

03

**Comunícate en casa:
Experiencia de diseño
social**

Jureimís Juvinao, Vanesa
Paternina, Carlos Ruiz
(Versátil Estudio)

Estudiantes de Diseño de
la Universidad del Norte,
Barranquilla.

Este método cuenta con seis pasos. Cinco de ellos son desarrollados por las familias y uno es desarrollado por los diseñadores (recolección de evidencias). En general, los seis pasos utilizan herramientas de carácter lúdico-didácticas, visuales y de recordatorio que fomentan la integración familiar y ayudan a desarrollar buenos procesos de comunicación a partir del aprendizaje significativo durante y después de la aplicación del método. El contenido diseñado (videos, documentos y plantillas) es difundido a través del canal de YouTube de Versátil Estudio, acompañado de canales de promoción (Instagram) y comunicación virtual (correo electrónico).

Jureimis
Juvinao, Vanesa
Paternina,
Carlos Ruiz

Este método, busca mejorar las relaciones interpersonales entre los miembros de la familia para mantener una sana convivencia. Factor que resulta importante en la medida en que la convivencia juega un papel fundamental en el desarrollo de los seres humanos, según una investigación realizada en el colegio IDEP de Bogotá, mostró como resultado que los estudiantes con conductas agresivas dentro del aula de clase, presentaban una mala convivencia o relación con los integrantes del hogar.

Comunícate en
casa:
Experiencia de
diseño social

En el hogar, específicamente, es necesaria para brindar seguridad y comodidad a las personas. De este modo, este método contribuye a la salud mental de cada uno de los integrantes de la vivienda. Como equipo logramos desarrollar un proyecto con el que nos sentimos satisfechos, por la dedicación y las metas que nos planteamos durante el planteamiento y cómo poco a poco logramos alcanzarlas.

Reflexiones sobre el proceso desarrollado

El taller nos presentó un reto, al que tal vez no esperábamos enfrentarnos, esto es, diseñar con y para nuestra familia. No estamos acostumbrados a tratar con usuarios cercanos a nosotros, y desde inicio del semestre esperábamos trabajar con una comunidad en la que debíamos mantener nuestros roles como diseñadores.

Experiencia que nos enseñó que podemos aprender más de un usuario de lo que creemos. De hecho, hay mucha información al momento de diseñar que no se debe asumir. Por ejemplo, durante el proceso de elaboración, nos encontramos con que muchos de los familiares partícipes tuvieron ideas innovadoras y útiles para el desarrollo del proyecto. Cosa que asumimos como poco factible. En este sentido, aprendimos a no subestimar el valor de los aportes del usuario a cada una de las etapas del proceso de diseño, y aunque no fue nuestra base de desarrollo de proyecto, aprendimos a ver la utilidad del co-diseño en comunidades.

En el desarrollo de la presente investigación logramos aprender técnicas para motivar a las personas. Asimismo, pudimos identificar elementos que influyen en el cambio del comportamiento de una comunidad. A partir de esto buscamos formas de mantener a la familia interesada en el desarrollo de todas las etapas del método, con el fin de que se consigan los resultados esperados en el tiempo de intervención determinado y que el método fuera considerado exitoso en su hogar. Además de esto se necesitaba que las familias comprendieran y aprendieran la importancia de los elementos de la comunicación en el hogar. Por ello, implementamos el aprendizaje significativo, que consta de introducir nuevos conocimientos que sean fácilmente relacionables con conocimientos que ya poseen las personas. Así, estas últimas pueden apropiarse de los aprendizajes y aplicarlos en su hogar. Con tal fin se hizo el material lúdico didáctico que nombramos: ¿Me entiendes?

Vale la pena aclarar que el concepto de diseño social no era ajeno a los integrantes del estudio de diseño Versátil. Sin embargo, al inicio del taller, muchos ignorábamos su relevancia en el diseño industrial para la innovación social. A lo largo de todo el proceso se tuvo en cuenta la experiencia del usuario, sus sentimientos, deseos y necesidades sociales específicamente en el ámbito de la familia. Gracias a ello, aprendimos a valorar las relaciones humanas y la importancia de fomentar en la práctica del diseño la innovación social. Con tal finalidad y con la intención de poder llegar a diferentes

hogares interesados, hicimos público y sin ánimo de lucro nuestro proyecto a través de plataformas como YouTube e Instagram.

La idea de realizar un producto relativamente intangible suponía un reto en comparación a las experiencias que solemos tener en otras clases. Normalmente el objetivo del proyecto en diseño apunta a la innovación tecnológica que aunque indirectamente afecta las dinámicas sociales, no es en sí innovación social.

Con el tiempo, el rol social del diseñador se ha ido clarificando. Si bien la profesión siempre estará asociada al desarrollo tecnológico y a la configuración material del entorno, hoy por hoy, la prioridad y propósito son las relaciones y experiencias humanas (Bastidas y Martínez, 2016, p.16).

Para nuestro proyecto comunicate, en casa tuvimos muy en cuenta ser rigurosos en cuanto a los recursos y materiales de las familias para realizar el método en sus casas. En especial en lo referente a la tercera etapa titulada Construye tu juego, puesto que en ella se necesitan materiales de impresión y materiales o recursos del hogar. Por eso organizamos los materiales exclusivamente necesarios para la construcción del juego, y una opción alternativa de la actividad que no implica tener una impresora. Para nosotras, esto hace parte de lo que algunos autores denominan diseño consciente. Diseño consciente es un modo de diseñar apoyado en la idea de que la ética y la responsabilidad pueden informar las decisiones de diseño sin constreñir la innovación social y el desarrollo tecnológico que necesitamos llevar a cabo (Thackara, 2005).

A modo de conclusión personal, el proyecto fue enriquecedor para todos los integrantes del estudio de diseño versátil, quienes logramos desarrollar capacidades a nivel personal y a nivel de relación con su grupo. Asimismo, debemos resaltar que en el ámbito educativo y teórico logramos apropiarnos de diferentes conceptos relacionados con la innovación social.

Jureimis
Juvinao, Vanesa
Paternina,
Carlos Ruiz

Comunícate en
casa:
Experiencia de
diseño social

Referencias bibliográficas

Bastidas, A. y Martínez, H. (2016). Diseño Social. Enfoques, conceptos y proyectos de diseño industrial. Bogotá: Universidad Autónoma de Colombia.

Thackara, J. (2015). How to Thrive in the Next Economy: Designing Tomorrow's World Today. Londres: Thames & Hudson.