir las competencias del futuro, se revisará la literatura. Se hará una matriz para condensar los datos referenciados por cada autor y se analizarán los resultados para concluir con una propuesta modelo sobre las competencias del futuro.

***"Las competencias del futuro determinarán los trabajos del futuro." (Ashcroft, 2004)***

**Después de analizar alrededor de 20 estudios se encontró que:**

### TRANSDISCIPLINAREIDAD

Sin importar la disciplina, autores coinciden en cuáles son las competencias fundamentales con las que se debe preparar a las nuevas generaciones para enfrentar el futuro.

### HARD SKILLS. SOFT SKILLS

Autores refieren dos tipos de competencias fundamentales: soft skills y hard skills.

### CIENCIAS SOCIALES

Un estudio de ciencias sociales refiere que el campo de trabajo para el sociólogo actualmente es reducido sin embargo algunos autores mencionan las destrezas sociales como competencias fundamentales para el futuro.

**Coincidencia de competencias**

centro.

# 02.2 COMPETENCIAS DEL DISEÑO

EL DISEÑO COMO COMPETENCIA PARA ENFRENTAR EL FUTURO Y LAS COMPETENCIAS DEL DISEÑO PARA LA TRANSFORMACIÓN SOCIAL.

El diseño es una disciplina que ofrece competencias que pueden ser potenciales para la transformación social, que se pueden enseñar y se pueden aprender, que se fomentan por medio de la educación y el aprendizaje. El diseño como competencia se apropia de lo humano: demanda las actividades que las máquinas no pueden hacer y las competencias del diseño pretenden que los saberes del diseño sean aplicados a la realidad en dirección de la innovación social.

Resulta interesante que el desarrollo de competencias es de enfoque sistemático/sistémico, es decir sirve para la interacción de personas y el uso del conocimiento a modo colectivo para el bien común. Esta idea aterrizada en un contexto de desarrollo social, las competencias del diseño toman relevancia como catalizador de desarrollo social.

En resumen, la relación entre las competencias y el diseño es que el conjunto de dichas habilidades reúne fuerzas en pro del desarrollo social, pues las competencias son el conocimiento a modo de acción, resuelven los saberes llevándolos a la práctica transportando la realidad a un ambiente educativo con fin de investigar, analizar, intervenir y finalmente, transformar algún ámbito que compone el entorno social.

# 02.3 MENTALIDAD DE DISEÑO PARA CIUDADANOS GLOBALES

| | | |
|---|---|---|
| **HABILIDADES ARMÓNICAS** | Este grupo comprende la inteligencia social, la emocional y la cultural. Estas competencias permiten al individuo experimentar su entorno, relacionarse con otros individuos y tener un buen desempeño en sus actividades. No dependen del conocimiento y son deseables para la empleabilidad. | *Escucha activa, autodisciplina, autonomía, autosuficiencia, creatividad, crítica y autocrítica, comunicación y expresión, flexibilidad, curiosidad, iniciativa, liderazgo, motivación, observación, reflexión, sentido común.* |
| **HABILIDADES ACADÉMICAS** | Son las competencias mediante las cuales un individuo se relaciona con el conocimiento, es decir, lo que lo ayuda a estructurar su aprendizaje, ya sea individual o colectivo. Este grupo de competencias también refiere a la conexión entre conocimientos/saberes: la capacidad de hilar viejos y nuevos conocimientos así como la relación de los conocimientos de una disciplina a otra. | *Organización y planeación, formular y gestionar procesos, administración, habilidades de investigación, manejo de herramientas tecnológicas, multidisciplinareidad, interdisciplinariedad, transdiciplinariedad, experimentación y prototipado.* |
| **HABILIDADES DE LA INFORMACIÓN** | Este grupo de competencias refiere a lo relacionado con la información. Vivimos en un mundo donde abundan los datos y la información, por esta razón se vuelve necesario el manejo de ella para categorizarla, comprenderla e interpretarla. Este grupo de competencias está directamente ligada a la capacidad de la persona de seleccionar, desechar y/o integrar y generar nuevas ideas la información que es de su utilidad la toma de decisiones. | *Manejo y gestión de la información: análisis, interpretación y evaluación de la información. Síntesis. Creación de sentido. Lluvia de ideas. Recolección y creación de nuevas ideas a partir de información visual.* |
| **HABILIDADES RACIONALES** | Se refiere a los cinco tipos de pensamiento que resultan fundamentales en un contexto de TICs cuando se trata de preparación para encarar el futuro y donde el campo laboral es muy competitivo. Estos cinco tipos de pensamiento comprenden, particularmente, el proceso y las metodologías del diseño. | *Pensamiento adaptativo.*<br>*Pensamiento crítico.*<br>*Pensamiento creativo.*<br>*Pensamiento estratégico.*<br>*Pensamiento sistémico.* |
| **HABILIDADES CIUDADANO DEL MUNDO** | Este grupo de competencias hace referencia a la innovación social señalando la importancia de ser seres sociales que conviven en ambientes y entornos conformados por grupos de personas. Para la convivencia en sociedad, es importante cultivar estas competencias pues son una vía para reconstruirla conciencia social y reunir los esfuerzos en este sentido. | *Mentalidad Global. Apreciación y entendimiento cultural. Conciencia social y noción de sociedad. Co creación, colaboración, inclusión e integración social. Empatía. Trabajo en equipo.* |

# 02.4 RE-FLE-XIÓN

*"What makes mass society so difficult to bear is not the number of people involved, or at least not primarily, but the fact that the world between them has lost its power to gather them together, to relate and to separate them" (Arendt, p. 53)*

La Cuarta Revolución Industrial presenta mayores desafíos que exigen competencias casi específicas -y afinadas- de los individuos para enfrentar el futuro que ya se asoma.

El eslabón que une el mindset (esquema mental) de diseño y las sociedades futuras va en sentido de lo social pues el panorama de una sociedad futura comprende la formación de los individuos. Lo que hace una sociedad son las personas que la conforman, es por esto que resulta imprescindible formar a las siguientes generaciones a partir de la conciencia social. De esta manera, el mindset de diseño comprende, entre otras cosas, la formación personal, la formación social (colaboración) y el entendimiento del mundo que habitamos en dirección de la búsqueda de soluciones que en cierta manera "rediseñen" lo que no ha funcionado en tantos siglos de sociedad. A partir del entendimiento de las personas y las necesidades actuales, la empatía y la colaboración nos acercan a un panorama donde la inclusión, la prosperidad y la sustentabilidad toman un papel primordial. Hablar de una sociedad inclusiva comprende a todos los individuos, comprende igualdad de posibilidades, comprende el "todos para uno y uno para todos". Hablar de inclusión es también hablar de colectividad. Defino prosperidad como el cultivar conocimiento para sembrar más conocimiento aplicable en el presente y replicable en el tiempo. Propongo el término sustentabilidad como eje-dirección de una sociedad que respeta la naturalidad de su entorno, actúa en el presente y planea para el futuro.
Formar individuos más sensibles nos llevará al desarrollo futuro de una sociedad que podrá 'sobrevivir' en el tiempo, un modelo que resulta aplicable y replicable en donde los individuos se toman de las manos en pro del desarrollo social y/o de la sociedad.
Por otro lado, como autora de la hipótesis de este trabajo, considero que debemos expandir y trascender el diseño -competencias y conocimientos- al dominio público, es decir, que el diseño no sea sólo para diseñadores sino como herramienta catalizadora de la innovación y la transformación social. Concebir al diseño como acción, no como teoría.

Si cultivamos el marco mental de diseño como una formación que concierne a los individuos, que es de carácter laboral y social, estaremos acercándonos a un futuro prometedor, un modelo de sociedad fundada sobre la base de la colaboración y la trascendencia.

A partir de estas competencias, tendremos individuos listos para enfrentar las incertidumbres de un futuro que ya se asoma, para trabajar y actuar a favor de la sociedad, el desarrollo, la transformación y la innovación social.
Este marco mental pretende rescatar lo humano -lo que la máquina no puede realizar- como es el sentido de colaboración y la responsabilidad de generar conocimiento a favor de la sociedad (lo más humano de lo humano). Este mindset propone una estructura mental que rescata las competencias necesarias para competir en un mundo laboral exigente así como también para enfrentar los desafíos que como seres sociales nos confrontan.

03

PLANEACIÓN POR

# E-SCE-NA-RIOS

03.1 DISEÑO COMO UN...

AMATEUR

ESTRELLA DE ROCK

SOCIO ESTRATÉGICO

CIUDADANO DEL MUNDO

03.2 RUTA CRÍTICA:

PASADO, PRESENTE Y FUTURO

# 03.1 DISEÑO COMO UN...

Se piensa en el diseño como una disciplina que "los diseñadores" practican. Es decir, el diseño no se ha democratizado ni generalizado, se ha quedado sólo para los diseñadores. Hablamos entonces de la profesionalización y la especialización del diseño, surgiendo así cuestionamientos como ¿qué pasaría si el diseño fuera para todos? ¿Qué pasaría si los diseñadores se involucraran en el desarrollo social? ¿Sigue valiendo la pena la especialización del diseño? ¿Y si todos fuéramos diseñadores?

La planeación por escenarios resulta una herramienta útil para explorar distintos panoramas contemplando las distintas variantes y sus combinaciones. En este caso, se ha elegido extrapolar las variantes Democratización y Profesionalización en el eje X y, Generalización y Especialización en el Y.

Estas variantes fueron elegidas pues lo que se quiere obtener es información en cuanto a las tendencias en el ámbito del diseño partiendo desde un planteamiento hipotético inicial: "las competencias del diseño como posible catalizador de la transformación social". A lo largo de este escrito se ha hablado y se ha sustentado que la disciplina del diseño ha evolucionado dado su infinito potencial, que el la mentalidad y marco de trabajo del diseño pueden ser aplicados para resolver problemas y retos universales que comprenden nuestra realidad, que aprender las competencias del diseño nos promete un mejor futuro -socialmente hablando- y que, por medio del diseño podemos abordar temas de desarrollo y transformación social. Esta hipótesis comprende que el diseño debe estar al alcance de cualquier individuo o sociedad, es decir, democratizar y generalizar el diseño.
A continuación se muestra cómo resultaría este modelo (Matriz) al que titulo "Diseño como un...".

GENERALIZACIÓN

DISEÑADOR
**SOCIO ESTRATÉGICO**

DISEÑADOR
**CIUDADANO DEL MUNDO**

PROFESIONALIZACIÓN

DEMOCRATIZACIÓN

DISEÑADOR
**ESTRELLA DE ROCK**

DISEÑADOR
**AMATEUR**

ESPECIALIZACIÓN

DISEÑADOR

# AMA-TEUR

## DEMOCRATIZACION/ESPECIALIZACION

***Gaby es una persona trabajadora y de actitud siempre positiva y alegre. Es licenciada en administración con especialidad en diseño pues al escuchar que los diseñadores tienen habilidades que otros profesionistas no -como la creatividad y el pensamiento divergente- pensó que sería buena idea inscribirse a un curso de Diseño Gráfico en línea. Dado su reconocimiento profesional, trabaja en una empresa como administradora y es diseñadora freelance, participa en concursos para diseñadores y forma parte de comunidades creativas en línea. Además, conoce el Design Thinking y lo aplica en su puesto administrativo. Cuando tiene tiempo libre, le gusta ir de compras y salir con sus amigos a bares.***

Profesionistas del diseño como diseñadores gráficos, textiles, industriales e interactivos están diseñando "lo que saben hacer": objetos, prendas, identidades corporativas, campañas de comunicación, apps, sitios web y otros con fines particulares. El ejercicio del diseño se ubica como profesiones aisladas entre sí, es decir, cada campo comprende su propia área de especialización del diseño, podría decirse que los conocimientos y los procesos no son homólogos. A la par de la especialización, se abre el diseño para el público en general lo que quiere decir que cualquier persona tiene alcance a los "qué" y los "cómo" del diseño. Cursos en línea, tutoriales de YouTube y diplomados express ofrecen certificaciones formativas en diseño para candidatos interesados.

El diseño es reconocido y aceptado socialmente, se reconoce el valor del diseño para resolver necesidades "inmediatas" y bajo briefs particulares y muy específicos. En este escenario, el diseño corresponde una actividad económica como cualquier otra, es decir, no sobresale como activo sin embargo, el porcentaje de profesionales registrados como diseñadores ha aumentado. Entonces, dentro de las empresas no necesariamente se tienen "diseñadores" sino empleados que conocen y aplican las metodologías del diseño.

Los diseñadores se mantienen fuera del panorama político como actores pero contribuyen con el diseño de promocionales, campañas para apoyo de políticas públicas o cualquier otra cosa que puedan diseñar para estos fines. El gobierno, las instituciones públicas y las privadas se hacen cargo de los retos y las problemáticas sociales.

El valor que se cultiva en este escenario es la humanización: ejercer la profesión con responsabilidad considerando el impacto (positivo y negativo) que tendrán sus creaciones.

DISEÑADOR

# ESTRELLA DE ROCK

ESPECIALIZACION/PROFESIONALIZACION

***Luciana es diseñadora de moda. Desde el último semestre de la licenciatura se dedicó a hacer el plan de negocio para su marca. A unos años de haber salido de la carrera, ha participado en pasarelas internacionales con sus diseños, generalmente en el ámbito de couture. Eventos sociales ocupan su agenda pero cuando tiene tiempo libre, le gusta salir a tomar una copa de vino y a disfrutar de una rica cena.***

Tenemos un mundo adornado de buenos logotipos y productos, señalización que informa, de buenas campañas de comunicación y objetos estéticos y funcionales. La no democratización del diseño ha dejado al diseño para diseñadores.

Los "qué" y los "cómo" del diseño son ilustrados y descritos en libros y manuales para la enseñanza y práctica del diseño, "es un idioma que sólo los diseñadores entienden". Para obtener un título de diseñador, los profesionistas se forman en universidades especializadas en diseño. El diseño corresponde a una profesión como cualquier otra y este es el papel que tiene en la economía global.

Las instituciones públicas y privadas se encargan de abordar las problemáticas que enfrenta la sociedad: desigualdad, gastos desmesurados y mal invertidos, falta de capital personal e intelectual son las constantes. Con suerte, algunos grupos activistas toman la batuta y actúan en pro de la transformación e innovación social.

Hay pocas iniciativas de fondeadoras y de apoyo a la innovación y el emprendimiento

DISEÑADOR

# SOCIO ESTRA-TÉGICO

PROFESIONALIZACIÓN/GENERALIZACIÓN

***Carlos es diseñador, trabaja en el gobierno y se dedica al análisis del Sistema Educativo. Fue pionero en ocupar el puesto de "Diseñador Sistémico" dadas sus habilidades como analítico y diseñador. Trabaja de la mano con estrategas en este mismo ámbito. Cuando termina la jornada, Carlos se reúne con sus amigos para cenar. Sus posibilidades económicas son altas por lo que su estilo de vida le permite viajar y tener acceso a diversos lujos.***

El diseño es reconocido socialmente y es señalado como disciplina capaz de afrontar problemáticas sociales. Empresas públicas y privadas contratan a diseñadores para atender necesidades a gran escala: erradicar la pobreza, igualdad de oportunidades, diseño de ciudades, participar en la gestión de los sistemas de salud, de movilidad y transporte y el sistema educativo. Los diseñadores reúnen sus esfuerzos –intelectuales y prácticos- en dirección de una sociedad en desarrollo hacia la transformación, que es incluyente, próspera y sustentable.

En las empresas, se dan cursos de Diseño Centrado en las Personas para los trabajadores a modo de que puedan aplicar estos conocimientos en su puesto, no se habla de Design Thinking pero se sigue usando.

Este panorama ha abierto nuevas oportunidades laborales, pues la sociedad ha reconocido el valor que tiene el diseño sobre otras disciplinas y se han generado nuevos puestos en las empresas y perfiles profesionales. (tecnólogos-diseñadores, ingenieros-diseñadores, médicos-diseñadores, administradores-diseñadores)
Los diseñadores forman parte esencial de los equipos políticos y gubernamentales, se crearon nuevos puestos para ser ocupados por ellos: diseñadores sociales, diseñadores estrategas y diseñadores sistémicos integran estos equipos y son influyentes en la toma de decisiones en materia de desarrollo e innovación social.

Económicamente, el diseño toma las primeras posiciones en la economía mundial y los gobiernos apuestan sus planes de desarrollo e inversión a los diseñadores.

DISEÑADOR

# CIUDADANO DEL MUNDO

## GENERALIZACIÓN/DEMOCRATIZACIÓN

***Ariel es un joven activista. Por su sentido de humanidad, Ariel forma parte de varios programas del Servicio Social en la Universidad lo que le abre paso a conocer las necesidades de distintos grupos de personas. Fue nombrado presidente de un grupo de jóvenes que, de la mano con el gobierno, se dedican a hacer mejoras, activación de espacios públicos e implementaciones en su comunidad usando el proceso de diseño. La mayor parte del tiempo está moviéndose en distintos asuntos por lo que los fines de semana pasa el tiempo en el parque, comparte con su familia y amigos y le gusta tomar cerveza.***

El reconocimiento del diseño como área de oportunidad para la transformación social, ha generado un sin fin de innovaciones para la gente y las sociedades.
Los individuos, diseñadores y no diseñadores asumen el diseño como mindset y reúnen sus esfuerzos en dirección de una sociedad que incluye y toma en cuenta a todos los individuos, promoviendo la sustentabilidad y la prosperidad.

Se ha cultivado la colaboración como valor social y se han generado equipos multidisciplinarios que, a pesar de ser profesionistas de diferentes ámbitos, comparten la misma visión y los modos de hacer con el diseño como rol de liderazgo.

Los perfiles laborales ahora se complementan con conocimientos de diseño en materia de gestión, procesos y metodologías así como creatividad para la resolución de problemas, por lo que los propios diseñadores, con el objetivo de que los individuos "hablen un mismo idioma" han empezado a impartir cursos sobre conocimientos particulares y característicos de la disciplina del diseño y así juntos contribuyen a enfrentar las problemáticas y retos sociales que se presentan.

En términos económicos, los gastos públicos están destinados al desarrollo e innovación de la sociedad y los individuos que portan la bandera de ser proyectos "de diseño".

Económicamente, el diseño toma las primeras posiciones en la economía mundial y los gobiernos apuestan sus esfuerzos a los diseñadores.

Otros aspectos como la tecnología, ha sido igualmente aprovechada para fines de innovación social mientras que en educación, la propuesta curricular señala al diseño, sus competencias y metodologías como parte fundamental de la educación de las actuales y futuras generaciones

Centros comunitarios donde se deciden problemas y se abordan por medio del diseño.

# PLANEACIÓN POR ESCENARIOS: EJEMPLOS ACTUALES

GENERALIZACIÓN

PROFESIONALIZACIÓN

DEMOCRATIZACIÓN

### HELSINKI DESIGN LAB (HDL)

Helsinki Design Lab (HDL) es una iniciativa de Sitra (The Finnish Innovation Fund) que establece al diseño estratégico como disciplina central para apoyar las decisiones del gobierno. Se plantea reexaminar, repensar y rediseñar los sistemas heredados del pasado con el reto de desarrollar un camino viable para mejoras sistémicas y estratégicas. Invita al compromiso de los gobiernos a la tarea de rediseñar los límites de problemas complejos que presenta la actualidad y la forma en la que deliberan las soluciones.

### THE COLLECTIVE ACTION TOOLKIT (CAT)

El Manual de Acción Colectiva (CAT) fue lanzado en 2012 por la empresa de diseño frog. Este toolkit pretende poner las herramientas del design thinking en manos de locales que fungen como agentes de cambio para la transformación de sus comunidades. Propone una forma de trabajo universal, se puede adaptar a cualquier problema o situación.

### PENTAGRAM

Pentagram es un estudio que se especializa en diseño de gráficos e identidad, arquitectura de interiores, productos y embalajes, diseño de exposiciones e instalaciones, sitios web, publicidad y comunicación. Los diseñadores que integran el equipo son a su vez dueños del despacho y apasionados del diseño.

### CANVA

Es una herramienta de diseño gráfico en la web. Fundada en 2012, es una herramienta accesible y amigable que facilita su uso por medio del formato “drag-and-drop”. Brinda acceso a más de un millón de fotografías, gráficos y fuentes, los diseños se pueden utilizar en formato digital o se pueden exportar para impresión. Es utilizada por diseñadores y no-diseñadores.

ESPECIALIZACIÓN

03.2

RUTA CRÍTICA

# PASADO, PRESENTE Y FUTURO

En algún nivel, la intención de este escrito ha sido evidenciar y señalar el potencial del diseño; cómo los especialistas "del diseño" han aprovechado, implementado y desarrollado el diseño conforme a las necesidades que se han ido presentando a lo largo del tiempo. Esta evolución ha demostrado que el potencial del diseño es infinito.

En la realización y análisis de "DISEÑO COMO UN..." fue evidente la relación que existe entre la propuesta de escenarios con la evolución e historia del diseño. Por esta razón, decidí hacer una ruta crítica explicando esta relación.

Para comenzar el recorrido crítico, nos situamos en el cuadrante DISEÑADOR AMATEUR (Democratización y Especialización) donde todos diseñan "lo que saben hacer", esto comprende a los profesionistas del diseño en todas las ramas. ¿Será que William Morris y los demás colegas "hacían lo que sabían hacer"? Así empieza la historia del diseño. Arts & Crafts (1850-1914) como su nombre lo dice, artes y oficios. Entre líneas leemos que era multidisciplinario, dedicaban su talento al diseño y a las artes, ya sea de modo arquitectónico, en objetos, artefactos y utensilios o impresos que comprendían dentro de un "todo". Hoy los reconoceríamos llamaríamos como diseñadores industriales, textiles, interactivos y gráficos.

Avanzando a la izquierda encontramos al DISEÑADOR ESTRELLA DE ROCK, quien nos habla de la especialización y profesionalización del diseño, donde sólo profesionistas del diseño ejercen en áreas específicas. Quiere decir que para ser diseñador, necesitas estudios especializados. Lo mismo plantearon Walter Gropius y Mies van der Rohe en 1919 cuando fundaron la Staatliche Bauhaus, escuela de diseño en Weimar.

Pasamos a la profesionalización y generalización del diseño en la esquina superior izquierdacon el DISEÑADOR SOCIO ESTRATÉGICO donde profesionistas del diseño utilizan metodologías y procesos para ser implementados en otras áreas y trabajando de manera transdisciplinaria de modo que el reconocimiento del diseño se hace evidente. ¿Será que el Diseño de Servicios nos habla de la implementación del diseño en otras/nuevas áreas? Esta rama propone, por medio del diseño, la mejora de la calidad, la interacción y la experiencia de los usuarios a través de la organización, la planificación y la infraestructura.
Actualmente nos encontramos en este punto donde el diseño ha mostrado potencial y ha cobrado relevancia dando nacimiento al Diseño Universal y permeando en nuevos campos como son el sistema político y el sistema bancario.

El último cuadrante —el futurible— donde la democratización y generalización del diseño nos lleva en dirección a la transformación y la innovación social. Al igual que este trabajo, éste también sustenta la importancia del diseño en la sociedad y cómo las competencias del diseño son catalizadores de la transformación social pues es por medio del diseño que se pueden abordar las distintas problemáticas que enfrentamos como sociedad.

DISEÑADOR CIUDADANO DEL MUNDO, a diferencia de los demás cuadrantes, plantea la integración del diseño como parte activa de la sociedad en la resolución de problemas e invita al diseño a tomar protagonismo en la educación.

Este análisis confirma que la historia del diseño ha tenido distintas etapas e implementaciones que lo ha conformado y posicionado como una disciplina capaz de abordar el futuro. El diseño, a través de los años, ha demostrado ser una disciplina capaz de reinventarse, renovarse y encontrar su importante lugar en la sociedad.

Para concluir, se encuentra una estrecha relación entre este planteamiento de Planeación por Escenarios con la historia del diseño: hasta ahora el diseño ha pasado por distintas etapas donde se ha diseñado como un diseñador Amateur, como una Estrella de Rock y se empieza a hablar del diseñador como un Socio Estratégico para diferentes sistemas, trayectoria histórica que nos lleva en dirección hacia donde diseñar como un Ciudadano del Mundo es el futuro del diseño.

04

ESTRATEGIA

# TOOL-KIT

SOY CIUDADAN@ DEL MUNDO
¿CÓMO PUEDO RESOLVER PROBELMAS DE MI ENTORNO E INVOLUCRARME CON MI COMUNIDAD A TRAVÉS DEL DISEÑO?

04.1 MIRADA AL FUTURO

04.2 MANIFIESTO CIUDADANO DEL MUNDO

# 04.1 MIRADA AL FUTURO

Ahora que conocemos los posibles escenarios y panoramas a los que nos enfrentamos si se diera la democratización (o la profesionalización) y la generalización (o la especialización) del diseño, podemos señalar qué eventos tendrían que tomar lugar para hacer realidad el escenario futurible que corresponde a "Diseño como un Ciudadano del Mundo"

1. El diseño se abre al público, dando acceso a contenido y conocimientos propios de la disciplina en un modo certificado y profesional
2. Profesionistas del diseño enfocan sus conocimientos y habilidades hacia la transformación y la innovación social
3. Las propias comunidades toman responsabilidad de su entorno social desde el diseño
4. Educación: Implementación de la mentalidad, marco de trabajo y del modelo de competencias del diseño **"Mentalidad de Diseño para Ciudadanos Globales"** como parte de la agenda/currículo educativo
5. Escuelas de diseño para adultos
6. Profesionistas del diseño ocupando puestos en los diferentes sistemas sociales y políticos

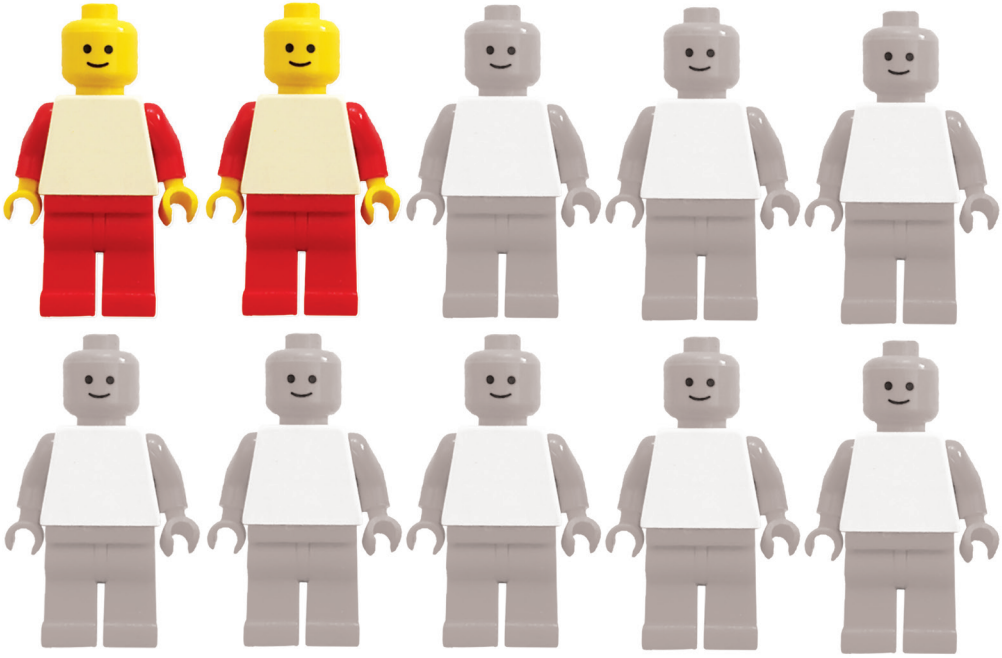
La estrategia que este trabajo propone es un Toolkit al que titulo **"Soy Ciudadano del Mundo® ¿Cómo puedo resolver problemas de mi entorno e involucrarme con mi comunidad a través del diseño?"** Este Toolkit tiene como objetivo principal la difusión de la alfabetización del diseño, es decir, que las futuras generaciones estén educadas con base en los procesos y metodologías, la estructura y el pensamiento de diseño para que pueda aplicarse de manera intrínseca principalmente en dos ámbitos: el escolar y el social/comunitario. Además, propone un método participativo y de integración, es decir, procura la participación conjunta para lograr el objetivo de "hacer comunidad". Este toolkit tiene como fin sembrar en los jóvenes y en las nuevas generaciones el sentido de ser un Ciudadano del Mundo a través del desarrollo de competencias y valores transversales tales como la co-creación, la colaboración y la inclusión, haciendo partícipes del cambio a todos los Ciudadanos del Mundo.

El Toolkit como estrategia está enfocada a este rango de edad pues de acuerdo al informe presentado por el PNUD sobre emprendimiento e innovación social juvenil data que en Latinoamérica 2 de cada 10 jóvenes han iniciado una actividad de emprendimiento o innovación social, lo que corresponde a 26% de la población. Menciona que el emprendimiento es una oportunidad para inclusión social de jóvenes. El reporte refiere a la juventud como valor de capital humano y social, es decir, los jóvenes son relevantes para el cambio, la inclusióny el desarrollo social (PNUD, 2016).

EN LATINOAMÉRICA

**2 DE CADA 10**

**JÓVENES**



HAN INICIADO UNA ACTIVIDAD

**DE INNOVACIÓN**

**SOCIAL**

# 04.2 MANIFIESTO CIUDADANO DEL MUNDO

EL CIUDADANO DEL MUNDO
cree en el diseño como factor de transformación

EL CIUDADANO DEL MUNDO
cree en un futuro próspero, inclusivo y sustentable

EL CIUDADANO DEL MUNDO
cree en la colaboración como valor social del diseño

EL CIUDADANO DEL MUNDO
cree que las necesidades de todos los individuos de una sociedad deben ser atendidas

EL CIUDADANO DEL MUNDO
cree que todos los individuos de una sociedad tienen derecho al acceso de la educación, la tecnología y el conocimiento

EL CIUDADANO DEL MUNDO
cree en las iniciativas ciudadanas

EL CIUDADANO DEL MUNDO
cree posible afrontar los retos que nos amenazan como sociedad y sabe que tiene en sus manos las soluciones para dichos retos

EL CIUDADANO DEL MUNDO
cree en su autonomía y se sabe líder

# 05 CON-CLU-SIÓN

Como individuos y como diseñadores, hemos diseñado nuestro mundo. Se asoman nuevas capacidades y posibilidades de diseñar nuestro entorno en pequeña y grande escala, de transformar los hogares, las escuelas, los lugares de trabajo y los espacios públicos en atmósferas habitables. Los diseñadores tenemos el compromiso de diseñar con propósitos específicos: inclusión, prosperidad, habitabilidad, sustentabilidad e interacción social.

Como educadores, tenemos la responsablidad de cultivar en nuestros alumnos el sentido de ser Ciudadanos del Mundo: promover la inclusión social, promover la sustentabilidad de nuestros hábitos y promover la prosperidad de nuestras acciones.

Los escenarios planteados representan una retrospectiva, actualidad y prospectiva de la disciplina del diseño para generar un análisis estratégico sobre el posicionamiento del diseño en el futuro: "Diseño como un Ciudadano Mundial" es el escenario futurible, que plantea la integración del diseño como parte activa de la sociedad en la resolución de problemas e invita a esta disciplina a tomar protagonismo en la educación. Es de aquí que nace la propuesta del Toolkit en pro de este escenario, para acercarnos a ese futuro prometedor para el diseño.

Como habitantes del mundo, es nuestra responsabilidad cultivar estilos de vida que promuevan dichos valores y que en todo momento reflejen un sentido de colaboración, de empatía y de responsabilidad comunitaria. Aquí radica la importancia de promocionar una cultura social del diseño, que ofrece un campo de acción dónde todos los habitantes del mundo pueden diseñar/utilizar/habitar lo que se diseña aplicando las competencias del diseño y creando a la vez estilos de vida alternativos para crear narrativas y escenarios más satisfactorios.

Lejos de ser un movimiento activista, lo que pretende el diseño como catalizador para la transformación y la innovación social, es beneficiarse del conocimiento, la tecnología y las competencias mismas del diseño para comprometerse con fines comunitarios/globales y reunir esfuerzos para impactar socialmente.

Si se quiere promover el diseño como disciplina competente para abordar desafíos sociales, se entiende que el diseñador tiene cierta responsabilidad con la disciplina de bien aplicar los conocimientos y los saberes para practicar 'diseño'. Una hipótesis que señala al diseño como catalizador de la transformación social, llama al diseñador a tomar un rol activo en el 'diseño' del futuro y figurar como agente de transformación para la sociedad por lo que los diseñadores deben considerarse a sí mismos relevantes en este cambio paradigmático, y serlo. Así mismo, invita a los Ciudadanos del Mundo a ser parte de esta Nueva Era: la del diseño.

# 06 BIBLIO-GRAFÍA

## DISEÑO


Ralph P., Wand Y. (2009) A Proposal for a Formal Definition of the Design Concept. In: Lyytinen K., Loucopoulos P., Mylopoulos J., Robinson B. (eds) Design Requirements Engineering: A Ten-Year Perspective. Lecture Notes in Business Information Processing, vol 14. Springer, Berlin, Heidelberg

Brown, T. (2009). Change by Design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation. Harperbusiness. Nueva York, Nueva York.

Heskett, J. (2005). El diseño en la vida cotidiana. Editorial GG. Barcelona, España.

Julier, G. (2015). La cultura del diseño. Editorial GG. Barcelona, España.

Manzini, E. (2015). Design, when everybody designs. The MIT Press. Massachustes, Boston.

Whiteley, Nigel. (1994). Design for society. Reaktion books. Londres.

Documental Design & Thinking
http://designthinkingmovie.com/

Costa, Tania y Adriá Garcia i Mateu. (2015) Transition Design: Investigación y diseño colaborativo para procesos de emancipación ciudadanos. Revista de Estudios Globales y Arte Contemporáneo, Vol. 3, Núm. 1, 66-84

Irwin, Terry. (2015) Transition Design: A Proposal for a New Area of Design Practice, Study, and Research. Design and Culture. Volume 7, Issue 2. Pp. 229-246. Routledge Taylor & Francis Group.

Tonkinwise, Cameron. (2015) Transitions in Sociotechnical Conditions that afford Usership: Sustainable Who?. Carnegie Mellon Univeristy.

Tonkinwise, C. (2015). Is Social Design a Thing?

Arendt, H. (1958). The Human Condition. University of Chicago.
pp.50-54

Bason, Ch. (2013). Design Led-Innovation in Government. Stanford Social
Innovation Review.

ABSTRACT Netflix

Web conferencia
http://www.aiga.org/video-HHH-2013-irwin-kossoff-tonkinwise/

TED TALKS
https://www.ted.com/talks/hugh_evans_what_does_it_mean_to_be_a_citizen_of_the_world#t-1004682

https://www.ted.com/speakers/emily_pilloton

https://www.ted.com/talks/hugh_evans_what_does_it_mean_to_be_a_citizen_of_the_world

PNUD (2016). Promoción del emprendimiento y la innovación social
juvenil en América Latina. Estudio Regional. Panamá.

https://hbr.org/2015/09/design-for-action

## COMPETENCIAS


Aguerrondo, Inés (2009). Conocimiento complejo y competencias educativas. UNESCO Oficina Internacional de Educación. Ginebra, Suiza.

Argudín, Yolanda (2005). Educación basada en competencias: nociones y antecedentes. Trillas. México.

A. Sliter, Katherine. (2015) Assessing 21st Century Skills: Competency Modeling to the Rescue.

http://www.ibe.unesco.org/es/temas/enfoque-por-competencias

Fidler, Devin. (2016) Future Skills: Update and Literature Review. Institute for the Future. Palo Alto, CA.


## COMPETENCIAS DEL FUTURO


Bell, Stephanie. (2010). Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for
the Future. Routledge Taylor & Francis Group. The Clearing House. 39-43.

IFTF. Future Work Skills 2020

Day, Sheryl L; Koorland, Mark A. (1997) The future isn't what it used to be; Student competencies for the 21st century.

Rahim M. Sail. Khadijah Alavi. (2010) Social Skills and social values training for future e-workers. Journal of European Industrial Training. Malaysia

Zinser, Richard (2012) A curriculum model of a foundation for educating global citizens. Emerald Group Publishing (Vol.20/No.1). U.K.

Moore, Christina (2016) The Future of Work: What Google Shows Us About the Present and Future Online Collaboration. Springer Science + Business.

Larson, Lotta C.; Miller, Theresa Norther (2011) 21st Century Skills: preparing students for the future. Kappa Delta Pi Record. 121-123.

Villiers, R. (2010) The incorporation of soft skills into accounting graduates for their unpredictable futures. Faculty of Business and Law. Mediatary Accountancy Research, Vol. 18. 1-22

Terrence Thomas; Paula Faulkner; Benjamin Gray (2015) New skills for a New Era: Ideas for preparing professionals for Service in twenty first century agriculture. IJAES.

Donlevy, Jim (2005). Teachers, Technology and Training. International Journal of Instructional Media. Pg. 201

Valerio Ureña, G. Valenzuela González, J.R. Competencias informáticas para el e-learning 2.0. AIESAD. México

Josep M. Batalla, Eva Rimabu y Enric Serradell (2014) El e-learning en las disciplinas de la economía y la empresa. RUSC, Revista de Universidad y Sociedad del Concimiento.España.

Ashcroft, Linda (2004) Developing competencies, critical analysis and personal trabsferable skills in future information professionals. Emerald.

Lozano Rosales, Raymundo. Et.al. (2012) Modelo educativo basado en competencias en Univrsidades Politécnicas en México: percecpión de su personal docente-administrativo. Revista Electrónica. Actualidades Investigativas en Educación.

A. Sliter, Katherine. Assessing 21st Century Skills:

Competency Modeling to the Rescue.
Ricoy, Ma. Carmen. (2010) Competencias para la utilización de las herramientas digitales en la Sociedad de la Información. UNED. EducaciónXX1.13.1. pp.199-219

Villarroel, Verónica y Bruna, Daniel.(2014) Reflexiones en torno a las competencias genéricas en educación superior: un desafío permanente. Psicoperspectivas Individuo y sociedad. Vol.13, No. 1. P. 23-34

Rivera Ayala, Luis Alonso. (2014) Cinco competencias genéricas clave en los estudios de Derecho. REVISTA DE EDUCACIÓN Y DERECHO. Número 11. Barcelona, España.

Villanueva, G. y Casas de la Luz, M. (2010) e-competencias: nuevas habilidades del estudiante en la era de la educación, la globalidad y la generación del conocimiento. ITESM. Signo y Pensamiento 56. Volumen XXIX. Pp 124-138.

Santos Martínez, Clara Janneth. (2013) Educación Mediática e Informacional en el contexto de la actual Sociedad del Conocimiento. Historia y Comunicación Social. Vol. 18.

F. Boyd, Yolanda. (2016) Inquiry based Science: preparing human capital for the 21st Century and Beyond.

Hilton, Margaret. (2015) Preparing Students for Life and Work.Issues in Science and Technology.

Gómez, Victor Manuel. (2010) Sobre la formación de competencias en el sociólogo. Revista Colombiana de Sociología. Vol. 33. No.1 . Bogotá, Colombia. Pp. 69-85