

03

DISHability

<https://doi.org/10.53972/RAD.etrads.2023.4.345>

Camilo Andrés Sánchez Cadavid
csanchez@udemedellin.edu.co
Diseño y gestión de Espacios

Tatiana Jaqueline Unibio Rincón
tunibio@udemedellin.edu.co
Diseño y gestión de la Moda y el
Textil Facultad de Diseño

Universidad de Medellín

Palabras clave:

escenografía, pasarela, comunidad infantil,
trabajo colaborativo, empoderamiento

Descripción del proyecto.

DISHability es un proyecto enmarcado bajo un curso intercultural y colaborativo realizado bajo la metodología COIL -Collaborative Online International Learning- entre tres programas de dos universidades: Diseño y Gestión de Espacios, Diseño y Gestión de la Moda y el Textil de la Universidad de Medellín y Diseño Industrial de la Universidad El Bosque.

El proyecto, basado en la metodología de Diseño Centrado en el Humano -HCD-, se enfocó en comunidades infantiles de niños y niñas con características y requerimientos variadas (12 en total), el cual tuvo como propósito, tanto desde la propuesta vestimentaria como del espacio, brindarles seguridad, apropiación y empoderamiento, para que actuaran libremente, mostrando su personalidad sin miedos.

Dentro de la metodología HCD, los y las estudiantes realizaron visitas de campo, conversaciones con los padres de familia y talleres de cocreación y validación con las comunidades infantiles que como se indicó anteriormente, tenían caracterizaciones variadas. Algunos de los proyectos estaban abordados desde necesidades físicas y de bienestar corporal como el crecimiento infantil, niños con TDAH (Trastorno por déficit de atención e hiperactividad), autismo o dificultades con procesos de comunicación, y otros desde requerimientos emocionales y bienestar mental como el bullying, propuestas sin género, libre desarrollo de la personalidad o accesibilidad a propuestas de diseño para comunidades de bajos recursos, por ejemplo.

Como lineamiento general, la colaboración entre los programas exploró diversas variables de impacto desde lo social, cultural, ambiental y las acciones estratégicas que demanda la producción de objetos de diseño con un enfoque hacia lo sostenible, afianzando su comprensión de conceptos como interacción de usuario-objeto-espacio, cadena productiva e impacto ambiental del producto, las tendencias y los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible).

También se tuvo en cuenta las macro-tendencias de Diseño Consciente, Refugio espiritual y Plenitud, correspondientes a la temporada Primavera/Verano 2023 y el concepto general de Diseñando Protopías, como estrategia para el futuro 2024, todas identificadas en WGSN (World Global Style Network).

xxx

Texto reflexivo
Conepsy

El proyecto se llevó a cabo en 3 etapas:

1. La primera etapa resultó en el aprendizaje de CONOCER el marco inicial, el contexto, las necesidades de la comunidad infantil que cada estudiante quería elegir y el análisis y conexión con las tendencias y los ODS.
2. La segunda etapa tuvo como resultado de aprendizaje el CREAR y CONCEPTUALIZAR propuestas de diseño basadas en los requerimientos particulares de la comunidad, desarrollando así, habilidades que permitieron integrar conceptos de sostenibilidad, diversidad cultural, elementos identitarios y bienestar.
3. La tercera etapa tuvo como resultado de aprendizaje que los estudiantes pudieran VALIDAR la propuesta de diseño en relación con los procesos, las necesidades y la comunicación. Además, demostraron la capacidad de PRESENTAR los resultados del ejercicio COIL en un evento público llevado a cabo en la Universidad de Medellín el miércoles 07 de junio de 2023. En este evento los niños y niñas, con los cuales se trabajó, desfilaron las propuestas vestimentarias y vivieron la experiencia de diversión que les permitía la escenografía.

Reflexiones

La pasarela del proyecto DISHability llevada a cabo como entrega académica del ejercicio, tuvo una retroalimentación positiva por parte de la comunidad.

Los niños y niñas se apropiaron del espacio, jugaron y rieron.

Desde la gestión académica, la estructura del ejercicio fue compleja al contar con variables como:

1. Trabajo colaborativo e intercultural entre dos universidades y varias especialidades de la disciplina del Diseño.
2. Trabajo con una comunidad infantil.
3. Conexión con los ODS.
4. Incorporación de la macro y las micro tendencias para los tres enfoques del ejercicio: moda, producto y espacio.
5. Gestión y desarrollo de un evento público con la comunidad académica de la universidad.

Reflexionando sobre el ejercicio académico, esta colaboración fue muy valiosa para los grupos participantes, dado que permitió acercar diversas especialidades del diseño, a un usuario y contexto real, además de realizar un proceso de creación interdisciplinar; analizar el impacto de su rol en la sociedad, en áreas culturales, económicas, productivas y ambientales y validar cómo desde su profesión, pueden ser actores activos para la transformación y la innovación de la sociedad.

Adicionalmente, la participación en el Taller RAD Social fue positiva. Generó en los y las estudiantes compromiso, interés y preguntas reflexivas alrededor del tema del Diseño, las Comunidades y lo Social.

Referencias bibliográficas

Housley, S. (01 de 09 de 2023). Worth Global Style Network (WGSN).
Obtenido de <https://www.wgsn.com/insight/article/92109/draft?lang=en>

Gwilt, A. (2014). Moda Sostenible: Una guía práctica. Gustavo Gili.
Barcelona

Naciones Unidas. (01 de 09 de 2023). Objetivos de Desarrollo Sostenible.
Obtenido de <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/sustainable-development-goals/>

Pronóstico de ropa infantil P/V 23: Diseño Consciente. (01 de 09 de 2023). Worth Global Style Network (WGSN). Obtenido de <https://www.wgsn.com/fashion/article/91561?lang=es>

Pronóstico de ropa infantil P/V 23: Plenitud. (01 de 09 de 2023). Worth Global Style Network (WGSN). Obtenido de <https://www.wgsn.com/fashion/article/91560>

Pronóstico de ropa infantil P/V 23: Refugio Espiritual. (01 de 09 de 2023). Worth Global Style Network (WGSN). Obtenido de <https://www.wgsn.com/fashion/article/91562>

Thomas, D. (2020). Fashionopolis: Why what we wear matters. Penguin Random House. Estados Unidos.

139