co lid

S id

g ni

La transformación de un ejercicio académico sobre construcción de escenarios de futuro liderado por estudiantes de ingeniería multimedia y diseñadores industriales

Resumen

La volatilidad, incertidumbre, complejidad y ambigüedad (V.U.C.A) que se ha incrementado tras la emergencia de la Covid 19 ha impedido

**Rafael Martínez
Gutiérrez**

Profesor de Diseño,
Universidad Autónoma
de Occidente, rmmartinez
@uao.edu.co

[https://doi.org/10.53972/
RAD.erad.2021.2.7](https://doi.org/10.53972/RAD.erad.2021.2.7)

la ejecución tradicional de los proyectos de diseño con enfoque participativo. En consecuencia, se han dado una serie de transformaciones con el fin de adaptarse a la virtualidad. Esta última puede ser más cercana al ámbito de la ingeniería de multimedia, para los estudiantes de diseño industrial es aún incipiente y retador. Se presentan las intervenciones para soslayar las medidas de cuarentena y distanciamiento social en la ejecución de un ejercicio académico de carácter participativo enfocado al diseño y ejecución de actividades que involucraran la construcción de escenarios de futuro sobre la base de la participación de diferentes actores y sus diversas visiones, el ejercicio fue realizado por estudiantes de diseño industrial e ingeniería multimedia de la asignatura Futuros posibles de la Universidad Autónoma de Occidente. Como conclusiones se describen los aportes en términos de integración de herramientas y recursos cotidianos en las metodologías de diseño de futuros implementadas, estrategias para la realización de ejercicios participativos de diseño de manera remota y la integración de saberes conseguida a partir del trabajo en equipo desarrollado.

Palabras clave

Escenarios de futuro,
ingeniería multimedia,
diseño industrial.

Introducción

89

E

El diseño se ha aproximado a la construcción de futuros desde perspectivas como diseño especulativo, design justice, diseño participativo y diseño para las transiciones entre algunas, las cuales tienen como principio que “la participación de los miembros de la comunidad que se ve más directamente afectada por un proceso de diseño es crucial, tanto porque la justicia lo exige como también porque el conocimiento tácito y experiencial de los miembros de la comunidad seguramente producirá ideas, enfoques e innovaciones que para un no miembro de la comunidad sería extremadamente poco probable que tenga” (Chock, 2020, p.35). Una aproximación colectiva que involucre múltiples y diversos puntos de vista expande las posibilidades de anticipar y construir lo que puede devenir. Estos puntos de vista requieren ser discutidos por los diferentes miembros de una comunidad con miras a encontrar elementos sobre los que se pueda construir una visión común de posibles futuros. Por ello, la generación de espacios físicos o virtuales para la discusión es un factor fundamental. No obstante, en la situación de pandemia, en la que las interacciones físicas se encuentran restringidas, las estrategias para indagar contextos, co-crear, validar y comunicar resultados de diseño recaen sobre la virtualidad. Esta situación emergente ha hecho que proyectos académicos

iniciados de manera previa a la pandemia hayan tenido que reducir su alcance o reevaluar su objetivo al iniciar las medidas de cuarentena y distanciamiento social debido a que su formulación inicial se tornaba inviable. A partir de dichos reajustes iniciales se puede identificar un redireccionamiento en su ejecución hacia entornos en los que se pudiera conservar una aproximación física con las personas, lo cual llevó al abordaje de contextos cercanos a los estudiantes, tales como su hogar y sus espacios de interacción primaria. Ejemplos de esto son el ejercicio académico de la asignatura Futuros posibles del periodo primer semestre del 2020 y algunas experiencias presentadas por docentes de diferentes partes del país en los conversatorios del 5° Encuentro de Diseño para y con la comunidad organizado por la RAD en el 2020.

Como antecedentes sobre estudios de diseño en el marco de la emergencia de la Covid 19 se destaca el volumen 13 de la revista *Strategy Design Research Journal*, que recoge reflexiones de proyectos elaborados en colaboración entre organizaciones, diseñadores, médicos, antropólogos e ingenieros mecánicos de diversas partes del mundo en torno a 5 ejes: (1) Revisiones y mapeos de respuestas de diseño y necesidades de los ciudadanos; (2) respuestas específicas de diseño para la crisis; (3) los retos de la educación en línea; (4) aspectos psicológicos, emocionales y experienciales; (5) reflexiones respecto al proceso de diseño. Concluyendo que “la pandemia produjo un fenómeno de aceleración de varios cambios tecnológicos y sociales que ya estaban ocurriendo pero que de otro modo habrían tardado años en ocurrir por completo” (Rossi et al, 2020, p.305).

Metodología

El estudio se realizó con un enfoque descriptivo, no experimental, en el que se analizaron los resultados y la documentación del proceso presentada por los equipos de trabajo. La población sobre la que se delimitó el análisis fue de 15 estudiantes de diseño industrial e ingeniería

de multimedia que cursaron la asignatura Futuros posibles durante el segundo semestre del 2020. Se organizaron equipos interdisciplinarios para la ejecución del proyecto que consistió en diseñar y ejecutar una actividad a partir de la cual un grupo de personas pudiera realizar la elaboración de escenarios de futuros proyectados a mínimo cinco años alrededor de una temática de interés. Para tal fin se apoyaron en metodologías de diseño y herramientas propias de los estudios de futuro.

Resultados y Conclusiones

Como temáticas seleccionadas para los proyectos se trabajaron, el futuro del: Bienestar del adulto mayor en Santiago de Cali para el 2026; Desarrollo e interacción de la vía pública en el 2040; trabajo en colectivos de estudiantes y la educación primaria básica en el 2040. Estas temáticas validan la capacidad de continuar elaborando proyectos académicos en diversas comunidades y territorios, capacidad que en un inicio de pandemia se había visto limitada. Las temáticas seleccionadas surgen a partir de un análisis grupal sobre las posibilidades de acceso a comunidades a las cuales sus familiares cercanos pertenecen. Respecto a los programas utilizados para el desarrollo de las actividades se pudo encontrar un amplio repertorio que va desde las plataformas cotidianas como *Youtube*, *Whatsapp*, *Google meet*, *Jamboard*, *Zoom* y *Webex*, hasta unas más especializadas en sus ámbitos como *Powtoon*, *Mindmeister*, *Draw.io*. Como medios de comunicación entre equipos y comunidades se utilizaron video llamadas, videos, tiras cómicas, dibujos, collage digital de fotos, *storyboards*, entre otros. Se destaca que la diversidad de herramientas facilitó el dialogo sincrónico y diacrónico constante entre estudiantes, favoreciendo reuniones para planeación y ejecución de actividades.

Si bien, la situación de pandemia establece condiciones negativas para el trabajo, esto no se vio reflejado en los tipos de futuros resultantes, ya que se obtuvieron escenarios utópicos y

distópicos, alrededor de los cuatro tipos de futuros propuestos por Dator (2002) sin observar prevalencias de alguno. Aunque la estructura metodológica inicial utilizada fue pensamiento de diseño, los estudiantes se ajustaron a la situación; diseñaron nuevas herramientas y adaptaron otras provenientes de la ingeniería multimedia y de otros ámbitos para la ejecución de sus proyectos, generando aportes que pueden ser implementados en próximas versiones de la asignatura, al igual que en proyectos externos a esta. Los resultados obtenidos consolidan la importancia del diseño como mecanismo para la construcción de futuros posibles y la resolución de problemáticas de manera colectiva, así mismo se destaca la capacidad de los estudiantes para crear instrumentos que se adapten a las circunstancias y les permitan conseguir indagaciones, procesos de co-creación y elaboración de prototipos para cumplir su propósito.

Referencias bibliográficas

- Chock, S. (2020) Design Justice, Community-Led Practices to Build the Worlds we need. Massachussets: The MIT Press.
- Dator, J. (2002). Advancing futures, Futures Studies in Higher Education. California: Greenwood Group.
- Rossi, E., Di Nicolantonio, M., Ceschin, F., Mincoelli, G., dos Santos, A., Kohtala, C., Jacques, E., Cipolla, C. & Manzini, E. (2020). Design Contributions for the COVID-19 Global Emergency: Empirical Approaches and First Solutions. Strategic Design Research Journal, 13(3), 295-311.