

Escenarios de trabajo del Diseño social en Medellín

Consideraciones para la participación política de la profesión
en la transformación social de la ciudad

Tesis de maestría presentada por:

Andrés Felipe Gil Londoño

Para optar al título de Magister en Diseño y creación interactiva

Director

Mg. Alfredo Gutiérrez Borrero

Codirectora

PhD. Martha Sofía Prada Molina

Línea de investigación:

Interrelación diseño, arte, ciencia y tecnología



Universidad de Caldas
Facultad de Artes y humanidades
Maestría en Diseño y creación interactiva
Manizales, 2020

Agradecimientos

A mis directores Martha y Alfredo que me acompañaron con su conocimiento desinteresado, su paciencia generosa y su afecto sincero.

A mis amigos que con amor incondicional me alentaron, me aguijonearon, me regañaron, me cuestionaron y creyeron en mí cuando yo poco lo hacía.

Gracias Ana, Diana, Alejo, Miguel, Pipe, Margarita, Marce y Valentina; y a mis amigas: Angie, Pauli, Mila y Laura por su empujón ejecutivo y cariñoso.

A Nati y John por su casa y las conversaciones divagantes y precisas,
A Coppelia por estar atenta y disponible a las preguntas.

A mis papás por su amor, su apoyo inagotable y pensar que siempre puedo.

A la Universidad Pontificia Bolivariana por el apoyo para realizar esta maestría.

A mis compañeros de maestría por este tiempo compartido y dejarme conocerlos un poco.

Y a mí, por permitirme terminar y lograr esto, aún a pesar de mis miedos y frustraciones.

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN	6
INTRODUCCIÓN	10
CAPÍTULO 1: Planteamiento del problema	16
1.1 Objetivos	19
1.2 Justificación.....	20
CAPÍTULO 2: MARCO TEÓRICO Y CONTEXTUAL	22
2.1 El cambio en el paradigma del diseño moderno	22
2.2 La noción de lo social en la historia del Diseño	25
2.3 ¿Cómo entender el Diseño social (DS)?	30
2.3.1 Características del Diseño social.....	36
2.3.2 Proyectos de Diseño social.....	38
2.3.3 La innovación social (IS) como un marco referencial para el DS	42
2.3.3.1 La comunidad en la IS.....	45
2.3.3.2 La metodología del diseño en la IS	46
2.3.3.3 El impacto de la IS en su contexto	47
2.3.3.4 En Medellín se habla de IS.....	53
2.4 Estado del arte	56
CAPÍTULO 3: METODOLOGÍA	66
CAPÍTULO 4: RESULTADOS	80
4.1 Categoría 1: Perfil profesional	80
4.2 Categoría 2: Tipo/área de proyectos	83
4.3 Categoría 3: Motivaciones de los agentes	89
4.4 Categoría 4: Otros conocimientos	92
4.5 Categoría 5: Métodos y técnicas para el trabajo en DS	94
4.6 Categoría 6: Indicadores de transformación social	96
4.7 Categoría 7: Modo de vinculación laboral del diseñador	98
CAPÍTULO 5: DISCUSIÓN	103
5.1 Frente a la hipótesis	103
5.2 La formación de diseñadores en DS	110
5.2.1 Sobre el perfil del Diseñador industrial social (DIS)	114

5.2.2	Sobre otros conocimientos y las metodologías	118
5.2.3	Sobre los indicadores	122
5.3	Algunas recomendaciones para la academia y la Alcaldía de Medellín.....	125
5.4	Escenarios de trabajo en DS.....	129
5.4.1	Sobre la vinculación laboral	143
CAPÍTULO 6: CONCLUSIONES.....		145
6.1	Recomendaciones para futuras investigaciones	148
REFERENCIAS		151

Lista de tablas

Tabla 1. Dos paradigmas del diseño según Dunne y Raby (2013)	24
Tabla 2. Tres tendencias del diseño social según Bastidas y Martínez (2016b). Elaboración propia.....	31
Tabla 3. Paralelo entre prácticas tradicionales y emergentes del diseño (Sanders & Stappers, 2008).....	34
Tabla 4. Marco con criterios de análisis del diseño social (Markussen, 2017).....	35
Tabla 5. Escenarios de trabajo del Diseño social desde distintos autores. Elaboración propia	41
Tabla 6. Dimensiones y componentes del IPS (Medellín cómo vamos, 2019).....	49
Tabla 7. Campos de intervención social según (Bastidas & Martínez, 2016a). Elaboración propia.....	58
Tabla 8. Definición de categorías por ámbitos conceptuales. Elaboración propia	68
Tabla 9. Instrumento para la entrevista semiestructurada para los tres perfiles de agentes .	75
Tabla 10. Agentes entrevistados por perfil.....	76
Tabla 11. Matriz comparativa de respuestas por agentes. Elaboración propia	77
Tabla 12. Tabla de triangulación de categorías. Elaboración propia	78
Tabla 13. Paralelo entre los proyectos de DS de la academia y de los diseñadores	113
Tabla 14. Tabla comparativa de las tipologías de proyecto entre la teoría y los entrevistados. Elaboración propia	133
Tabla 15. Secretarías Alcaldía de Medellín como escenarios de trabajo para los DIS	138
Tabla 16. Nuevos escenarios para el DS	139

Lista de Figuras

Figura 1. Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU	39
Figura 2. Relación entre el DS y la IS. Elaboración propia	53
Figura 3. Proceso metodológico de la investigación.....	67
Figura 4. Relación entre las categorías de los ámbitos conceptuales. Elaboración propia ..	71

Anexos

01. Matriz de análisis de categorías y triangulación (archivo de Excel).

RESUMEN

Este trabajo de investigación se pregunta por los escenarios de trabajo para el Diseño social, un discurso y un área de trabajo que se ha venido consolidando en Medellín en la última década. Se busca caracterizar estos escenarios desde tres aspectos: los empleadores y los contratos que ofrecen; los diseñadores industriales sociales, desde sus capacidades cognitivas, proyectuales y actitudinales, y así como las funciones o roles que pueden asumir dentro de proyectos de transformación social; y los tipos de proyectos o áreas de trabajo en los que pueden trabajar desde la perspectiva del diseño social.

La metodología de este trabajo es de enfoque cualitativo, de alcance descriptivo, a partir de la entrevista semiestructurada realizada a tres perfiles distintos: funcionarios de la Alcaldía que coordinan u operan proyectos de transformación social, diseñadores industriales que trabajan o han trabajado en diseño social y los directores de las facultades de diseño industrial de Medellín; esta mirada triple sobre el fenómeno del trabajo en diseño social busca poder contrastar las tres voces Estado – Academia – Diseñadores para encontrar patrones, coincidencias y diferencias que permitan tener una comprensión amplia del fenómeno.

Inicialmente se hizo una revisión documental de los conceptos, diseño social e innovación social, de la cual se pudo establecer relaciones entre estos e identificar siete categorías para comprender este fenómeno, estas permitieron construir el instrumento de entrevista, la muestra fue intencionada por conveniencia y se consolida como una bola de nieve, los hallazgos fueron triangulados por categoría desde cada perfil para finalmente caracterizar los escenarios de trabajo integrando las tres miradas.

Los resultados se establecieron desde las categorías mencionadas, siendo las más importantes el Perfil de los diseñadores de Diseño social, los Conocimientos y

Metodologías necesarias para participar en proyectos de transformación social y los Indicadores que permiten medir esos cambios, lo anterior posibilitó caracterizar los escenarios de trabajo para el diseño social en la ciudad.

Y finalmente, se establece cuál es el enfoque formativo de los programas de pregrado de diseño industrial/producto en Medellín; así como reconocer los rasgos de los proyectos de diseño social que hacen estudiantes en la academia y diseñadores profesionales en el medio para identificar qué tan distantes están en la práctica; lo anterior y los resultados por categorías permitieron caracterizar los escenarios de trabajo definiendo unas capacidades deseadas para los diseñadores que quieran trabajar en este campo, que incluyen aspectos cognitivos como una gran capacidad articuladora, proyectuales como el dominio de estrategias de codiseño y actitudinales como la escucha atenta; unas áreas de trabajo entre las que destacan proyectos para el desarrollo de capacidades y mejorar la habitabilidad en la vivienda con énfasis importante en el diseño de experiencias y estrategias; en cuanto a funciones el diseñador está en capacidad de liderar, asesorar, gestionar o proyectar soluciones acordes a cada área de trabajo. Y por último, se identifica que el modo de contratación más común en caso de emplearse en la alcaldía sería el de contratista, es decir, un contrato de prestación de servicios en caso se oferte una plaza que requiera este perfil.

Palabras clave: Diseño social, giro semántico, discurso, escenario de trabajo, formación en diseño.

Abstract

This research work asks about the job scenarios for Social Design, a discourse and a job area that has been consolidating in the city in the last decade. It seeks to characterize these scenarios from three aspects: employers and the contracts they offer; social industrial designers, from their cognitive, planning and attitudinal capacities, and as well as the functions or roles that they can assume within projects of social transformation; and the types of projects or job areas they can work on from a Social Design perspective.

The methodology of this work is a qualitative approach, descriptive in scope, based on the semi-structured interview carried out with three different profiles: officials of the Mayor's Office who coordinate or operate social transformation projects, industrial designers who job or have jobbed in Social Design and the directors of the faculties of industrial design of Medellín; This triple look at the phenomenon of job in social design seeks to be able to contrast the three voices State - Academy - Designers to find patterns, coincidences and differences that allow a broad understanding of the phenomenon.

Initially, a documentary review of the concepts, Social Design and Social Innovation was made, from which it was possible to establish relationships between them and identify seven categories to understand this phenomenon, these allowed to build the interview instrument, the sample was intentional for convenience and was consolidates like a snowball, the findings were triangulated by category from each profile to finally characterize the job scenarios integrating the three views.

The results were established from the aforementioned categories, the most important are the Profile of Social Design designers, the Knowledge and Methodologies necessary to

participate in social transformation projects and the Indicators that allow measuring these changes, the above made it possible to characterize the scenarios of job for Social Design in the city.

Finally, it is established which is the formative approach of the industrial / product design undergraduate programs in Medellín; as well as recognizing the features of the Social Design projects that students in academia and designers do in the professional environment to identify how distant they are in practice; The above and the results by categories allowed the characterization of the job scenarios defining the desired capacities for designers who want to work in this field, which include cognitive aspects such as a great articulating capacity, planning aspects such as mastering co-design and attitudinal strategies such as listening. attentive; Some areas of work, among which are projects to develop capacities and improve habitability in the home, with an important emphasis on the design of experiences and strategies; In terms of functions, the designer can lead, advise, manage or project solutions according to each work area. And finally, it is identified that the most common mode of contracting in the event of being employed in the mayor's office would be that of a contractor, that is, a contract for the provision of services in case a position is offered that requires this profile.

Key words: Social Design, Semantic Turn, Discourse, Job Scenario, Design Education.

INTRODUCCIÓN

Con este trabajo se busca conocer y reconocer horizontes en espacios de desempeño profesional para los diseñadores industriales, vinculados al enfoque del Diseño social, un discurso dentro de la disciplina que se va consolidando particularmente en los países denominados en vías de desarrollo. En Medellín, ciudad pionera en la formación de diseñadores en el país y referente industrial también ha iniciado un cambio en su orientación económica y social hacia una ciudad de servicios con una vocación innovadora, un ejemplo de esto es que desde el mes de abril de 2019 cuenta con el primer Centro en Latinoamérica para la 4ª revolución industrial, afiliado al Foro Económico Mundial. Este panorama trae la ciudad desafíos que ha venido superando consecuencia de sus problemáticas sociales asociadas al narcotráfico y al crimen organizado presente en su territorio.

En consecuencia, las problemáticas que origina la violencia se asocian a falta de acceso a la educación, falta oportunidades laborales y empleos bien remunerados, seguridad y otras. En este panorama el discurso del diseño social aparece y se consolida como una visión que desde la disciplina puede impactar en la calidad de vida de los habitantes de la ciudad, participando en la transformación de realidades de comunidades vulnerables.

El presente texto se organiza en seis capítulos, en el CAPITULO 1, se plantea el problema del trabajo de los diseñadores industriales en Diseño social (DS) en Medellín, donde se parte del supuesto que hay pocos diseñadores industriales trabajando en dependencias de la Alcaldía de Medellín donde se desarrollen proyectos de transformación social porque en el sector público desconocen las capacidades de los diseñadores industriales y como podrían participar en estos y por el otro lado los diseñadores consideran

que en el sector público no hay plazas ni oportunidades de trabajo en proyectos relacionados con el cambio social, es así que se enuncia la hipótesis de que hay un desconocimiento mutuo frente al rol laboral que un diseñador puede tener en este tipo de proyectos.

Se plantea entonces el objetivo de caracterizar espacios de trabajo para diseñadores industriales en la ciudad de Medellín en torno a los proyectos que desde el discurso del Diseño social se pueden desarrollar y las oportunidades que los proyectos de transformación social que realiza la Alcaldía desde distintas dependencias ofrecen para esto. Para esta caracterización y establecer el papel que están cumpliendo las cinco facultades que ofrecen el programa profesional de diseño industrial de la ciudad, se establece determinar inicialmente cuál es el enfoque de cada una, luego reconocer el estado de la comprensión y apropiación del Diseño social como discurso y como práctica en las facultades y por los diseñadores egresados en años recientes dentro de los proyectos que han realizado. Para finalmente realizar la caracterización de los espacios de trabajo dentro del enfoque de Diseño social y reconocer el impacto político que puede tener la disciplina en la transformación de la ciudad desde su núcleo, el proyectar.

En el CAPÍTULO 2, en el Marco teórico y contextual, se hace una contextualización en torno al cambio del paradigma que se ha venido dando en el diseño, Klaus Krippendorff (2006) es uno de los autores que lo señala, quien habla del giro semántico, donde se pasa de una mirada sobre el producto a una sobre la personas y sus prácticas como eje del ejercicio proyectual; luego una mirada histórica del concepto “social” en el trasegar de la disciplina para llegar al discurso emergente en los últimos ocho años y vigente en la actualidad del Diseño Social. Sobre este se hace una comprensión

conceptual desde distintos autores y se establecen relaciones con el concepto de Innovación social, también vigente y con el cual pueden darse confusiones, las cuales se busca esclarecer en este trabajo.

Se continua con el enfoque investigativo de este trabajo, de tipo cualitativo descriptivo, que busca comprender el fenómeno laboral del diseño en el discurso del Diseño social, así como la formación que reciben los estudiantes en las facultades de la ciudad alrededor de este. Para lo anterior se realiza una revisión documental en torno al tema del cual se definen siete categorías y se diseñan entrevistas semiestructuradas para aplicar entre perfiles: Funcionarios de la Alcaldía que coordinen o ejecuten proyectos de transformación social, diseñadores profesionales que trabajen o hayan trabajado realizando proyectos de Diseño social y los directores de las facultades de diseño industrial/producto de la ciudad, para tener una mirada triple, Estado – Profesional – Academia sobre el problema estudiado. Luego a partir de matrices comparativas y una triangulación por categorías entre los tres perfiles se ha alcanzado a determinar una caracterización de los escenarios de trabajo para los diseñadores desde el enfoque del Diseño social.

En el CAPÍTULO 4, se plantean los hallazgos desde las siete categorías definidas previamente y en el CAPÍTULO 5, se presenta la discusión entre lo que la triangulación permitió reconocer en cuanto a elementos comunes, diferencias y particularidades entre los tres perfiles entrevistados y la confrontación con el Marco teórico. En la discusión la hipótesis es validada parcialmente pues el desconocimiento mutuo que se mencionaba antes entre sector público y diseño se da parcialmente, pues la disciplina es valorada y reconocida como un conocimiento pertinente en proyectos de transformación social por parte de algunos funcionarios pero es claro también que la estructura del Estado y el cómo

determina las plazas para sus dependencias no favorece que los diseñadores puedan trabajar en el sector público en este tipo de proyectos.

Seguidamente, la discusión hace que, en torno a la Formación de los diseñadores industriales ciertas categorías se hagan más relevantes, como el **perfil del diseñador**, que posibilita ir construyendo el perfil del Diseñador Industrial Social (DIS); los **otros conocimientos** necesarios para el trabajo en proyectos sociales, que van evidenciando la importancia del diseño en estos y las áreas o campos en que los diseñadores deben fortalecerse y formarse mejor para ser más pertinentes en estos escenarios; y que los **indicadores de transformación social** sean un punto a fortalecer en el ámbito académico, público y profesional, pues se vuelven en argumentos que validan los proyectos y a su vez pueden validar el papel del diseño en estos. Y se cierra este capítulo con el cruce de escenarios de trabajo en DS desde el marco teórico y las entrevistas; donde se proponen siete tipologías de proyectos, a) para la inclusión social de población marginal, b) para la inclusión de minorías, c) para el desarrollo de emprendimientos, d) para el desarrollo de capacidades humanas, e) para la construcción de identidad y territorio, f) de salud y g) para visibilizar problemas sociales; terminando con las posibilidades de vinculación laboral que emergieron desde los tres perfiles de entrevistados.

Por último, en el CAPÍTULO 6, se enumeran las conclusiones de este trabajo respondiendo a los objetivos, en relación con los enfoques formativos de cada facultad se determina que es la mirada industrial y comercial la que mayoritariamente se sigue privilegiando y esto se comprueba con el perfil ocupacional de los egresados, la manufactura del producto y el mercadeo son los espacios donde más se emplean los diseñadores de acuerdo con los directores de las facultades de diseño.

Ahora, con la cercanía de las facultades al enfoque de DS se encuentra que la UPB de forma concreta declara que su énfasis se relaciona con este discurso, en las otras facultades hay aproximaciones desde algunos cursos, algunos profesores o algunas intenciones de sus directivos, buscando principalmente formar en los estudiantes una conciencia crítica y una sensibilidad social hacia su realidad. Y se encuentran similitudes entre los proyectos de diseño que se hacen en las facultades y los que hacen los diseñadores egresados de estas, como el desarrollar proyectos de baja escala, trabajar con comunidades vulnerables y establecer relaciones horizontales con los implicados en los proyectos, y es la diferencia más significativa entre ambos perfiles el cómo abordar metodológicamente a las comunidades con las que trabajan, en las facultades aplican herramientas de las ciencias sociales y los profesionales prefieren un trato más orgánico con estas, llegando sin prejuicios, más desestructurados en el contacto con ellas. Esto permite proponer algunas orientaciones microcurriculares a las facultades de diseño industrial/producto para formar el perfil de un diseñador orientado al DS.

Y para terminar, se configuran unos escenarios de trabajo para el DS desde el sector público, para este caso la Alcaldía de Medellín, enunciando algunas dependencias donde un diseñador con el enfoque del DS pudiera desempeñarse, y se extienden otros escenarios como el emprendimiento, empresas privadas con o sin ánimo de lucro, y el concurso en convocatorias públicas. Identificando que en el trabajo como empleado público la figura de contratista es la más beneficiosa laboralmente y en el caso de trabajar para una empresa privada un contrato a término definido o indefinido.

Donde, desde las capacidades más sobresalientes para desarrollar este perfil son: la capacidad de identificar oportunidades de diseño en su contexto, ser articulador de

procesos, una visión holística sobre los fenómenos y situaciones que aborda, gran capacidad de autogestión, dominio de estrategias o metodologías para liderar procesos de codiseño y cocreación, una actitud de escucha y observación atenta, y ser empático entre otras.

Sugiriendo al final algunos caminos para ampliar esta investigación, como profundizar en las características y resultados de los proyectos de DS en la ciudad, ampliar las metodologías de trabajo con la comunidad más fluidas y útiles, explorar las posibilidades del pensamiento diseñístico en ámbitos no usuales, o pensar y establecer nuevas relaciones entre el diseño y la política, que los modifiquen provechosamente a ambos.

CAPÍTULO 1: Planteamiento del problema

El presente trabajo tiene como interés reconocer los escenarios de trabajo o actuación laboral para los diseñadores industriales próximos a egresar y que tengan una vocación por trabajar alrededor del concepto del diseño social. Un empleador clave en este panorama es el Estado, en este caso la Alcaldía de Medellín, como entidad gubernamental responsable del desarrollo sostenible y equitativo del municipio.

El anterior panorama surge de la observación que he tenido durante 10 años como profesor de la Facultad de Diseño Industrial de la Universidad Pontificia Bolivariana, en la cual inicié labores en el 2009, viendo y conversando sobre los intereses que distintos estudiantes han manifestado alrededor de trabajar o desarrollar proyectos en su vida laboral que tengan un impacto en la transformación de las problemáticas sociales¹ de la ciudad, donde mejoren las condiciones de vida de sus habitantes, demostrando una sensibilidad social frente a distintas problemáticas de Medellín.

Pero en contraste al egresar de la facultad mayoritariamente terminan trabajando en proyectos de diseño o empresas orientadas al mercado, dejando de lado su vocación original. Esto fenómeno se alinea con los orígenes del desarrollo de la profesión en Colombia en los primeros años de la década de los setentas, donde ha sido común que los diseñadores profesionales se empleen o emprendan negocios de diseño en el sector privado, asociados al sector manufacturero y comercial, y es bien sabido que las sociedades empresariales buscan en primera instancia el beneficio económico de sus accionistas e

¹ En este sentido, la transformación social se entenderá para esta investigación desde las dimensiones del Índice de Progreso Social (IPS): Necesidades humanas básicas, fundamentos del bienestar y oportunidades. Este indicador se amplía en el aparte 2.3.3.3

inversores y la responsabilidad social, es en una segunda instancia un comportamiento corporativo que se fomenta desde las políticas estatales.

De lo anteriormente descrito me surgen diversas preguntas ¿Qué ideas hay en la academia sobre el diseño social? ¿Los egresados de los programas de diseño industrial de la ciudad de Medellín son formados en capacidades para desarrollar proyectos en diseño social? ¿Qué ideas del desempeño de los diseñadores tienen los funcionarios de la administración municipal que coordinan o lideran programas sociales? ¿Las características del Diseño social son valiosas para los programas o proyectos de desarrollo social de la Alcaldía? ¿Hay espacios laborales en la Alcaldía de Medellín para diseñadores industriales con un perfil de Diseño social?

Estos interrogantes motivan este trabajo para identificar rutas que permitan fortalecer la relación Universidad – Estado, entendiendo que el otro actor de la tríada, las Empresas, han sido tradicionalmente las receptoras de profesionales del diseño y que esta situación revela la poca vinculación de diseñadores con entes gubernamentales, responsables estos de las políticas públicas que estructuran el desarrollo de la ciudad. De ahí tal vez que el diseño no sea aún una profesión con peso o presencia política en la construcción de las agendas gubernamentales de la ciudad.

Frente a lo anterior es importante hacer notar que la ciudad de Medellín desde el año 2004 ha emprendido una transformación social y urbana gracias a gobiernos de cierto corte político independiente, que implementaron políticas y programas innovadores alrededor de la educación, la cultura ciudadana, la convivencia y el urbanismo social logrando desarrollar hitos de desarrollo que son reconocidos globalmente (Villa & Melo, 2015), la

cultura de la innovación se convierte entonces en un objetivo alrededor del cual los planes de gobierno se construyen para consolidar el desarrollo económico de la ciudad.

En este panorama es fundamental reconocer si las facultades de diseño industrial en Medellín contemplan dentro de su formación generar competencias que les permita a los diseñadores que forman trabajar en este escenario del diseño social, como se mencionó previamente los programas de las universidades han privilegiado el enfoque del diseñador orientado al mercado y la industria, perdiendo de vista tal vez las posibilidades de actuación laboral en proyectos, planes o programas de dimensión social que desarrolla el gobierno, en este caso el municipal.

Se presupone entonces que hay unos escenarios profesionales laborales de los cuales los diseñadores industriales o de producto se pierden, aíslan o desconocen; lo anterior se relaciona pues con las siguientes hipótesis: las personas que lideran o ejecutan los proyectos de desarrollo social en el Municipio de Medellín desconocen las capacidades y competencias de los diseñadores industriales para liderar, gestionar o proyectar dichos proyectos; y los estudiantes y egresados de diseño excluyen la posibilidad de trabajar o emprender en proyectos con un enfoque de diseño social porque por desconocimiento consideran que este es un campo laboral ausente, incipiente o mal remunerado.

1.1 Objetivos

Para la presente investigación se plantean objetivos que permitan responder al problema planteado de identificar el estado actual de desarrollo del diseño social en la ciudad y determinar si hay escenarios de trabajo para este enfoque del diseño en la Alcaldía de Medellín y en la ciudad, para poder describirlos.

Objetivo General:

Caracterizar los escenarios de trabajo en el Estado alrededor del concepto de Diseño social que emergen desde los programas de transformación o cambio social que la Alcaldía desarrolla en la ciudad de Medellín entre el 2014 y el 2018, advirtiendo la formación que han recibido los diseñadores industriales en este enfoque.

Objetivos Específicos:

1. Identificar las generalidades de los distintos enfoques formativos en diseño, declarados por las facultades que ofrecen el programa de diseño industrial o de producto en Medellín.
2. Reconocer los enfoques que los proyectos de Diseño social plantean en las facultades de diseño de la ciudad de Medellín y en los proyectos que en Diseño social hayan desarrollado los diseñadores en la ciudad.
3. Describir áreas o escenarios de trabajo para el diseño como práctica profesional y política en la construcción de ciudad desde la perspectiva del Diseño social.

1.2 Justificación

Este trabajo se encuentra dentro de la línea de investigación de la Maestría: *Interrelación diseño, arte, ciencia y tecnología*; dado el interés por profundizar en la epistemología del discurso actual del Diseño Social y sus relaciones con la innovación social, escenario en consolidación en la ciudad de Medellín.

Es importante esta investigación porque permite describir las prácticas proyectuales y caracterizar los escenarios de trabajo relacionados con el concepto de Diseño Social. Medellín se ha venido transformando de manera importante en el ámbito de lo social y siendo referente a nivel mundial de desarrollo urbano e innovación, un ejemplo de esto fue el reconocimiento que en el 2013 alcanzó como la ciudad más innovadora del mundo, premio otorgado por *The Wall Street Journal* y *Citigroup*, y que finalmente obtuvo por una masiva votación en línea.

Con el panorama anterior, se torna importante para el diseño industrial en la ciudad de Medellín identificar para los estudiantes y profesionales actuales, cuáles son los perfiles, las capacidades y competencias que se requieren para la práctica del diseño social. Para las universidades es fundamental conocer las acciones que están realizando curricularmente que posibiliten formar diseñadores en este discurso, pues es un campo que se viene consolidando en el mundo, una exploración en sus páginas web de la oferta curricular deja ver que los programas de pregrado que ofrecen Diseño Industrial o Diseño de Producto, declaran su alineación con valores y propósitos que buscan un beneficio social, una mejora de las condiciones de vida actuales de su entorno, su región y el país.

Medellín se convierte hoy en un escenario propicio dado su ecosistema de innovación, el cual se fortalece inicialmente desde un enfoque tecnológico y ahora también

social, además del interés de la Alcaldía en este ámbito con políticas públicas que incentivan este campo de desempeño es otra razón para indagar en el Estado espacios laborales para diseñadores industriales que tienen un perfil distinto, una orientación diversa al enfoque moderno de orientación hacia el mercado.

Esta investigación se ubica en una ventana de cinco años, entre el 2014, año en el que el plan de gobierno del segundo mandato presidencial de Juan Manuel Santos Calderón, llamado “Todos por un nuevo país” proponía un enfoque social donde la Innovación Social adquiere gran relevancia en distintas políticas del país (Villa & Melo, 2015) y el 2018, año más reciente del que pueden tenerse datos consolidados. Se toma también este rango para tener un lapso amplio de egresados de diseño que les permita haber tenido una experiencia profesional sólida y siendo un interés de esta investigación poder contrastar las posibilidades del diseño social en la práctica profesional con los programas y proyectos sociales planteados en los planes de desarrollo más recientes, e identificar escenarios de participación laboral para los diseñadores industriales.

Los perfiles de interés para esta investigación son directivos de las facultades de diseño de la ciudad de Medellín por ser los conocedores del currículo de cada facultad y estar más cercanos al concepto de Diseño social; también lo son diseñadores profesionales que hayan trabajado o trabajen en diseño social pues son quienes permitirían verificar la correspondencia entre la práctica profesional y la formación obtenida en sus facultades al respecto; y finalmente funcionarios del municipio que lideraron o gestionaron proyectos de índole social en la administración anterior para cotejar las cualidades requeridas en los programas sociales y las capacidades de los diseñadores industriales como agentes relevantes o posibles agentes en estos contextos que posibilitan el cambio social.

CAPÍTULO 2: MARCO TEÓRICO Y CONTEXTUAL

Se comienza por exponer cómo se desarrolla el marco teórico para facilitar la comprensión al lector de cómo ha procedido en este caso la lógica del investigador. Se parte de reconocer a la disciplina del diseño como un discurso que se compone a su vez de otros, o de teorías, que históricamente van configurando su campo de conocimiento, y que hoy se apunta el cambio de paradigma disciplinar que viene ocurriendo, lo anterior parte de la idea de discurso de Krippendorff (2006) y del giro semántico que anuncia se da en la disciplina, igualmente lo señalan Fiona Raby y Anthony Dunne (2013) hablando de un diseño B que se distancia de un diseño A, asociado a una mirada moderna.

A continuación, se aborda el concepto Diseño social (DS), su transformación durante la historia, desde los antecedentes mismos del origen de la disciplina. Se sigue con las diferencias y semejanzas que presentan los conceptos de “diseño social” e “innovación social”. Y finalmente se contextualiza las políticas creadas alrededor de la innovación social en Medellín para establecer relaciones con el discurso del diseño social.

2.1 El cambio en el paradigma del diseño moderno

Para iniciar es importante aclarar la comprensión que se hace en este trabajo del concepto de Diseño social, como se mencionaba en líneas anteriores, se apoya en el concepto de “discurso de diseño”, que Klaus Krippendorff (2006) acota en su libro *El giro semántico*, donde explica las condiciones de un discurso, y reconoce al diseño como discurso y como creador de discursos. Las características que define para un discurso son:

- i) su materia textual y sus artefactos; ii) la comunidad que lo mantiene vivo; iii) sus

prácticas recurrentes que se van institucionalizando; iv) los límites que crea frente a otros discursos y; v) reafirma su identidad frente a personas ajenas a la comunidad.

Dentro de la disciplina del diseño aparecen diferentes discursos, los cuales coexisten dentro del gran discurso del Diseño. Estos configuran metodologías diferentes, focos de atención distinta, productos distintos, en suma, prácticas y teorías distintas que comparten la creación de la cultura material pertinente con nuestras necesidades vitales.

En su libro, Krippendorff (2006) habla de un giro, ese giro discursivo en la disciplina señala como se está pasando de un diseño orientado a la tecnología y al mercado, a un diseño orientado al ser humano. Esta declaración trae importantes implicaciones sobre la práctica del diseño, y tal vez una de las más resonantes es poner al ser humano en el centro del proyecto, no ya estudiado o visto como una variable que usa (usuario), que compra (cliente) o que consume (consumidor) sino que tiene agencia dentro del mismo.

Este giro se ha venido consolidando debido al rol que juegan las personas en el proyecto de diseño, donde la experiencia con los objetos ha dejado de verse centrada en lo técnico y funcional, en su desempeño o eficiencia y comienza a dársele mayor importancia a la voz del usuario (Pugh, 1991 citado en Prada, 2013). Este cambio en la práctica del diseño se consolida con investigadores como Norman, Rubin y Krippendorff que han terminado por consolidar el discurso del Diseño Centrado en el Usuario (DCU), explicitando la importancia de la dimensión sociocultural y emocional de los usuarios (Prada, 2013).

Esta mirada agentiva del ser humano en el proyecto de diseño se reconoce también en la propuesta que Dunne y Raby (2013) proponen en su libro *Speculative Everything* donde hablan de un diseño B como una forma de comprender distinto al diseño en la actualidad frente a un modelo A, digamos tradicional que se enfoca en el mercado y la industria. La Tabla 1 ilustra su visión.

Diseño A	Diseño B
Afirmativo	Crítico
Resolución de problemas	Encontrar problemas
Provee respuestas	Hace preguntas
Diseño para la producción	Diseño para el debate
Diseño como solución	Diseño como medio
Al servicio de la industria	Al servicio de la sociedad
Funciones ficticias	Ficciones funcionales
Para como es el mundo	Para como debería ser el mundo
Cambiar el mundo para ajustarlo a nosotros	Cambiarnos para ajustarnos al mundo
Ciencia ficción	Social ficción
Futuros	Mundos paralelos
Lo "real" real	Lo "irreal" real
Narrativas de producción	Narrativas de consumo
Aplicaciones	Implicaciones
Divertido	Sentido del humor
Innovación	Provocación
Concepto de diseño	Diseño conceptual
Consumidor	Ciudadano
Hacernos comprar	Hacernos pensar
Ergonomía	Retórica
Uso amigable	Ética
Proceso	Autoría

Tabla 1. Dos paradigmas del diseño según Dunne y Raby (2013)

Es también claro como Dunne y Raby (2013) observan y sugieren un cambio en el discurso del diseño, un giro para continuar con el concepto de Klaus Krippendorff (2006). En esa misma vía dentro del contexto latinoamericano lo señala Maria Ledesma (2018) al hablar de los nuevos rasgos del diseño contemporáneo, empoderamiento del destinatario y horizontalidad en la gestión del diseño.

Destaca y es común en este cambio varias cualidades que los anteriores autores mencionan respecto al diseño, es crítico, está al servicio de la sociedad y cuestiona lo que

se viene haciendo, al proponer nuevas preguntas. Hoy el diseño de los sures, una teoría de los profesores bogotanos Alfredo Gutiérrez y Fernando Álvarez se inserta también en el giro del diseño contemporáneo. El diseño del sur se centra en el buen vivir, le da valor a las relaciones, a la convivialidad, una idea muy distinta a la de desarrollo occidental (el norte global) sustentado en el mercado y la industria; en palabras de Gutierrez (2015) “cuando las cosas importan menos que lo que las cosas causan. El diseño vira al sur.” (p. 756).

En tanto, en el ámbito colombiano en el contexto de Medellín también se reconoce este giro, en su tesis de maestría, Marcela Ceballos (2016) se refiere al *diseño industrial expandido* como un discurso que enfoca sus prácticas metodológicas en campos de acción distintos a la clásica producción de bienes y servicios para la venta, donde los proyectos de diseño fomentan la transformación social para la construcción de escenarios de inclusión, equidad y pluralidad. Su tesis encuentra puentes que permiten que el diseño industrial y la gestión cultural se interrelacionen para potenciar otras vías para el diseño industrial, como crear cartografías de proyectos e iniciativas culturales para el reconocimiento de los distintos actores del sector o construir indicadores no solo de resultados sino de los impactos de los procesos de gestión cultural.

2.2 La noción de lo social en la historia del Diseño

Para Senar, Giménez y Romero (2017) hay un recorrido importante para la comprensión de este concepto, e inician con los antecedentes y orígenes mismos de la disciplina, pero es en los setenta que Victor Papanek (1977), en su libro *Diseñar para el mundo real*, hace un cuestionamiento al modelo de desarrollo moderno donde critica fuertemente lo que los diseñadores están haciendo, ocupándose de asuntos superfluos y no de las necesidades reales que se evidencian dentro de un modelo económico capitalista

donde las exclusiones aumentan, sumando a la mala calidad de vida de las mayorías (Senar et al., 2017). Con Papanek (1977) la cuestión social en el proyecto de diseño se hace de nuevo relevante, pero vale la pena señalar que desde el origen de la disciplina, el diseño ha estado unido siempre a un carácter social, desde los debates de Ruskin y Morris en el siglo XIX criticando la producción industrial emergente y valorando el trabajo manual artesanal y abogando por productos de calidad para el pueblo.

Luego en Rusia el Constructivismo, pensó la creación de lo cotidiano desde la mirada socialista, valorando el trabajo del obrero y resignificando las relaciones entre personas y objetos como colaboradores y no como consumidores y mercancías. Varios de los artistas y arquitectos rusos se trasladan a la mítica escuela Bauhaus alemana junto con otras figuras europeas del diseño, el arte y la arquitectura, tanto en su manifiesto como en las ideas de sus directores, en especial las de Walter Gropius y Hannes Meyer, la cuestión social es preconizada, al respecto Senar et al. (2017) recoge lo siguiente sobre la ética Bauhaus:

En una época tan decisiva de la historia mundial, Walter Gropius define a los proyectistas como “portadores de la responsabilidad y conciencia del mundo” (1935) y menciona que “construir es un trabajo colectivo, su desarrollo no depende de un individuo sino de los intereses de la comunidad” (Giono 2013).

Esta postura se profundiza en Hannes-Meyer quien, al rechazar la consecución de proyectos individuales, aplicó a su gestión el concepto de Diseño Colectivo. Su enseñanza postulaba que “construir y diseñar son, para nosotros, una y la misma cosa; constituyen un proceso social. En este sentido, la Bauhaus de Dessau... no es un fenómeno artístico sino social” (Gropius 1935). El *proceso de diseño*

cooperativo atendía a amplias secciones de la población y encarnaba una “protesta ideológica” filiada a la visión política marxista. Durante su gestión, Meyer procuró cambiar la concepción del arquitecto-autor por la de oficina colectiva y la de creación en función de la necesidad de lujo por las necesidades del pueblo (Villegas 2017). Ernő Kállai (Szakálháza, 1890-1954, Budapest) cataloga su accionar como funcionalismo social; su esfuerzo se orientaba a desprender los haceres proyectuales de las tendencias formalistas para centrarse en las necesidades sociales (Selle 1973). (p. 11)

Como puede verse la Bauhaus fue además del gran referente de la pedagogía del diseño, un proyecto social crítico con su tiempo y cercana a los postulados socialistas del momento y es precisamente por las asociaciones que se hacen de la escuela con el comunismo que el partido Nazi termina por cerrarla. Luego fue la Hochschule für Gestaltung (HfG) de Ulm heredera del legado Bauhaus que en los cincuenta orienta su impacto social en la reconstrucción y desarrollo de una Europa de posguerra (Ledesma, 2011 citada en Saavedra, 2018) (Senar et al., 2017).

Más tarde en Latinoamérica figuras de la desaparecida HfG de Ulm llegan a la región, con la idea de un diseño racional y social para el tercer mundo donde el acento debe darse en políticas de diseño para el desarrollo social en beneficio de las mayorías (Ledesma 2011 citada en Saavedra, 2018), dos de las más importantes figuras son, Gui Bonsiepe y Tomas Maldonado; el primero, alemán, profesor de la HfG de Ulm, quien luego del cierre de esta llegó a Chile en el 68 en una comisión de la Organización Internacional del Trabajo para desarrollar la pequeña y mediana industria en este país (Fernández, 2006). Antes del golpe de estado a Fernando Allende en 1973, Bonsiepe se va a la Argentina a coordinar

iniciativas alrededor del desarrollo de producto y la educación en diseño, de nuevo un golpe militar, el del 76 por Videla hace que emigre a Brasil y en 1983 crea un instituto de diseño con el objetivo de formar profesores universitarios y poder introducir el diseño en empresas regionales de baja y mediana escala (Fernández, 2006). Maldonado, argentino, fue el 2º rector de la HfG, luego del cierre de esta en el 68 fue un importante personaje en divulgar la filosofía y enfoque ulmiano no solo en Argentina sino en Suramérica.

Ledesma (2011, citada en Saavedra, 2018) al respecto de la influencia de las dos escuelas alemanas en Argentina dice que modelaron los planes de estudio que incluso se enseñan hoy en día, lo anterior no aplica solo para el país austral, en Colombia ocurre de igual manera. Aunque por otra parte, Buitrago (2008) dice que la influencia de la HfG en el país es sobredimensionada y que la aparición del diseño en Colombia sugiere se da en parte por el interés gubernamental, en la década de los setenta, de exportar productos terminados para lo cual invitan algunas misiones internacionales con el propósito de estimular el diseño en el país.

Continuando con lo anterior, es importante aclarar cómo el diseño industrial surge en Colombia, disciplina que ya va por los 45 años, y debido a fenómenos políticos, económicos y académicos principalmente, que conjugados permitieron la consolidación de la profesión en el país. Su desarrollo presenta tres estadios en su consolidación en el país, Franky y Salcedo (2008) identifican en el inicio de los años noventa el tercer estadio, donde el diseño se convierte en estrategia del aparato productivo como factor de competitividad para entrar al mercado internacional, coincidiendo esto con el momento político y económico en que se da la apertura económica.

Lo anterior deja ver cómo el mercado se convierte en el objetivo principal de la actividad proyectual del diseño, en esa vía las demandas y exigencias del mercado y la empresa absorben las posibilidades del diseño encasillándolo en una disciplina que está a favor del desarrollo económico que se guía por las lógicas del mercado en un sistema capitalista (Bastidas & Martínez, 2016a; Senar et al., 2017).

Otro factor importante en el origen de la disciplina es el interés de algunas personas de élite del país por traer sus aprendizajes del diseño obtenidos en Europa y Estados Unidos de América para consolidar la disciplina como un factor de progreso y desarrollo en el país (Buitrago, 2008; Fernández, 2006; Franky & Salcedo, 2008).

Lo anterior nos muestra que la idea de un diseño centrado en el mercado se encuentra arraigada desde el inicio mismo de la disciplina en Colombia.

Con respecto al enfoque de un diseño no enfocado o dirigido al mercado Margolin y Margolin (2012) hablan de una agenda para el Diseño social y proponen un “modelo social” de práctica del diseño donde se entiende que este debe satisfacer necesidades sociales de las que el mercado no se ocupa, pues aunque también atiende a demandas sociales, las asume entendiendo a los sujetos como consumidores; en cuanto al sentido social que busca abordar este trabajo, se acerca a las necesidades que Victor y Sylvia (2012) reconocen en personas con bajos recursos, con dificultades por su edad, por su estado de salud o por alguna discapacidad.

El modelo social del que hablan los Margolin (2012) se apoya en la práctica de los profesionales en Trabajo social, que tiene como eje central la mirada ecológica sobre el problema en cuestión, reconociendo cómo cualquiera de las dimensiones del entorno interactúan y se relacionan afectándose entre sí. Este modelo incluye seis pasos:

vinculación, valoración, planificación, implementación, evaluación y conclusión; todo el proceso se realiza de forma colaborativa con la comunidad. Al observar este modelo de trabajo del Trabajo social es inevitable encontrar coincidencias con el proceso de diseño, por ejemplo, con las etapas del método de *Design thinking* que propone IDEO: empatizar, definir, idear, prototipar, evaluar e implementar. Esto pone de relieve cómo los métodos del diseño se acercan al conocimiento de los fenómenos sociales y sus problemáticas, al respecto es válido señalar cómo el diseño, su pensamiento y los métodos de la práctica se han venido reconociendo en ámbitos del desarrollo y de la innovación social.

2.3 ¿Cómo entender el Diseño social (DS)?

El Diseño social es un discurso vigente que tiene en la tradición histórica disciplinar varias comprensiones como se ha descrito en párrafos anteriores, hoy en día se podría afirmar desde la literatura que algunas de las características del Diseño social son: el interés por lo colectivo sobre lo individual, insertar en el aparato productivo colectivos o comunidades excluidas, generar intervenciones contra hegemónicas y no conducirse bajo las lógicas del mercado (Bastidas & Martínez, 2016b; Senar et al., 2017).

Bastidas y Martínez (2016b) plantean tres tendencias del diseño social, tres orientaciones distintas desde los alcances que pretenden y desde las diferentes posiciones frente a lo comunitario, en la Tabla 2 se señalan sus diferencias.

	Diseño para la innovación social	Diseño consciente	Diseño activista
Comprensión	Este se ha convertido en agenda mundial y se entiende al diseño como factor fundamental para desencadenar el cambio social hacia la sustentabilidad, donde se dé una transformación sociotécnica en el contexto donde se implica. En esta tendencia los cambios que busca son formas radicalmente diferentes de hacer las cosas.	Una postura ética frente a la responsabilidad del diseño, guiada por la idea de responsabilidad empresarial que busca llevar valor social a su entorno y así mismo obtener ganancias de su actividad productiva. John Thackara (2005, en Bastidas & Martínez, 2016a) lo plantea como diseño consciente, donde las decisiones de diseño no se oponen al desarrollo tecnológico actual.	Tiene un componente político claro, busca el cambio social desde un ejercicio crítico del contexto, dinamizando el pensamiento crítico en la sociedad. Se aleja de los modelos de producción empresariales y es asimismo crítico con la práctica del diseño. En esta tendencia se podrían agrupar enfoques como: Diseño para el debate, diseño crítico, diseño especulativo.
Líderes	Liderado por el diseñador italiano Ezio Manzini y la red DESIS conformada por él.	John Thackara	Anthony Dunne, Fiona Raby
Características	<ul style="list-style-type: none"> -Aporta una visión transformadora. -Es empático -Hace parte de equipos transdisciplinarios -Reinterpreta soluciones ya existentes. 	<ul style="list-style-type: none"> -Analiza las consecuencias del diseño -Considera materiales y energías a emplear -Prioriza la entidad humana -Trabaja con el lugar, las diferencias culturales como valores positivos -Se centra en los servicios 	<ul style="list-style-type: none"> -Toma una postura política -Hace un ejercicio de resistencia y participación política -Crea condiciones de cambio -Expresa críticas, insatisfacciones o disidencias frente a la agenda dominante.

Tabla 2. Tres tendencias del diseño social según Bastidas y Martínez (2016b). Elaboración propia

En las tres tendencias es transversal la importancia de las personas o comunidades en el desarrollo de los proyectos, las aproximaciones metodológicas más recurrentes que estructuran el pensamiento y las formas de actuar (Bastidas & Martínez, 2016b) son: (a) el Diseño Centrado en las Personas (DCP) con su triada de criterios: deseabilidad, factibilidad y viabilidad, es un acercamiento antropocéntrico y que se concentra en el diseño de experiencias por sobre los artefactos, (b) el diseño estratégico con sus raíces en el entorno

industrial y comercial, busca una visión sistémica del proyecto, establecer relaciones entre los distintos agentes implicados y establecer objetivos a corto, mediano y largo plazo; (c) el *Design Thinking*, síntesis del pensamiento de diseño que la empresa estadounidense IDEO concretó en diferentes kits y manuales de herramientas para lograr una comprensión completa de las experiencias de vida de los agentes implicados en la problemática; y (d) de los diversos enfoques ha surgido una diversidad de métodos y técnicas, conocidas como diseño participativo, que posibilita la incidencia de los agentes implicados en el proyecto y en el proceso de diseño reconociendo las capacidades creativas de todas las personas, el diseñador aquí es un mediador entre los distintos agentes (Sanders & Stappers, 2008).

En tanto como se menciona en la Tabla 2, es el Diseño para la innovación social, que defiende Manzini (2015), la práctica diseñística que entiende lo social como las maneras en que las personas generan formas sociales, a partir de las cuales se producen innovaciones sociotécnicas significativas que busquen la sostenibilidad.

En relación al Diseño social es otra la mirada que tiene Manzini (2015), quien lo entiende como asistencialismo, donde el trabajo del diseño aborda los problemas sociales que el mercado y el estado no pueden atender, en circunstancias en las que poblaciones afectadas no tienen la posibilidad de gestionar una demanda en torno a sus dilemas o necesidades. Lo anterior se convierte entonces en una práctica del diseño motivada por la ética y con intenciones benéficas que depende económicamente de intereses filántropos, humanitarios o del trabajo gratuito del diseñador. Aunque también reconoce como el Diseño para la innovación social y el Diseño social se traslapan y diluyen en sus prácticas, pues el uno y el otro convergen en ámbitos problemáticos y objetivos comunes (Manzini, 2015).

De modo similar, se ponen en dos orillas al Diseño activista y al Diseño de intervención social desde el carácter de sus acciones, ambos vistos como manifestaciones del Diseño social, el primero denuncia, busca desarrollar conciencia política, lograr visibilidad así como es espontáneo y no evalúa el efecto logrado; por el contrario, el segundo tiene acciones organizadas, busca reconocimiento institucional, está atento al proceso y plantea intervenciones sostenidas en el tiempo; finalmente la práctica desmiente estas separaciones pues comparten cualidades de índole proyectual, el empoderamiento del otro y la horizontalidad con el otro (Ledesma, 2018).

Siguiendo con Ledesma (2018), argentina con amplia trayectoria en la investigación del Diseño social, añade que este enfoque del diseño se centra en el cambio y la transformación social debido a la crisis del capitalismo de finales del siglo XX que ha traído inconsistencias sociales y ambientales, y señala algo fundamental, y es cómo esto está transformando también al diseño en un sentido epistémico. Lo anterior tiene eco en el cambio paradigmático que se mencionó en el aparte 2.1, ella señala un cambio de la proyectualidad objetual a la proyectualidad situacional (Ledesma, 2018). En este sentido coincide con lo que mencionan Sanders y Stappers (2008) de un diseño emergente (Tabla 3) que se centra en las necesidades de las personas o en necesidades sociales y no tanto en los productos.

Disciplinas del diseño tradicionales enfocadas en el diseño de “productos”	Disciplinas del diseño emergentes enfocadas en el diseño para un “propósito”
Diseño de comunicación visual	Diseño para la experiencia
Diseño de espacios interiores	Diseño para la emoción
Diseño de producto	Diseño para la interacción
Diseño de información	Diseño para la sostenibilidad
Arquitectura	Diseño para el servicio
Planificación	Diseño para la transformación

Tabla 3. Paralelo entre prácticas tradicionales y emergentes del diseño (Sanders & Stappers, 2008)

Por otra parte, Koskinen y Hush (2016) hablan de tres tendencias del Diseño social:

(a) el *diseño social Utópico*, en este la disciplina es un agente que ayuda a repensar de forma radical cómo la sociedad debe organizarse a sí misma asegurando una distribución justa de la riqueza y el acceso a todos los derechos, en pro de la visión de una “buena sociedad”; (b) el *diseño social Molecular*, en un sentido distinto al enfoque anterior busca alcanzar mejores condiciones en pequeños contextos locales sin esperar cambios masivos, se caracteriza por trabajar autoproduciendo, y se enmarca dentro de una racionalidad que entiende a una modernidad débil que no pudo concretar su gran proyecto progresista; y (c) el *diseño social Sociológico*, el cual se construye sobre la teoría sociológica, la cual le da al diseñador herramientas reflexivas, marcos de análisis y conceptos útiles para analizar la sociedad y sus estructuras, además de un lenguaje común con los investigadores sociales, todo esto le permite al diseño desarrollar proyectos informados y establecer de una mejor manera diálogos entre la artificialidad cotidiana y las prácticas de los agentes implicados.

Se podría entender lo anterior como tres formas distintas de DS, en cuanto al alcance esperado con los proyectos que se desarrollan, al planteamiento metodológico de la práctica proyectual y al impacto o resonancia de los proyectos en los ámbitos de decisión política frente al trabajo del diseñador. Continuando con lo dicho alrededor de este

concepto, Markussen (2017) propone un marco de análisis con cinco criterios para diferenciar el Diseño social, de la Innovación social y del Emprendimiento social; estos son: objetivo, modo de operación, valor social, espacio de la innovación y efecto. Bajo estos criterios plantea discrepancias con Manzini (2015) en cuanto a los criterios que permitan a los diseñadores diferenciar estos tres enfoques, de igual manera plantea como insuficientes los criterios de Koskinen y Hush (2016) para caracterizar el Diseño social, en la Tabla 4 se presentan las diferencias.

	Innovación social	Emprendimiento social	Diseño social
Objetivo	Remediar errores del sistema con el fin de mejorar estándares de vida, servicios de asistencia social, consumo y productividad sostenible	Identificar errores del mercado como oportunidades para provocar un nuevo equilibrio social a grupos necesitados de la sociedad	Mejorar las condiciones de vida para grupos sociales confinados y en desventaja
Modo de trabajo	Procesos participativos basados en un enfoque sistémico intersectorial para fomentar el cambio social	Procesos participativos basados en una aproximación a los negocios para fomentar un cambio social	Procesos de codiseño y prácticas con material estético que trae al centro de la escena intereses y recursos contradictorios para formar infraestructura
Valor social	Se concibe en términos generales como "el bien social" y debe ser en beneficio de grandes segmentos o "movimientos sociales" en la sociedad	Está estrechamente relacionado con la preocupación de desempeñarse financieramente	Es concebido de forma pequeña pero cambia de forma significativa como se redistribuyen la relaciones interpersonales y las identidades
Espacio de innovación	Se crea a partir de procesos interactivos formados por el intercambio colectivo de conocimientos entre una amplia gama de organizaciones, sectores y sociedad civil	Es creada por un empresario "visionario" solitario o una empresa social	Se crea a partir del diseño colaborativo donde los diseñadores involucran un grupo de ciudadanos, socios públicos y privados para lograr un cambio social
Efectos	Transformaciones de gran escala que lleven a un nuevo equilibrio social y que permita a otros copiar ideas y transferir la innovación.	Transformaciones de gran escala que lleven a un nuevo equilibrio social y que permita a otros copiar ideas y transferir la innovación.	Efectos de micro-escala que pueden alcanzar un nivel medio, pero esos efectos raramente salen de su marco limitado.

Tabla 4. Marco con criterios de análisis del diseño social (Markussen, 2017)

Así es que, las posturas de Manzini (2015); Bastidas y Martínez (2016b); Koskinen y Hush (2016); Markussen (2017) y Ledesma (2018) dejan ver lo difuso del concepto de Diseño social, distintos autores en distintos momentos del desarrollo disciplinar lo han abordado desde matices distintos, no obstante, también puede entenderse como un discurso

flexible (Koskinen & Hush, 2016) y en construcción, lo cual le da valor a este trabajo de investigación.

En suma, para claridad en el abordaje de este concepto se toman diferentes características desde los autores leídos y se entiende para esta investigación el *Diseño social* como, un *discurso*, porque tiene y produce material textual teórico; hay una comunidad vigente y creciente de estudiantes, profesores, diseñadores e investigadores configurándolo; sus prácticas se vienen institucionalizando por parte de un importante porcentaje de diseñadores a nivel mundial y nacional; y viene estableciendo sus conceptos, metodologías y campos de actuación con respecto a otros discursos de la disciplina del Diseño y también frente a otras disciplinas, en términos de lo que expone Krippendorff (2006). De tal modo, para el investigador se comprende este discurso como una *práctica diseñística* que se centra en el desarrollo de proyectos para poblaciones, comunidades o colectividades, que usualmente presentan condiciones de inequidad, y tienen voluntades por la *transformación social* de sus condiciones de vida determinando *de forma autónoma* sus situaciones deseadas, a través de *metodologías de codiseño* que favorezcan su autonomía y construyan *relaciones horizontales* entre diseñadores y agentes implicados, posibilitando *actuar en espacios de decisión política*.

2.3.1 Características del Diseño social

Desde lo encontrado en la literatura se repiten diversas características dentro del amplio y diverso campo del discurso del diseño social, a continuación, se enunciarán desde tres aspectos, el primero es **su pensamiento, la forma de abordar los proyectos**, puede decirse también que es su forma metodológica, el DCP es una constante en la literatura entendido como enfoque general consecuente con el giro que la disciplina ha tenido desde

finales del siglo XX, señalado en el aparte 2.1. Dentro de este enfoque las aproximaciones a las comunidades y agentes se da desde procesos de codiseño o diseño participativo, estableciendo relaciones horizontales con los actores implicados en el proyecto (Ledesma, 2018).

En este sentido los diseñadores son llamados a liderar procesos de creación donde las posibilidades poiéticas entre todos los implicados sean favorecidas, así como proporcionar los medios para que la ideación ocurra y también la posibilidad de tomar decisiones ante la falta de información (Sanders & Stappers, 2008).

Una segunda característica son **los propósitos de los proyectos** en cuanto al cambio esperado, se encuentran aquí dos perspectivas, una en la búsqueda de cambios sociotécnicos estructurales que busquen replantear las formas como estamos organizados como sociedad, es decir, cambios a una gran escala incluso global (Manzini, 2015; Markussen, 2017). Y la otra mirada apunta a cambios a pequeña escala, situados en pequeñas comunidades, distintos autores se refieren a esta visión (Koskinen & Hush, 2016; Markussen, 2017).

Tercero, están las **características de las poblaciones** con las que se relaciona el Diseño social o con las que suele relacionarse, en este sentido y volviendo a lo ya mencionado en el aparte 2.2 sobre el concepto de “social” en el diseño y las dificultades que implica definirlo también esto recae sobre cómo se mencionan las poblaciones, colectivos o comunidades relacionadas con el trabajo del Diseño social, varios autores las referencian como excluidas socialmente, discapacitadas, en extrema pobreza, en situaciones de calamidad, y de países en vías de desarrollo (Ledesma, 2018; Manzini, 2015) y otros que se refieren a las poblaciones sin considerar su clase social (Markussen, 2017) reconociendo

sus intereses por el cambio de alguna o varias de sus condiciones de vida. Y es también un propósito recurrente en el trabajo con las comunidades favorecer su empoderamiento (Ledesma, 2018).

En el marco de este trabajo, se estudiarán desde estas tres características los proyectos de Diseño social en Medellín y las competencias que los diseñadores recientemente egresados han desarrollado en las facultades de diseño, pues permitirá establecer un panorama actual del desempeño de los diseñadores en esta práctica del diseño y de si las facultades de la capital antioqueña están apropiándose de este discurso emergente del diseño industrial en su formación.

2.3.2 Proyectos de Diseño social

Con respecto a los proyectos de Diseño social se ha realizado una clasificación de lo encontrado en la literatura, donde diferentes autores mencionan campos o tipologías de actuación proyectual del diseño social, a continuación, se muestran estos agrupados de acuerdo con una pauta común. Se ha buscado relacionar estas con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la ONU para el 2030, los cuales pueden verse en la Figura 1, y han sido motivadores de la agenda de Innovación Social (IS), la cual se abordará en el apartado 2.3.3.3. En la Tabla 5 se recogen los escenarios de trabajo donde los diseñadores pueden tener injerencia o impacto desde el DS.



Figura 1. Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU

<i>autor / tipología</i>	Inclusión social de población marginal	Desarrollo de emprendimientos	Visibilizar causas o problemáticas sociales	Inclusión de minorías	Construcción de identidad y territorio	Desarrollar capacidades	Salud
Papanek, V. (1977)	<ul style="list-style-type: none"> •Diseño de productos para regiones subdesarrolladas •Diseño orientado a mantener la vida en condiciones marginales 			Diseño de dispositivos de enseñanza y ejercitación		Equipo de laboratorios de investigación	Diseño instrumental médico
Ledesma, M. (2018)	<ul style="list-style-type: none"> •Brindar servicios a quienes no pueden acceder a ellos. •Mejorar calidad de vida y el bienestar social 	Orientar el desarrollo productos incipientes en comunidades	Propaganda para generar conciencia social	Incluir grupos excluidos no económicamente (mujeres, LGBTI, etnias, funcionalidades diversas)	Construcción de identidad, conocimiento del territorio		
Melles, G.; De Vere, I.; Misic, V. (2011)			Prevención del crimen			Desarrollo de ambientes de aprendizaje	Mejorar la seguridad del paciente
Rincón, E.; Tapias, K. (2017)	Vivienda	Generación de recursos			<ul style="list-style-type: none"> •Servicios colaborativos •Espacio público y bienes comunitarios 	Educación	<ul style="list-style-type: none"> •Salud •Nutrición
Bastidas, A.; Martínez, H. (2016)	<ul style="list-style-type: none"> •Hábitat doméstico •Inclusión social 	<ul style="list-style-type: none"> •Desarrollo del sector agrícola • Emprendimiento (creación y fortalecimiento) 			<ul style="list-style-type: none"> •Hábitat urbano •Sostenibilidad ambiental 	Educación	<ul style="list-style-type: none"> •Salud •Alimentación
Concejo de Medellín (Acuerdo 035, 2014)	<ul style="list-style-type: none"> •Habitabilidad •Bancarización 	Ingresos y trabajo		Apoyo legal	Identificación	<ul style="list-style-type: none"> •Educación •Dinámica familiar 	<ul style="list-style-type: none"> •Salud •Nutrición

ODS de la ONU	1. Fin de la pobreza	8. Trabajo decente y crecimiento económico	16. Paz, justicia e instituciones sólidas	5. Igualdad de género	11. Ciudades y comunidades sostenibles	4. Educación de calidad	2. Hambre cero
	6. Agua limpia y saneamiento	9. Industria, innovación e infraestructura			15. Vida de ecosistemas terrestres	11. Ciudades y comunidades sostenibles	3. Salud y bienestar
	7. Energía asequible y no contaminante	12. Producción y consumo responsables					
	10. Reducción de las desigualdades						

Tabla 5. Escenarios de trabajo del Diseño social desde distintos autores. Elaboración propia

Como se menciona en los objetivos, esta investigación busca reconocer los escenarios de trabajo en relación con algunos de los programas de transformación social que la Alcaldía desarrolla en la ciudad de Medellín, lo cual podría darle un rol activo y decisorio a los diseñadores en los espacios de decisión política, y lo anterior tiene sentido dado que el Diseño social se dirige hacia espacios de desarrollo social propiciando el fortalecimiento de las comunidades, sea desde una intervención localizada que atienda una problemática social o buscando cambios sociotécnicos en la estructura social como lo menciona Manzini (2015) desde el enfoque del Diseño para la innovación social.

2.3.3 La innovación social (IS) como un marco referencial para el DS

Hay en la actualidad una emergencia de este concepto que incluso se consolida como agenda mundial y lo hace también a nivel nacional y local. De acuerdo al documento *Bases conceptuales de una política de Innovación social* realizado por el Departamento Nacional de Planeación (DNP), Colciencias y la Agencia Nacional para la Superación de la Pobreza Extrema (ANSPE) hay un panorama mundial que genera la aparición de la IS, pues “la creciente desconexión entre crecimiento económico y bienestar social, y la investigación y la innovación como motores de crecimiento, no han podido ser reconciliadas en la medida que hace falta incorporar soluciones innovadoras a problemas sociales, hecho que acarrea grandes costos para la sociedad” (OCDE, 2013 citado en DNP et al., 2013, p. 1).

A lo anterior también se suma el declive o debilitamiento del estado de bienestar, lo cual ha traído dificultades para el Estado en atender y resolver problemáticas y necesidades sociales como la cobertura en salud, la reducción de la pobreza, el acceso a la educación, o la atención a población vulnerable; tal erosión algunos la atribuyen a sus mencionados

“fracasos” que hicieron que, al Estado atender estas funciones, que además son propias de un estado social de derecho, se elevara considerablemente su presupuesto por lo cual lineamientos como los del Consenso de Washington favorecieran estrategias centradas en las privatizaciones y liberización de los mercados (Stiglitz, 2004 citado en Senar et al., 2017), este escenario ha favorecido que la IS sea un nuevo modelo para “responder con mayor eficacia a los desafíos sociales que el Estado no está en capacidad de atender (...) y porque permite mantener la calidad del bienestar y reducir sus costos” (DNP et al., 2013, p. 3).

El mismo documento presenta cinco enfoques alrededor de la IS, el primero es el Sistémico-sociológico, entiende la IS desde su impacto sistémico y pone en el centro a las comunidades como actores que crean la demanda de innovación; el segundo, es el enfoque Pragmático-económico, donde el objetivo principal es satisfacer una demanda social y señala al emprendedor social como el gestor principal de la IS; el tercero es la Perspectiva gerencial, en esta se entiende la IS como una solución novedosa que crea valor social donde surgen valiosas dinámicas intersectoriales donde se borran los límites entre sectores privados, públicos y sin ánimo de lucro permitiendo que la IS se genere desde cualquiera de estos; el cuarto es el enfoque de Ciencia Política, el cual busca la inclusión social de grupos relegados, fomentar el desarrollo local y mejorar la capacidad y el acceso a derechos fundamentales y de participación; y por último, el enfoque Participativo, promovido por la CEPAL convirtiéndose así en el referente latinoamericano, donde la IS se entiende como nuevas formas de hacer las cosas, nuevas gestiones, que superen los resultados de los modelos tradicionales fortaleciendo las comunidades desde su participación, que sea costo-

eficiente y que afiance la conciencia ciudadana y la democracia en la región (DNP et al., 2013).

Retomando lo anterior, la IS en el país se entiende como “el proceso a través del cual se crea valor para la sociedad mediante prácticas, modelos de gestión, productos o servicios novedosos que satisfacen una necesidad, aprovechan una oportunidad y resuelven un problema social de forma más eficiente y eficaz que las soluciones existentes, produciendo un cambio favorable en el sistema en el cual opera” (DNP et al., 2013, p. 11).

En la misma vía, el concepto de IS se puede entender de acuerdo a las siguientes características: desarrolla soluciones a problemas sociales, ambientales o culturales de forma novedosa, efectiva y sostenible; busca el beneficio de la sociedad por encima del desarrollador o inversor; se construye con relaciones horizontales; puede provenir de cualquier sector (privado, estatal, académico o comunitario); y su resultado puede ser un producto, proceso, tecnología, regulación, intervención o movimiento social (Villa & Melo, 2015). De forma similar Érika Jaillier et al. (2017) propone en su libro de investigación: *Construyendo la innovación social*, la siguiente definición:

... es una solución para resolver una problemática social que es más efectiva que las soluciones actuales y es impulsado por actores sociales o los mismos beneficiarios para mejorar la calidad de vida de las comunidades que más los necesitan, y que pueden surgir de nuevas ideas o soluciones existentes implementadas en otras regiones y, que gracias a procesos de gestión de innovación y de gestión del conocimiento, puede ser replicado o compartida con otros (replicabilidad) y genera transformaciones sociales trascendentes y duraderas para el grupo social que le dio origen. (p. 44)

Como puede verse en estas tres definiciones del concepto, queda claro que la IS busca crear valor social, que es un proceso que se da entre distintos actores provenientes de diversos sectores, pero siempre se privilegia a la comunidad beneficiada en su rol agitivo de cambio, que el proceso produce diversidad de productos novedosos que superan a las soluciones previas, y lo hacen de forma efectiva.

Es relevante cómo en la innovación social se presenta como condición que los directos implicados en la problemática estén presentes en la solución, así como busca el beneficio de una comunidad en particular mejorando sus condiciones anteriores y pudiendo mantenerla en el tiempo además de replicarla en otros entornos. Otra característica particular de la innovación social es que esta no se produce por el artefacto técnico o el desarrollo tecnológico (como es el caso en la innovación tecnológica), sino por los cambios sociales que se generan en la práctica social con estos² (Córdoba-Cely et al., 2014).

2.3.3.1 La comunidad en la IS

Ocurre con frecuencia que la innovación social puede darse por personas no diseñadoras y además relacionase o confundirse a veces con el emprendimiento social, pues muchas de estas iniciativas sociales buscan su sostenibilidad planteando modelos de negocio que la permitan (Villa & Melo, 2015). Lo anterior es bastante común en países de economías emergentes donde los gobiernos no cuentan con mayores recursos para atender problemas sociales y han disminuido su acompañamiento social a poblaciones vulnerables, así como a un cambio en las lógicas de desarrollo actuales (Córdoba-Cely et al., 2014; Guzmán & Trujillo, 2008; Senar et al., 2017).

² En torno a la IS y cómo acontece en la ciudad, y su relación con el DS, se amplían en el apartado 2.3.3.4 En Medellín se habla de IS.

En la IS es preponderante la relación horizontal entre actores, que es evidente en este proceso, por esto es importante mencionar como diversos autores que comprenden la innovación social como proceso, señalan que para alcanzar sus objetivos esta apropiada la metodología del Diseño Centrado en el Usuario (DCU), planteada por Donald Norman y Stephen Draper en su libro de 1986, *Diseño de sistemas centrado en el usuario: nuevas perspectivas sobre la interacción hombre-computadora*. Más tarde este enfoque se redefine como el Diseño Centrado en las Personas (DCP), en inglés conocido como *Human Centered Design* (HCD), enfoque proyectual que pone en el centro los intereses de las personas, participando en el proceso de creación y potencializando la creación de sus propios entornos (Bastidas & Martínez, 2016a; Senar et al., 2017; Villa & Melo, 2015); metodología que incluso se convirtió en estándar internacional: la ISO 13407:1999, *Human-Centered Design processes for interactive systems*, y convertida posteriormente en el 2009 por IDEO.org en un kit de herramientas para que cualquier persona interesada en guiar o desarrollar este proceso pueda descargarlo gratuitamente de su página web.

2.3.3.2 La metodología del diseño en la IS

Continuando con lo anterior, la empresa estadounidense de diseño IDEO en cabeza de uno de sus ejecutivos, Tim Brown, ha sido una promotora del Design thinking como proceso que permite el emprendimiento social con un enfoque de DCP. Desde el método del Design thinking se plantean tres condiciones para desarrollar proyectos sostenibles: (a) la deseabilidad, que permite identificar los verdaderos deseos de la comunidad, (b) la factibilidad, que permite identificar las técnicas y procesos que permiten realizar la propuesta de diseño y (c) la viabilidad, la cual posibilita estudiar los recursos financieros

que permitan la ejecución del proyecto. De acuerdo a IDEO, el diseño se centra en los usuarios cuando está en el vector de estos tres aspectos (Córdoba-Cely et al., 2014).

Es de subrayar cómo el diseño con su enfoque metodológico del DCP se entiende como elemento nuclear para la IS, incluso Villa y Melo (2015) mencionan como el Concejo de Medellín en el 2014 declaró en su política pública de innovación, a este enfoque como el proceso para generar la innovación y el emprendimiento social en la ciudad.

Finalizando, se puede decir que la innovación social es un proceso que busca cambiar la condición o situación de una práctica humana de un grupo social en función de sus deseos de bienestar, a través de un proceso creativo conducido por el enfoque metodológico del DCP, de un modo participativo que permita relaciones horizontales entre sus actores, y como resultado genere un artefacto tangible o intangible novedoso, que permita nuevas formas de relacionamiento y sean sostenibles en el contexto sociotécnico actual.

2.3.3.3 El impacto de la IS en su contexto

Para la IS es fundamental determinar variables de medición que permitan determinar cuál fue el impacto del producto de innovación en determinado contexto. Al respecto hay varias estrategias que desde distintos autores buscan medir el impacto de la innovación, por ejemplo Ayestarán (2011) propone 10 criterios para evaluar la IS, estos son: (a) su grado de novedad; (b) su origen desde los actores; (c) su marco axiológico; (d) el espacio donde se ejecuta; (e) el tiempo en que se implementa; (f) la fuente de conocimiento que la posibilita; (g) los complejos o redes que involucra; (h) las alteraciones creadas; (i) los riesgos que genera y; (j) las consecuencias que causa o causaría.

Por otra parte, Jaillier et al. (2017) proponen cinco indicadores para medir: (a) los efectos; (b) los beneficios; (c) el proceso y la gestión; (d) la rentabilidad; y (e) la apropiación y gestión social buscando dar una mirada estratégica a la solución desarrollada desde la IS.

De otra manera, se podría considerar también con respecto a la valoración de la IS, una mirada desde los objetivos que buscan modificar la problemática y no por el tiempo de cambio, serían entonces tres escalas: proyectos enfocados en la prevención, la atención o la mitigación de la situación detectada (Rincón & Tapias, 2017).

En suma, puede verse que es fundamental determinar escalas o criterios de evaluación de las soluciones o intervenciones propias de la IS, esta variable será fundamental para analizar tanto con las facultades de diseño industrial como con los diseñadores y funcionarios de la alcaldía que desarrollan y ejecutan proyectos o programas de índole social.

Con relación a poder medir el cambio social, se identifica el Índice de Progreso Social (IPS) como un indicador que mide la gestión social y ambiental de la Alcaldía, el cual es operado por la organización interinstitucional *Medellín cómo vamos*, y mide las condiciones de bienestar y transformación social en la población, el IPS se entiende como “la capacidad de una sociedad de satisfacer las necesidades humanas fundamentales de sus ciudadanos, de establecer cimientos que permitan mejorar y mantener la calidad de vida de sus ciudadanos y comunidades, y de crear las condiciones para que todos los individuos alcancen su pleno potencial” (Porter, Stern y Green, 2017 como se citó en *Medellín cómo vamos*, 2019). El IPS permite hacerle seguimiento al desempeño social y ambiental de un territorio y posibilita que tanto comunidades como instituciones privadas y creadores de la

política pública puedan influir en procesos de decisión política (Medellín cómo vamos, 2019).

Asimismo, son notorias las cercanías entre las dimensiones del IPS y los diecisiete ODS de la ONU, para los cuales este índice se convierte en un instrumento aceptable para hacer el seguimiento del cumplimiento de las metas que señalan dichos objetivos. El IPS se construye bajo cuatro principios: (a) incluye indicadores ambientales y sociales; (b) los indicadores son de resultados; (c) es holístico para todas las unidades de observación; y (d) es accionable, lo que quiere decir que busca ser una herramienta que permita acelerar el progreso social a través de políticas y programas (Medellín cómo vamos, 2019).

De acuerdo con el informe *Índice de Progreso Social. Comunas y Corregimientos de Medellín 2013-2017* de Medellín cómo vamos (2019), este indicador tiene tres dimensiones, la primera es Necesidades básicas que se relacionan con la capacidad de ofrecer condiciones básicas para la subsistencia; la segunda es Fundamentos del bienestar relacionada con la posibilidad de una vida prolongada; y la tercera es Oportunidades, relacionada con la capacidad de que todos puedan desarrollar su pleno potencial; y cada una de estas se evalúa desde cuatro componentes, que pueden verse en la Tabla 6.

Necesidades básicas	Fundamentos del bienestar	Oportunidades
<ul style="list-style-type: none"> ● Nutrición y cuidados médicos básicos ● Agua y saneamiento ● Vivienda ● Seguridad personal 	<ul style="list-style-type: none"> ● Acceso al conocimiento básico ● Acceso a la información y comunicación ● Salud y bienestar ● Calidad ambiental 	<ul style="list-style-type: none"> ● Derechos personales ● Libertad personal y de elección ● Tolerancia e inclusión ● Acceso a educación superior

Tabla 6. Dimensiones y componentes del IPS (Medellín cómo vamos, 2019)

Será entonces este índice, un referente base para este trabajo de investigación en la definición de categorías, en este caso relacionada con indicadores que permitan medir o

valorar la transformación social de los proyectos desarrollados por las facultades en vía formativa, por los diseñadores profesionales dentro del discurso del diseño social y de los programas o proyectos ejecutados por la Alcaldía; lo cual posibilitaría identificar escenarios de impacto real de los proyectos de diseño desarrollados que contribuyen al progreso social de la ciudad, desde el actuar proyectual de los diseñadores y la misión formativa de las facultades.

Terminando, resulta sustancial determinar las relaciones entre los conceptos de DS e IS, pues es evidente los elementos en común entre estos discursos, lo primero que es importante señalar es que el DS se enmarca en la disciplina del diseño, esto significa que nace y se localiza dentro del campo disciplinar como un discurso más dentro de todos los discursos del Diseño, en términos de Krippendorff (2006). Son entonces las metodologías y prácticas del diseño las que definen su actuar, es en suma el pensamiento diseñístico el que estructura el desarrollo de los proyectos y diferencia el rol del diseñador frente a la multiplicidad de profesionales que también trabajan en proyectos de transformación social o de IS.

¿Cómo se entiende el pensamiento diseñístico? En su amplia trayectoria en el campo teórico y metodológico del diseño, Nigel Cross (2007) define cinco características del pensamiento diseñístico que son: (a) aborda problemas mal definidos; (b) su modo de resolver problemas está enfocado en la solución; (c) piensa construyendo o modelando escenarios o artefactos; (d) usa códigos que traducen requerimientos abstractos en objetos concretos; y (e) utiliza estos códigos para leer y crear en un lenguaje objetual. Es entonces, la racionalidad del diseño una primera diferencia con la IS, la cual incluso el Diseño ha permeado la IS, como se ve en la política pública de IS de la Alcaldía de Medellín como lo

describen Villa y Melo (2015), y en las guías método creadas por IDEO (2008) y de difusión mundial por internet como “*Diseño para el impacto social*” encargada por la Fundación Rockefeller y la caja de herramientas (Toolkit) “*Diseño centrado en lo humano*” por encargo de la Fundación Bill y Melinda Gates (Brown & Wyatt, 2010).

En tanto los puntos comunes que se reconocen son, (a) el propósito de cambio o transformación social de una situación actual que genera inequidad o mejora el bienestar social; (b) la importancia de la comunidad como centro del proceso, el proyecto o la intervención; (c) la orientación por un trabajo horizontal con ella; (d) la relevancia de determinar la escala del proyecto; y (e) la vocación por fomentar la autonomía de comunidades o el ejercicio ciudadano consciente. Podría decirse que marcar una línea fronteriza entre ambos discursos es imprudente pues como lo reconoce Manzini (2015), las diferencias:

... en la realidad actual, esta diferencia entre diseño social y diseño para la innovación social tiende a diluirse conforme ambas actividades convergen y crean áreas en las que se solapan sus objetivos (de forma muy productiva). El diseño social se orienta cada vez más hacia la innovación social, al reconocer que esta es la única posibilidad de resolver los problemas que aborda tradicionalmente. A su vez, el diseño para la innovación social, ante la extensión de la crisis económica, se ve involucrado cada vez con mayor frecuencia en iniciativas que implican problemas socialmente sensibles. (p. 85)

Así que, puede considerarse que el DS como discurso del Diseño, es decir, con una teoría y práctica en consolidación genera proyectos que pueden impactar y generar IS, esta por su parte se entiende al tiempo como proceso y resultado, que tiene como propósitos la

atención de problemáticas sociales generando cambios de comportamiento en los agentes, la circulación del conocimiento y la apropiación de las nuevas prácticas de forma sostenida.

Es un hecho que la IS se consolida como agenda mundial a mediados de la década de los 2000 con el trabajo de entidades como la Fundación Young y la SIX - Social Innovation Exchange de Reino Unido; el Centro para la Innovación social de Standford en Estados Unidos; el Centro de investigación sobre las innovaciones sociales – CRISES y el Centro por la Innovación social de Canadá; y de organismos multilaterales como la OCDE a nivel mundial, la CEPAL en Latinoamérica, y la Comisión Europea de la UE (Jaillier et al., 2017). Esto hace notorio el peso de la IS en la creación de políticas públicas a nivel internacional, nacional y local, como se verá a continuación.

En la Figura 2 puede verse la relación de la IS con el DS, donde se ve como la primera influye de modo importante, y comparte conceptos y propósitos con el segundo, pero es claro que la IS sobrepasa al DS en alcance y complejidad, puede decirse que el DS contribuye en un porcentaje importante a los propósitos de la IS. Además, puede verse cómo se entienden las direcciones conceptuales en este trabajo de acuerdo con los objetivos planteados.



Figura 2. Relación entre el DS y la IS. Elaboración propia

2.3.3.4 En Medellín se habla de IS

En la ciudad de Medellín desde el año 2004 se ha emprendido una transformación social y urbana gracias a gobiernos alternativos que implementaron políticas y programas innovadores alrededor de la educación, la cultura ciudadana, la convivencia y el urbanismo social logrando desarrollar hitos de desarrollo que son reconocidos globalmente (Villa & Melo, 2015), la cultura de la innovación se convierte entonces en un objetivo alrededor del cual los planes de gobierno se construyen para consolidar el desarrollo económico de la ciudad.

En esa misma línea, en el año 2014 por una iniciativa del Concejo de Medellín se adelantó una política pública para la Innovación social y la responsabilidad social

empresarial en la ciudad, que luego de convocar a los actores que lideran estos procesos en la ciudad se aprobó por el ente legislativo local una política que rige este tema definiendo entre otras cosas: los conceptos de innovación social, de emprendimiento social, de empresa social, la red que conforma este ecosistema social-empresarial y los actores que hacen parte de esta red, y llama especialmente la atención cómo de forma protagónica se pone al Diseño Centrado en el Usuario, ya abordado anteriormente, como filosofía central para el desarrollo de los emprendimientos de base social (Villa & Melo, 2015).

La anterior política parte del acuerdo Nro. 35 de 2014 del Concejo de Medellín, el cual se reglamenta luego en el decreto 1485 de 2015 de la Alcaldía de Medellín, este establece el propósito de la política, los actores, los principios rectores, las líneas estratégicas de acción, el organismo regulador, sus funciones y responsabilidades (Decreto 1485, 2015). De este es importante destacar la Secretaría Técnica, un organismo intersectorial encargado de coordinar la Red de innovación y emprendimiento social, sistema creado por el mismo decreto que se ocupa de la veeduría, gestión, creación, promoción, socialización y canalización de las acciones que posibiliten el desarrollo de las líneas estratégicas de la política.

Lo anterior deja claro que la IS es una política pública en Medellín, involucra al sector público y privado de la ciudad, que busca consolidarse desde diferentes estrategias como redes, comités y entidades que deben ser coordinados por Ruta N³. Por lo cual, es importante aclarar que esta política sirve de marco para los proyectos que desde el DS se

³ Centro de innovación y negocios de Medellín, institución pública sin ánimo de lucro, cuyo propósito es articular el ecosistema CTi para transformar a Medellín en una ciudad donde prime la economía del conocimiento, para esto busca que, a 2021 la innovación sea su principal dinamizador. Esto busca desarrollarlo desde tres premisas estratégicas: atraer talento, capital y empresas globales a la ciudad; desarrollar y fortalecer el tejido empresarial innovador y emprendedor; y generar soluciones CTi para los retos de ciudad.

pueden realizar, este aún no es tan visible y reconocido como la IS y precisamente por eso el interés de este trabajo, reconocer sus potencialidades y posibilidades de aportar a esta visión de la ciudad.

2.4 Estado del arte

Desde una búsqueda en artículos científicos no se encontraron investigaciones relacionadas con el campo laboral del diseño social en Medellín, asimismo como de diseñadores trabajando en proyectos sociales de la Alcaldía. Con respecto al diseño social han venido desarrollándose investigaciones que buscan definirlo, caracterizarlo y reconocer sus particularidades y en esta misma línea, alrededor de la innovación social.

En Latinoamérica dadas sus complejas condiciones económicas, sociales, políticas y tecnológicas propias, donde las desigualdades son evidentes y la situación de pobreza de la mayoría de la población es crítica, el campo del diseño social es muy relevante y se evidencia en investigaciones del tema especialmente en Argentina con autores como María Ledesma (2013, 2018) y Pedro Senar (2017) y en Colombia investigadores como Adriana Bastidas y Helen Martínez (2016a, 2016b), Edgar Saavedra (2018) y Edgard Rincón (2017).

Como se mencionó anteriormente, en el cono sur se destaca un importante trabajo en torno al diseño social, se plantea la cartografía como método para visibilizar las acciones de diseño social en la Argentina, donde se identificaron más de cien actores entre instituciones, asociaciones e individuos que se reconocían a sí mismos como diseñadores sociales, lo que permitiría su registro, comparación y relacionamiento (Ledesma, 2013). De este proyecto investigativo también se logran determinar seis acciones del Diseño social, que serán tomadas como tipos de proyectos para identificar las prácticas del diseño social en Medellín, estos escenarios de intervención ya se indicaron en la Tabla 5.

Con respecto a las investigaciones realizadas en Colombia, resulta importante la de Bastidas y Martínez (2016a) que realizan una caracterización del diseño social en su

facultad de diseño industrial, en la Universidad Autónoma de Colombia (FUAC), ubicada en Bogotá. De este artículo es importante destacar la metodología desarrollada: revisión de referentes conceptuales, realización de entrevistas a estudiantes y profesores, revisión de proyectos de grado, revisión de instituciones promotoras y de proyectos nacionales e internacionales relacionados con el diseño social. De lo anterior determinaron once (11) áreas de interés para examinar los proyectos, estas fueron: educación, salud, hábitat urbano, hábitat doméstico, desarrollo del sector agrícola, alimentación, emprendimiento (creación y fortalecimiento), sostenibilidad ambiental, desarrollo de producto y producción, movilidad, e inclusión social.

Estas áreas se incluyen también en las tipologías de proyectos (Tabla 5) para poder establecer escenarios de trabajo actuales de diseñadores en proyectos o programas de la Alcaldía vinculados a estos espacios donde el Diseño social sea un conocimiento pertinente. Frente a este trabajo se destaca las cualidades que señalan deben tener los diseñadores si desean realizar proyectos de Diseño social, como la capacidad mediadora y motivadora de los distintos actores, una visión sistémica, la posibilidad de pensar distintas soluciones para la solución desde el pensamiento lateral del diseñador, la capacidad de articular distintos saberes e informaciones dentro de un entorno problemático complejo y sensible socialmente (Bastidas & Martínez, 2016a).

Con respecto al trabajo anterior, la metodología resulta valiosa para esta investigación pues tiene intereses muy cercanos a este trabajo, pues también buscan reconocer las condiciones formativas del Diseño social, en su caso, en el programa de Diseño industrial de la FUAC. Al inicio, Bastidas y Martínez (2016a), inician con una revisión de referentes bibliográficos, y a partir de esta definieron las temáticas o áreas ya

mencionadas; luego realizaron una búsqueda de trabajos de grado en su facultad que abordaran las temáticas definidas, entre los años 2000 y 2014, alcanzando un total de 106 registros. Posteriormente estos fueron revisados y se registraron los siguientes datos: (a) datos generales del proyecto; (b) temática de interés; (c) comunidad beneficiaria; (d) territorio de influencia; (e) propósitos del proyecto; (f) posibles redes y; (g) historia. Continuaron con una categorización en dos grandes campos, *impacto social e innovación social*, y para cada uno definieron cinco criterios, que se ven en la Tabla 7 así:

Campos de intervención	Impacto social	Innovación social
criterios	Resolución de problemas locales, regionales, nacionales	Promueve cambios sociales
	Promoción del bienestar social	Fortalece el empoderamiento o autonomía
	Impacto para la sostenibilidad ambiental	Aplicación de métodos de diseño participativo
	Promoción y desarrollo de valores culturales	Promueve la organización de una comunidad
	Genera transformaciones técnicas o tecnológicas	El resultado es escalable o replicable

Tabla 7. Campos de intervención social según (Bastidas & Martínez, 2016a). Elaboración propia

Por último, entrevistan a 12 docentes del programa y dos egresadas para recoger “conocimientos, opiniones o percepciones alrededor del papel del diseño en iniciativas de impacto e innovación social” (Bastidas & Martínez, 2016a, p. 55). En consecuencia, las autoras al final del artículo declaran que es prioritario para la academia atender el interés creciente en docentes y estudiantes por este enfoque, y plantean ajustes y transformaciones que deben realizar los programas de diseño industrial, como propiciar grupos de trabajo interdisciplinario y ofrecer cursos que desarrollen competencias relacionadas con las ciencias sociales, pues esto les da herramientas y conocimientos a los estudiantes (Bastidas & Martínez, 2016a), para lograr una formación más apta que les permita abordar las problemáticas sociales que se viven en el país.

En una línea similar el profesor Edgard Rincón (2017) de la Universidad del Norte en Barranquilla estudia el proceso que ha tenido el programa de Diseño industrial en el desarrollo de proyectos de intervención comunitaria desarrollados por estudiantes, donde hace un análisis y caracterización de estos desde cinco categorías: alcance del proyecto, temática del proyecto, nivel de impacto social, nivel de fortalecimiento comunitario y cualidades de innovación social.

Frente a este trabajo será importante retomar las siete temáticas de proyectos que reconocen, las cuales se indican en la Tabla 5, esto también sumará para la identificación y evaluación de rutas actuales y novedosas de desempeño profesional para los diseñadores con intereses en desarrollar proyectos de Diseño social en Medellín.

Por otro lado, desde el desempeño profesional de los diseñadores en Medellín se han encontrado dos tesis desarrolladas en la Maestría en gerencia para el desarrollo de la UPB, una es la tesis de Arbeláez, Maya y Velásquez citada en Zuluaga (2011) en la cual indagaron en sesenta empresas sobre el estado disciplinar del diseño en el Valle de Aburrá, determinando los conocimientos más importantes y el nivel de consenso que había alrededor de estos en la región. La segunda es de Juan Carlos Medina (2003) quien en el marco de la misma maestría se pregunta por el perfil real del diseñador en Medellín, en la cual concluye que hay un desvío en las funciones o servicios que realiza el diseñador industrial, por ejemplo hacia el diseño gráfico ya que los empresarios manifiestan que son habilidades complementarias; poco emprendimiento por parte de los diseñadores; y algunas diferencias entre los perfiles de egreso y el requerido por la empresa, a causa de concepciones reducidas por parte de los empresarios sobre las diversas capacidades de los diseñadores, aunque se señala que estos son valorados por el empresario.

De los anteriores trabajos se puede determinar como la orientación hacia al mercado y la empresa fue el marco de referencia para evaluar en cada investigación el estado del diseño y de los diseñadores en la ciudad de Medellín y su área de influencia, la primera con enfoque disciplinar y la segunda con uno laboral. En este sentido, la investigación de Medina (2003) centrada en el mercado, es decir en la relación entre diseñadores y empresa, establece como los subsectores económicos de mayor intervención por parte del diseñador industrial son la industria metalmecánica, la industria textil, la industria del mueble y la madera y finalmente la industria del papel y el cartón.

Lo dicho antes, refuerza la idea que se expuso en el Marco teórico y contextual, apartado 2.2 (p. 28), sobre los inicios de la disciplina en Colombia, donde el diseño se ha entendido en el país como una profesión asociada exclusiva o mejor, primordialmente al sector industrial y comercial.

Continuando con las investigaciones en torno al diseño en Medellín, una más cercana en el tiempo es la de la diseñadora Gladys R. Zuluaga (2011) que hace un análisis de los objetos o productos diseñados en la ciudad y producidos en el periodo entre 1995 y 2007, en medio del cambio de siglo, buscando aportar nuevas comprensiones sobre la disciplina en la ciudad, adoptando un abordaje no realizado antes, y es el análisis de proyectos significativos locales y la mirada de los creadores, los diseñadores. De la metodología empleada se destaca la manera como determina la muestra de la población, optando por un muestro intencional que consiste en determinar individuos representativos de acuerdo con características relevantes que el investigador determina por su conocimiento del campo, esta forma de muestreo podría ser muy pertinente para la presente investigación.

Por otra parte, desde el ámbito de lo formativo es importante señalar desde la normativa colombiana cómo se entiende hoy al diseñador industrial. En la resolución 3463 del 2003 del Ministerio de Educación Nacional (MEN) donde se definen las características específicas de calidad para los programas de diseño en el país, no se declara de forma explícita una exigencia frente a la formación en ámbitos o teorías relacionadas al Diseño social, aunque en las competencias básicas que exige a todos los pregrados de diseño, el MEN demanda desarrollar competencias para interactuar con el entorno social y ambiental de forma responsable, crítica y ética (Resolución 3463, 2003).

Esta competencia no deja de ser amplia en sus efectos, pues finalmente da vía libre para que cada universidad determine como desarrollarla en sus estudiantes. Así, el perfil de egreso que cada pregrado define termina dando cuenta de lo que precisa la resolución mencionada y añade las vocaciones que cada universidad declara en su Proyecto Educativo Institucional (PEI).

Continuando, en el aspecto formativo de los diseñadores en el país, Juan Diego Sanín (2008) describe las perspectivas del diseño en Colombia desde el estudio de los programas de diseño en el país y de la normativa vigente que regula la profesión a nivel nacional. Esta investigación analiza los programas de diseño asociados a la Red Académica de Diseño (RAD) en el periodo 2006 – 2007 y las normativas nacionales que reglamentan la enseñanza de la disciplina, este análisis documental se considera acertado, pues para la metodología de la presente investigación, se tomaron documentos tanto oficiales como académicos, haciéndose lectura del decreto 3463 del 2012 del MEN y de los perfiles ocupacionales que las facultades divulgan en sus páginas web.

Dentro de los hallazgos, se identifican elementos importantes para este trabajo, como la tendencia que vienen teniendo los programas de diseño hacia una *concepción social*, esto significa que la concepción tradicional de un diseño asociado a la técnica y la industria comienza a abrirse a intereses sociales, donde la vocación por el mejoramiento de la calidad de vida (Sanín, 2008) comenzaba a instalarse en los programas de diseño en el país.

Con respecto a la anterior, Sanín (2008) reconocía que en los currículos existían cursos que permitían el reconocimiento de necesidades y problemas de índole social por parte de los estudiantes, pero aún faltaban otros cursos o estrategias pedagógicas que les dieran estas herramientas para reconocer potencialidades sociales del contexto que les posibilitara desarrollar e implementar este tipo de proyectos.

Otras de las perspectivas que señala este investigador son el diseño sustentable, en cual no solo alude a lo ambiental que ha sido el ámbito usual al mencionar este concepto, sino de sustentabilidad social y cultural; asimismo menciona el diseño post-industrial como un escenario de la disciplina en el que se consideran sistemas de producción semi-industriales acordes a las posibilidades tecnológicas de muchas MiPymes del país (Sanín, 2008). Lo anterior tiene eco en lo mencionado previamente en el Marco teórico sobre la orientación que tuvo el diseño desde sus orígenes en el país, con un claro enfoque centrado en el mercado y la industria, el cual empieza a coexistir con otros discursos, uno de ellos y el cual se presenta en esta tesis, el Diseño social.

En cuanto a la IS, Villa y Melo (2015) realizaron para el Banco Interamericano de Desarrollo (BID) un informe que muestra el estado de la IS en el país, y que presenta en sus estudios de caso, a Antioquia y Medellín como los territorios donde hay una especial

dinámica frente al tema. Los investigadores hacen un recorrido general por las políticas e iniciativas que en el país se han generado para desarrollar una política estatal de IS, exponen los programas y políticas presentes en el país y finalmente analizan las posibilidades y alcances de estos.

Con respecto a Medellín mencionan que la innovación tiene una visión más tecnológica que social, a diferencia de la Gobernación de Antioquia que busca en la IS el potencial de crear alianzas intersectoriales (Villa & Melo, 2015); lo anterior lo establecen a partir del análisis de los planes de gobierno: *Un hogar para para la vida 2012-2015* de la alcaldía de Aníbal Gaviria Correa y de *Antioquia las más educada 2012 – 2015* de la gobernación de Sergio Fajardo Valderrama. Puede verse que en Medellín la estrategia ha estado alrededor de relacionar la IS con proyectos que acerquen la tecnología a la ciudadanía o el desarrollo de competencias en CTi, y con la creación de emprendimientos sociales.

Para finalizar, se encontró que a la IS en la ciudad de Medellín, luego del decreto 1485 del 2015 de la Alcaldía mencionado anteriormente, se le ha venido haciendo un seguimiento desde su implementación como política en la ciudad y de acuerdo al informe del Observatorio de Políticas Públicas del Concejo de Medellín (OPPCM) (2018), se ha reconocido que: (a) respecto a Ruta N, como entidad responsable de liderar el ecosistema de innovación de la ciudad entiende que toda IS debe traducirse en un emprendimiento social lo cual significa que las organizaciones que se acompañan son aquellas con ánimo de lucro, esto deja por fuera a otras iniciativas que podrían provenir de organizaciones comunitarias, de ONGs o instituciones públicas; (b) la vinculación de las universidades resulta importante dado que existen distintas iniciativas y enfoques que ven en la

innovación un camino para la transformación social y resolución de problemas, al respecto menciona el compromiso de distintas universidades (UPB, EAFIT, Universidad de Antioquia, ITM, Universidad Medellín); (c) hay escasa información frente a la IS, no hay información consolidada, ni bases de datos, ni adecuada divulgación de lo que se hace; (d) no hay un avance significativo en IS, pues los proyectos que son emprendimientos sociales no cuentan con apoyo suficiente; (e) el carácter voluntario de la política hace que las iniciativas empresariales dependan de la responsabilidad social empresarial; (f) los fondos que Ruta N establece están orientados al apoyo de emprendimientos que generen ingresos, aumenten el mercado o el número de clientes, asimismo sus indicadores, lo cual va en contravía del reconocimiento y medición de la IS; (g) se encuentra que Ruta N tiene activos más procesos de emprendimiento social que de IS, lo cual le quita reconocimiento a esta; (h) el sector que presenta mayor impulso en la IS es el educativo pero está centrado en el programa de maestros MOVA⁴; por último, (i) de acuerdo a Ruta N, el 90% de los recursos para emprendimiento social provienen de la cooperación de otras entidades, esto deja en evidencia la distancia institucional que hay con el apoyo a la IS.

Para terminar, el presente estado del arte permite reconocer investigaciones y condiciones contextuales con respecto al Diseño social, la IS y la formación académica en diseño industrial en el contexto nacional y local, lo cual posibilita apreciar el espacio para

⁴ Es el Centro de Innovación del Maestro, un espacio para la formación integral de los maestros y maestras para la vida, donde se reconoce a cada uno de ellos desde las dimensiones del ser, el saber y el crear. Mediante el diálogo y el intercambio de ideas y vivencias, MOVA también es una plataforma para la gestión de propuestas y acciones generadas por y para los maestros y otros actores de la comunidad educativa, aplicables y pertinentes en diversos contextos. Centro gestionado por la Alcaldía de Medellín, el Parque Explora y la UPB.

que esta investigación se dé y reconocer las condiciones en que el Diseño social se convierte en un escenario de práctica y actuación laboral en la ciudad de Medellín.

CAPÍTULO 3: METODOLOGÍA

El diseño metodológico de este trabajo de investigación es de enfoque cualitativo porque busca acercarse al fenómeno laboral del diseño industrial relacionado con el discurso del Diseño social, indagando por el estado actual y estableciendo un paralelo con la formación de los diseñadores industriales en las facultades de diseño industrial de Medellín, considerando además que es uno de los discursos actuales de la disciplina. Con este abordaje se busca reconocer en los actores, Estado y Universidad los significados que actualmente tienen sobre este discurso y la práctica proyectual para proponer una caracterización de los espacios laborales actuales o potenciales del DS.

De acuerdo con los objetivos esta investigación es descriptiva pues busca reconocer el estado de la formación universitaria en este enfoque de diseño, la recepción de diseñadores en la Alcaldía como institución pública desarrollando o liderando proyectos de desarrollo social, así como la caracterización de los espacios de actuación laboral desde la perspectiva del diseño social. Como lo mencionan Hernández et al. (2014) se busca especificar las características del fenómeno estudiado, para este caso las comprensiones del Diseño social desde la academia y el Estado.

Para el desarrollo de esta investigación se establecen cinco fases principales (ver Figura 3):

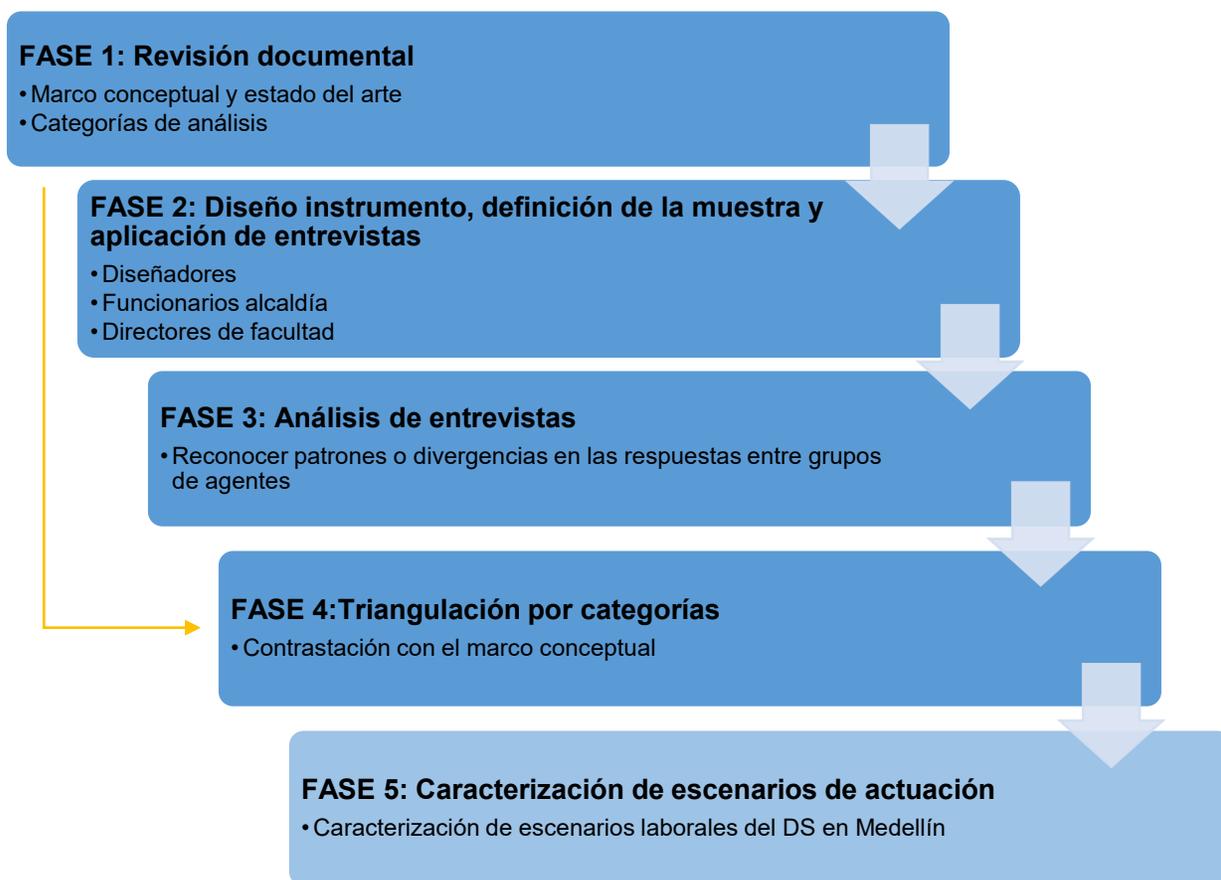


Figura 3. Proceso metodológico de la investigación

- **FASE 1: Revisión Documental**

Se realiza inicialmente una revisión documental, tanto conceptual como de estado del arte, alrededor de los campos del Diseño social y la Innovación social, buscando comprender estos conceptos para reconocer categorías conceptuales comunes y fundamentales en los tres ámbitos de este trabajo de investigación: Formación de los diseñadores industriales, Diseño social y Escenarios de trabajo para el Diseño social.

Luego de la revisión de literatura desde los tres ámbitos conceptuales de la investigación, diseño social (DS), formación de los diseñadores industriales en Medellín y algunas políticas públicas relacionadas con la IS que posibiliten nuevos escenarios

laborales para los diseñadores con perfil de Diseño social; se han establecido las siguientes categorías, presentadas en la Tabla 8.

	Formación en Diseño Industrial	Diseño social	Escenarios de trabajo desde los proyectos de transformación social de la Alcaldía
Capacidades	1	Características del diseñador social	Perfil requerido para proyectos de transformación social
	2	Motivaciones de los agentes	
	3	Otros saberes/conocimientos	
Procesual	4	Tipo o área de proyecto. -Características del proyecto -Características de la comunidad -Alcance -Resultado	
	5	Metodologías enseñadas en las facultades*	Métodos y técnicas
	6	Indicadores de transformación	
	7		Modo de vinculación laboral del diseñador

Tabla 8. Definición de categorías por ámbitos conceptuales. Elaboración propia

Las categorías definidas desde la literatura se han clasificado en dos grupos, relacionadas con las capacidades que los diseñadores industriales deben tener o desarrollar para trabajar en proyectos de DS y el segundo grupo se refiere a aspectos procedimentales y de operación o ejecución de los proyectos, así como a las formas como podría vincularse laboralmente el diseñador a los proyectos que realiza el Estado.

La primera categoría se refiere al **perfil profesional** que el diseñador social debe configurar, en este se consideran capacidades cognitivas, proyectuales y actitudinales; para lo anterior se pregunta a cada grupo de agentes por su perspectiva del perfil, qué se forma en las facultades de diseño, qué cursos hay, contenidos o metodologías ofrecen para formar diseñadores con este perfil; a los diseñadores profesionales, qué perfil han logrado construir

desde su experiencia laboral hasta el momento; y cuál o cuáles perfiles se exigen en los programas o proyectos de transformación social que desarrolla la Alcaldía.

La segunda categoría es **motivaciones de los agentes**, en esta se busca reconocer qué es lo que causa desde los agentes involucrados en los proyectos que estos se generen y desarrollen, comprender las razones para el trabajo en este tipo de proyectos. En la tercera categoría se indaga por los **otros conocimientos o saberes** que son necesarios desde la perspectiva de los distintos agentes, en la realización de proyectos de transformación social.

El segundo grupo de categorías relacionadas con lo operacional dentro de los proyectos incluye la cuarta categoría, la **tipología de los proyectos** que se desarrollan, es decir, en qué ámbito o área se podrían clasificar los proyectos que se realizan dentro de este enfoque. La quinta categoría es **métodos y técnicas**, en esta se examina de qué formas se realiza el trabajo con la comunidad, bajo qué aproximaciones metodológicas se hace el acercamiento y las actividades con los grupos con los que se relacionan. La sexta categoría es **indicadores de transformación**, dado que en estos proyectos y programas se busca o persigue un cambio de las condiciones sociales y contextuales, resulta esencial el poder medir los cambios que ocurren de forma cualitativa y cuantitativa y saber cómo lo hacen los diferentes agentes.

Por último, está la séptima categoría, **modo de vinculación laboral** del diseñador, esta resulta fundamental para este trabajo pues uno de los objetivos es caracterizar los escenarios de trabajo y dentro de esto poder determinar de qué forma podrían vincularse contractualmente los diseñadores en los distintos escenarios que aparecen.

Desde el análisis de estas categorías se podrá contrastar los hallazgos que se hagan en las entrevistas frente a lo encontrado en la literatura, por esta razón el concepto de

diseño social se ubica en el centro de la tabla, pues se entiende a este como el eje conceptual que permitirá comparar los datos encontrados con los que proporcionen los directivos de las facultades de diseño industrial de la ciudad, así como algunos egresados de las mismas que hayan tenido experiencia en proyectos de Diseño social; en esa misma lógica, los datos que arrojen los funcionarios o gestores de la Alcaldía que coordinen algunos proyectos de transformación social en la ciudad.

Continuando con lo anterior, la Figura 4 muestra las coincidencias entre las categorías de cada concepto y perfila un área irregular, que puede entenderse como metáfora de la indefinición actual del campo laboral en torno a la práctica del Diseño social, este límite que aparece en el entrecruzamiento, se llamará *Escenarios de trabajo para el diseñador social*, donde se ve, confluyen las distintas características que se describirán en el trabajo de campo. De acuerdo a Soto (2015) un escenario de trabajo se entiende como las:

Configuraciones laborales típicas que pueden darse dentro de un espacio socioproductivo, donde confluyen una forma particular de vínculo laboral ofrecido por el empleador y un tipo específico de aporte por parte de los trabajadores, en el marco de los procesos de trabajo establecidos y del funcionamiento del mercado laboral en un contexto económico estructural determinado. (p. 201)

Y son estos espacios los que se configuran desde dos dimensiones, lo que se espera del trabajador, sus capacidades (habilidades, conocimientos), posibles funciones en el cargo y lo que las empresas u organizaciones les ofrecen a los trabajadores, salario, contrato y otros beneficios. Se señala entonces que en este análisis la categoría *Modo de vinculación*

laboral del diseñador, una vez precisada en el trabajo de campo se convertirá en un vector fundamental para establecer y caracterizar los posibles espacios de trabajo.

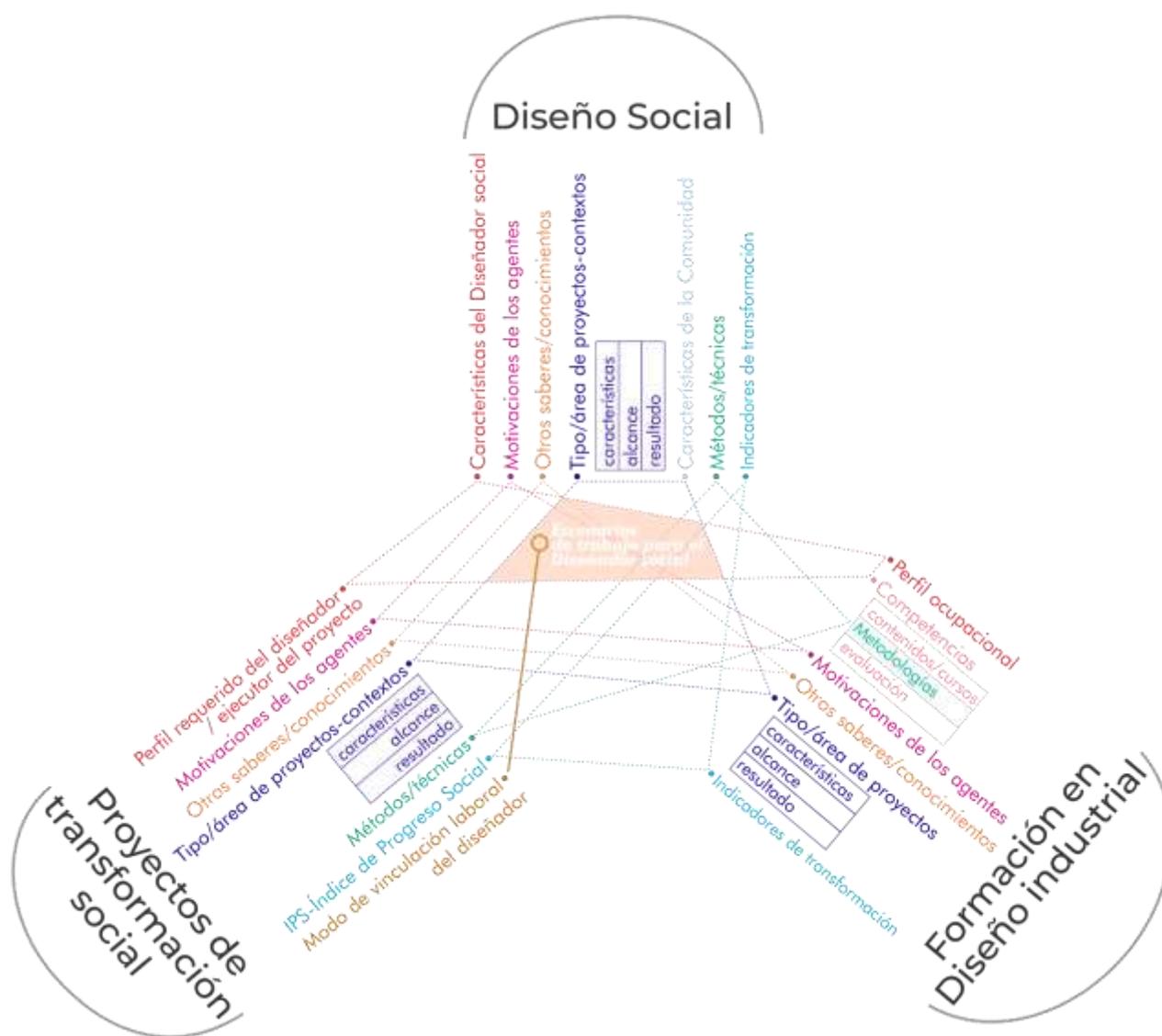


Figura 4. Relación entre las categorías de los ámbitos conceptuales. Elaboración propia

- **FASE 2: Diseño del instrumento, definición de la muestra y aplicación de entrevistas**

En un segundo momento, se define el instrumento de recolección de información, se estructura la muestra, se agenda a los entrevistados de cada grupo y se aplican las entrevistas. Se plantea una entrevista semiestructurada, pues se busca que a través de sus propias palabras

los agentes puedan contar, dar su punto de vista, sobre el fenómeno actual del trabajo de los diseñadores en proyectos de transformación social en la ciudad.

El instrumento se construye desde las categorías reconocidas en la literatura, que se realiza a tres perfiles distintos relacionados con el desempeño laboral de los diseñadores en la esfera de lo público desarrollando proyectos de DS. El primero, son funcionarios de la Alcaldía de Medellín que dirigen o ejecutan proyectos de desarrollo o transformación social, con la intención de reconocer los perfiles de quienes trabajan en estos proyectos; el segundo, son diseñadores industriales o de producto de las facultades de diseño de la ciudad egresados entre el 2006 y el 2018, que desde su perspectiva trabajan o han trabajado en DS; y el tercero, son los directores de las 5 facultades de diseño industrial o de producto de la ciudad, buscando reconocer la formación que dan alrededor del DS.

Las entrevistas se realizan a tres agentes distintos, directores de facultad de Diseño industrial o de producto en la ciudad de Medellín, egresados de las facultades que trabajen o hayan trabajado en proyectos que quedan dentro de las tipologías del DS y directivos de dependencias o funcionarios de la Alcaldía de Medellín que trabajen en programas o proyectos donde tengan como propósito la transformación o cambio social en comunidades.

Las guías de entrevista son (ver Tabla 9):

Agente: funcionario de la Alcaldía de Medellín que gestiona, lidera o participa en dependencias, programas o proyectos que buscan la transformación social de comunidades.
Objetivo: reconocer cuáles son los perfiles y conocimientos necesarios para el trabajo en dependencias, programas o proyectos que buscan la transformación social de comunidades. Además de conocer los posibles modos de vinculación laboral de un diseñador industrial en este campo.
Categoría 1. Perfil requerido para trabajar en proyectos de índole social
1. ¿Cuál es el perfil laboral requerido usualmente para trabajar en programas o proyectos de índole social como este...? (Habilidades, Conocimientos, Valores)
2. Considera Ud. que un diseñador industrial es un perfil necesario en el desarrollo de los programas/proyectos que realiza esta unidad/dependencia?
3. ¿Qué conocimientos o conceptos son fundamentales conocer para trabajar en este tipo de proyectos?

Categoría 2. Tipo o área de proyecto - contexto
<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Los proyectos que se realizan apuntan a qué campo o sector social? ¿Cuáles son las características de estos? 2. ¿A qué tipo de resultados se llega con los programas/proyectos desarrollados? 3. ¿Qué tipo de productos resultan durante el desarrollo y la finalización de estos proyectos?
Categoría 3. Motivaciones de los agentes para desarrollar los proyectos de transformación social.
<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Quiénes son los agentes que motivan la creación y el desarrollo de los proyectos? 2. ¿Cuáles suelen ser las motivaciones de los distintos agentes implicados? 3. ¿De qué forma se media entre las distintas motivaciones e intereses de los agentes implicados en el proyecto?
Categoría 4. Otros saberes o conocimientos
<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cuáles son los conocimientos necesarios o esenciales que suelen estar presentes en el desarrollo del programa/proyecto? ¿A qué tipo de profesiones usualmente se asocian? 2. ¿Cuáles conocimientos se identifican como necesarios para el desarrollo del proyecto, pero aún no se vinculan, sea porque tradicionalmente no han participado o porque son conocimientos emergentes?
Categoría 5. Métodos y técnicas
<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué métodos o técnicas emplean para el trabajo con la comunidad? ¿Cuáles son las más pertinentes de acuerdo a los objetivos que buscan? 2. ¿Qué perfiles dentro del proyecto son los encargados de aplicar (coordinar, diseñar, analizar, sintetizar, divulgar) los métodos y técnicas empleados?
Categoría 6. IPS – Índice de progreso social
<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué tipo de indicadores utilizan para medir el impacto social del proyecto o la transformación que genera? 2. ¿Utilizan el IPS para medir los programas o proyectos que realizan? ¿Hay algún impacto sobre el IPS desde los proyectos que realizan?
Categoría 7. Modo de vinculación laboral del diseñador
<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Considera pertinente o necesario el trabajo de un diseñador industrial en este tipo de proyectos? 2. ¿Considera que hay plazas para que un diseñador industrial trabaje en los programas/proyectos que esta dependencia desarrolla? ¿Cuáles? 3. ¿Cuáles considera que son las capacidades de los diseñadores para trabajar en este tipo de proyectos? 4. Bajo su criterio ¿cuáles cree que son o serían las formas de vinculación laboral de los diseñadores industriales en su dependencia, programa o proyecto?

Agente: diseñador industrial profesional que ha trabajado en proyectos de DS
Objetivo: Reconocer cuál es la formación que han recibido en sus pregrados los diseñadores profesionales que trabajan en DS, así como las competencias y proyectos que han desarrollado en su experiencia profesional.
Categoría 1. Competencias y Perfil ocupacional
<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cuáles considera son las características que un diseñador industrial debe tener para trabajar en proyectos de DS? 2. ¿De la formación recibida en su pregrado considera recibió formación alrededor del enfoque del DS? ¿Qué tipo de formación recibió (conceptos, metodologías, teorías)? <p>En caso de responder afirmativamente,</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. ¿Considera que la formación recibida en el pregrado en torno al DS fue pertinente, útil, valiosa para desarrollar los proyectos que ha realizado profesionalmente? 4. ¿Cuáles considera han sido competencias fundamentales que Ud ha adquirido durante su ejercicio profesional para el trabajo en proyectos de DS, y que no fueron logradas durante su pregrado?
Categoría 2. Tipo o área de proyecto - contexto
<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Los proyectos que ha realizado apuntan a qué campo o sector social? ¿Cuáles son las características de estos? 2. ¿A qué tipo de resultados ha llegado con proyectos desarrollados? 3. ¿Qué tipo de productos resultan durante el desarrollo y la finalización de estos proyectos?
Categoría 3. Motivaciones de los agentes para desarrollar los proyectos de transformación social.
<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Quiénes son los agentes que motivan la creación y el desarrollo de los proyectos que realiza? 2. ¿Cuáles suelen ser las motivaciones de los distintos agentes implicados en los proyectos que ha realizado? 3. ¿De qué forma se media entre las distintas motivaciones e intereses de los agentes implicados en el proyecto?

Categoría 4. Otros saberes o conocimientos
<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cuáles son los conocimientos necesarios o esenciales que suelen estar presentes en el desarrollo de los proyectos que realiza? ¿A qué tipo de profesiones usualmente se asocian? 2. ¿Cuáles conocimientos identifica como necesarios para el desarrollo del proyecto, pero aún no se vinculan, sea porque tradicionalmente no se han involucrado o porque son conocimientos emergentes? 3. ¿Cuál es el rol que le atribuye al conocimiento del diseño en estos proyectos de transformación social?
Categoría 5. Métodos y técnicas
<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué métodos o técnicas emplea para el trabajo con la comunidad? ¿Cuáles son las más pertinentes de acuerdo a los proyectos que realiza? 2. ¿Considera importante que los diseñadores industriales conozcan y dominen estos métodos/técnicas para el desarrollo de estos proyectos? ¿considera que hay ventajas o desventajas al conocer estos métodos/técnicas? 3. ¿Reconoce otros métodos y técnicas importantes que quisiera emplear en su trabajo? ¿Cuáles?
Categoría 6. Indicador de transformación social
<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué tipo de indicadores utiliza para medir el impacto social del proyecto o la transformación que genera? 2. ¿Conoce el IPS para medir los programas o proyectos que realizan? ¿Lo utiliza? <p>caso de responder que sí.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. ¿Hay algún impacto sobre el IPS desde los proyectos que realiza?
Categoría 7. Modo de vinculación laboral del diseñador
<ol style="list-style-type: none"> 1. Considera que hay plazas para que un diseñador industrial trabaje en los programas / proyectos de índole social que desarrolla la Alcaldía de Medellín? ¿Cuáles? 2. ¿Cuáles considera que son las capacidades de los diseñadores para trabajar en este tipo de proyectos? 3. ¿Cuáles considera que son los cargos, funciones o roles que los diseñadores industriales pueden ocupar en las dependencias, programas o proyectos de la Alcaldía? 4. Desde las políticas públicas de la Alcaldía ¿considera Ud. que hay escenarios de actuación laboral para los diseñadores en el campo del Diseño social? 5. ¿Bajo su criterio cuáles cree que son o serían las formas de vinculación laboral de los diseñadores industriales en dependencias, programas o proyectos de la Alcaldía?

Agente: directores de facultad de diseño industrial o producto
Objetivo: reconocer en primera instancia si en el programa de pregrado en diseño de la facultad hay una formación manifiesta en torno al enfoque de “Diseño social” (DS), en caso de corroborarlo se busca caracterizarlo y reconocer cómo el plan de estudios soporta este enfoque.
Categoría 1. Competencias y Perfil ocupacional
<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconoce en los últimos 5 años, en el programa de pregrado de diseño industrial o de producto ¿una orientación, cercanía o aproximación frente al enfoque del “Diseño Social”? ¿de qué manera? ¿cómo se da? (cursos, teorías, otros) 2. ¿Qué competencias (contenidos, metodologías, valoración) se forman alrededor del enfoque del DS dentro del programa del pregrado? 3. ¿Cuál es el perfil ocupacional de los egresados de esta facultad? 4. ¿Conoce egresados que se desempeñen profesionalmente desarrollando proyectos de DS? ¿Cuántos aproximadamente? 5. ¿Qué podría decir de sus proyectos y de las personas con las que se relaciona? 6. ¿Conoce egresados que trabajen en la Alcaldía de Medellín en proyectos relacionados con el cambio o la transformación social? En caso de responder sí, ¿Qué clase de proyectos realizan?
Categoría 2. Tipo o área de proyecto - contexto
<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué tipos de proyectos realizan en la facultad que se desarrollen bajo este enfoque? ¿En qué área o contexto se enmarcan los proyectos realizados? 2. ¿Cuáles son las características de estos proyectos? 3. ¿Con qué comunidades suelen trabajar? 4. ¿Qué tipo de resultados (productos) desarrollan en los proyectos de este tipo?

Categoría 3. Motivaciones de los agentes para desarrollar los proyectos de transformación social
1. ¿Quiénes son los agentes que motivan el desarrollo de proyectos de DS?
2. ¿Cuáles son las motivaciones de estos agentes?
3. ¿Qué buscan los agentes que motivan el desarrollo de estos proyectos?
Categoría 4. Otros saberes o conocimientos
1. Reconoce la necesidad de otros saberes/conocimientos distintos a los del diseño para el desarrollo de proyectos de DS? ¿Por qué?
2. ¿Cuáles son esos saberes/conocimientos? ¿A qué áreas pertenecen?
3. ¿Los estudiantes de la facultad se forman en estos o en algunos de esos conocimientos o conceptos? ¿De qué manera lo hacen?
Categoría 5. Métodos y técnicas
1. ¿En qué metodologías forman a los estudiantes para desarrollar proyectos con un enfoque de DS?
Categoría 6. Indicador de transformación social
1. ¿Qué tipo de indicadores o mediciones realizan para determinar el impacto o transformación de los proyectos desarrollados en DS?

Tabla 9. Instrumento para la entrevista semiestructurada para los tres perfiles de agentes

Posteriormente se define la muestra, para este proyecto se establece que se va a trabajar con una muestra diversa e intencionada. La muestra se conforma entrevistando 5 personas de cada uno de los perfiles, para un total de 15, realizadas entre octubre de 2019 y febrero de 2020, haciendo de esta una muestra diversa pues interesa en esta investigación “localizar diferencias y coincidencias, patrones y particularidades” (Hernández et al., 2014) entre los distintos perfiles. Y es intencionada por conveniencia pues para el investigador es difícil abordar la totalidad de la población de egresados de las 5 universidades y a los coordinadores o empleados de la Alcaldía, por motivos logísticos, económicos y temporales, por lo cual estos son seleccionados por referencia de voz a voz entre su círculo cercano, logrando consolidar la muestra como “bola de nieve” teniendo acceso a quienes están disponibles y aceptan ser entrevistados.

La muestra se configuró de la siguiente manera desde cada uno de los perfiles definidos, como se muestra en la Tabla 10:

Nombre	Cargo / <i>Dependencia, institución, empresa</i>	Fecha de la entrevista
Funcionarios de la Alcaldía de Medellín		
Santiago Silva Jaramillo	Subsecretario de ciudadanía cultural - SsCC <i>Secretaría de cultura ciudadana</i>	28/11/19
Maria Paulina Domínguez	Subsecretaria de grupos poblacionales - SsGP <i>Secretaría de inclusión social</i>	5/12/19
Gregorio Herrera Zapata	Coordinador Proyectos especiales - FdLyC <i>Fiesta del libro y la cultura</i>	23/12/19
Jaime Londoño	Profesional de gestión de oportunidades en la Unidad de familia - PGO-UF <i>Secretaría de inclusión social</i>	18 y 24/12/19
Rocío Arango Giraldo	Directora de Innovación social <i>Ruta N</i>	13/01/20
Diseñadores profesionales		
Luis Fernando Valencia Molina	Diseñador Industrial UPB / egresó 2018 <i>Arkano</i>	5/11/19
Jhon Edison Vélez Tamayo	Diseñador industrial UPB / egresó 2013 <i>Arkano</i>	10/12/19
Eliana Zapata Ruíz	Ingeniera en diseño industrial ITM / egresó 2018 <i>Centro de consultoría en diseño ITM</i>	11/12/19
Cristián Camilo Ramírez Martínez	Diseñador industrial UPB / egresó 2018 <i>Independiente</i>	20/12/19
Viviana Otálvaro Guzmán	Ingeniera en diseño de producto Eafit / egresó 2006 <i>Hugger Island</i>	18/02/20
Directores de facultad de diseño industrial/producto		
Andrés Valencia Escobar	Director de Diseño industrial <i>Universidad Pontificia Bolivariana (UPB)</i>	29/10/19
Lina Agudelo	Directora de Diseño y gestión de productos <i>Universidad de Medellín (UdeM)</i>	6/11/19
Julián Durango	Director de Ingeniería de diseño industrial <i>Instituto Tecnológico Metropolitano (ITM)</i>	14/11/19
José Fernando Martínez	Director de Ingeniería de diseño de producto <i>Universidad Eafit</i>	26/11/19
Óscar Murillo	Director de Diseño industrial <i>Universidad San Buenaventura (USB)</i>	10/12/19

Tabla 10. Agentes entrevistados por perfil

- **FASE 3: Análisis de entrevistas**

En esta fase se analiza la información por grupos de perfil en una matriz donde se registran los aspectos más relevantes similares o disímiles, pues se busca tener una mirada multidimensional del fenómeno en cuestión, y encontrar puntos comunes y diversos dentro

de las respuestas de los agentes permite caracterizar los escenarios de actuación laboral de forma más amplia y distintas perspectivas, a partir de las siete categorías definidas previamente.

La matriz de análisis de las respuestas es de doble entrada, donde en el eje *Y* están las siete categorías y en el *X* los agentes, y se construyó con el fin de confrontar las respuestas por agentes en cada categoría, esta se hizo en cada grupo de agentes: los funcionarios de la Alcaldía, los diseñadores profesionales y los directores de las facultades de diseño; el esquema de la matriz puede verse en la Tabla 11.

Agente Categoría	Agente 1	Agente 2	Agente 3	Agente 4	Agente 5	Hallazgos. Elementos comunes y disímiles entre las respuestas
C1. Perfil profesional						
C2. Tipos de proyectos						
C3. Motivaciones de los agentes						
C4. Otros conocimientos						
C5. Métodos y técnicas de trabajo						
C6. Indicadores de transformación social						
C7. Modo de vinculación laboral						

Tabla 11. Matriz comparativa de respuestas por agentes. Elaboración propia

- **FASE 4: Triangulación por categorías**

En esta fase se realiza una triangulación por categoría de acuerdo con lo encontrado desde cada grupo de agentes, lo cual permite contrastar las visiones de cada uno frente a los escenarios de trabajo en el campo del DS, facilitando además las relaciones de paralelo o disparidad con lo hallado en el marco conceptual. Para esta fase realizó otra matriz que

permitiera confrontar los hallazgos de los tres grupos de agentes desde las siete categorías, en la Tabla 12 se muestra la estructura de esta matriz de triangulación de categorías.

Hallazgos por grupos de agentes Categoría	Hallazgos en los funcionarios	Hallazgos en los diseñadores profesionales	Hallazgos en los directores de facultad	Síntesis por categoría
C1. Perfil profesional				
C2. Tipos de proyectos				
C3. Motivaciones de los agentes				
C4. Otros conocimientos				
C5. Métodos y técnicas de trabajo				
C6. Indicadores de transformación social				
C7. Modo de vinculación laboral				

Tabla 12. Tabla de triangulación de categorías. Elaboración propia

- **FASE 5: Caracterización de escenarios de trabajo**

Finalmente, se concluye realizando una caracterización de posibles escenarios laborales de desempeño, ya afianzados o emergentes, para el Diseño social en la ciudad, señalando las características más relevantes para un diseñador que se interese en este campo. Esta caracterización se compone de los siguientes elementos, desde el empleador el modo de vinculación, por ejemplo, tipo de contrato; desde el diseñador son sus capacidades para el trabajo, las posibles funciones o roles que podría realizar; desde el entorno, se definen los tipos de proyecto o áreas contextuales en las que se puede desempeñar. Y se espera sugerir algunas opciones curriculares del orden microcurricular como contenidos o cursos que podrían tomar las facultades de diseño industrial y de producto en la formación de diseñadores con un perfil de DS.

En el siguiente capítulo se presentarán los hallazgos encontrados en las entrevistas realizadas a los tres perfiles, organizadas por las siete categorías que emergieron del Marco teórico, definidas previamente.

CAPÍTULO 4: RESULTADOS

Como se menciona en el capítulo anterior los hallazgos o resultados se obtienen gracias a la triangulación de las categorías definidas entre los tres perfiles de agentes, de esta forma se establece una perspectiva del fenómeno de los escenarios de trabajo para los diseñadores en el DS, así es posible construir una mirada desde tres perspectivas distintas, de quienes coordinan en el proceso de formación de los diseñadores en la ciudad de Medellín, representados en los directores de las facultades de diseño; desde los posibles empleadores o pares en el desarrollo de proyectos de transformación social desde los planes y programas de la Alcaldía; y finalmente desde los mismos diseñadores industriales/de producto que se han desempeñado en el campo del DS.

Por lo tanto, los resultados se presentan de modo diferenciado desde lo encontrado en la triangulación de las siete categorías definidas anteriormente, distinguiendo lo que cada perfil enuncia. Es necesario aclarar que las categorías no se han ponderado en niveles de importancia ni establecido previamente relaciones de dependencia con el fin que los mismos hallazgos sean los que manifiesten el estado del fenómeno observado.

4.1 Categoría 1: Perfil profesional

Los directores de facultad y diseñadores profesionales no coinciden al hablar de la formación que se ofrece en las facultades en torno al DS y que recibieron como estudiantes, por ejemplo, dos directores, José Martínez de Eafit y Óscar Murillo de la USB mencionan la importancia de formar una sensibilidad social en el estudiante para que empatice con las personas para quienes se diseña, y los diseñadores por su parte afirman que no tuvieron una formación adecuada para trabajar en torno al DS.

Con respecto a tener un currículum cercano o enfocado al DS, solo Andrés Valencia director de UPB afirma que la facultad declara este enfoque en su currículum teniendo cuatro cursos de proyecto en donde hay un propósito claro en este sentido, y los diseñadores egresados de esta facultad afirman que recibieron herramientas etnográficas que les permitieron acercarse de algún modo a las comunidades.

Con respecto a la correspondencia del perfil ocupacional que se proyecta desde las facultades y al perfil profesional requerido para trabajar en proyectos de transformación social que señalan los funcionarios de la alcaldía se encuentra que, los directores de facultades mencionan que el perfil ocupacional de sus egresados es en mercadeo o áreas comerciales, también en las áreas de manufactura de empresas y quienes emprenden suelen hacerlo en el campo del mobiliario y los productos cerámicos.

Por el contrario, los funcionarios de la Alcaldía mencionan que la generalidad de las profesiones que trabajan en proyectos de transformación social son de las ciencias sociales como psicólogos, sociólogos, trabajadores sociales, abogados entre otros. Solo dos funcionarios, Gregorio Herrera de la Fiesta del libro y la cultura (FdLyC) y Santiago Silva – Subsecretario de Ciudadanía cultural (SsCC), mencionaron a los diseñadores gráficos por la necesidad de desarrollar piezas gráficas que comuniquen los distintos eventos que hacen, Gregorio además menciona un arquitecto porque en la Fiesta del Libro desarrollan proyectos en el espacio urbano y se necesita pensar la distribución dentro de este.

Al considerar al diseñador industrial como un perfil pertinente para trabajar en este tipo de proyectos se aprecia que, funcionarios y diseñadores, al mencionar las cualidades del diseñador en proyectos de transformación social convergen al decir que **la sensibilidad social** es fundamental en este campo, también se encuentran al hablar de **la capacidad creativa** de los diseñadores para **solucionar problemas** y su **capacidad de poder pensar**

lo tangible, los productos; los diseñadores acentúan más esta característica al decir que **son recursivos, que pueden diseñar relaciones y establecer relaciones entre distintos aspectos.** Y Jhon Vélez egresado de UPB sostiene algo valioso, que los diseñadores activan y ponen a producir las capacidades creativas de su entorno, al respecto dice “Para mí el diseñador social es el que pone a funcionar las capacidades creativas del contexto de a pie, pues, lo real. (...) Para mí más que articular, el diseñador es el que llega y encuentra unas posibilidades en la gente (...) y las pone a conversar” (comunicación personal, 10 diciembre 2019). Los diseñadores también se reconocen como **personas empáticas.**

Por otra parte, dos funcionarios de la alcaldía, Gregorio Herrera (FdLyC) y Santiago Silva (SsCC), consideran que un diseñador debe tener una mirada holística del contexto y los otros tres refuerzan esto al afirmar la importancia de tener una buena lectura del contexto.

Con respecto a las capacidades que les hace falta desarrollar a los diseñadores para trabajar en este campo, los funcionarios mencionan distintas características, Gregorio nombra la lectura crítica y del territorio, sobre esto dice:

Yo pienso que una relación del diseñador con el asunto de la lectura, y la lectura no solamente desde lo literario sino también desde los textos argumentativos, los filosóficos, teatrales, creo que eso alimentaría mucho su capacidad de reflexión en muchas cosas (comunicación personal, 23 diciembre 2019),

Para Santiago la importancia de escribir bien y conceptualizar ideas y resolverlas técnicamente. Rocío Arango por su parte menciona que deben formarse en emprendimiento social.

En este sentido los diseñadores reconocen que las capacidades que han desarrollado gracias a su ejercicio profesional son; Luis Valencia y Jhon Vélez, mencionan ser menos rígidos al relacionarse con las comunidades, vinculándose más orgánicamente con ellas, frente a esto se destaca la respuesta de un egresado de UPB en contraposición a la academia afirmando:

Yo creo que no, porque la universidad por lo menos en mi caso se pegó mucho de la estructura metodológica pura, del cuadro que hay que llenar con cierta información, unas cosas como muy cuadrículadas y el trabajo con lo social tiene que ser más sensible, tiene que ser más orgánico. (Vélez, comunicación personal, 10 diciembre 2019)

Cristián menciona que se reconoce como proyectista no solo de objetos sino de valores intangibles. Y Viviana y Eliana permitirse ser vulnerables y ser mediadoras de conocimientos.

Por otro lado, los directores de facultades al ser sondeados por los egresados que conocen trabajan en DS, reconocen que muy pocos estén trabajando en este campo y tienen poco conocimiento de los proyectos o labores que estos realizan.

4.2 Categoría 2: Tipo/área de proyectos

Con relación a las áreas o ámbitos donde se desarrollan los proyectos, en los tres perfiles de entrevistados surgen en común dos áreas significativas donde se desarrollan proyectos de transformación social: uno, el ámbito del **trabajo con población vulnerable** como personas con discapacidades u otra índole de vulnerabilidad y dos, los **proyectos de tipo educativo y cultural** concebidos con el propósito de formar capacidades a través de talleres o actividades experienciales.

También es importante el campo de la artesanía en la que coinciden facultades de diseño con los diseñadores, trabajando con comunidades que posean esta tradición. Otros tipos de ámbitos que mencionan los funcionarios públicos son el agro y la vivienda o hábitat. Y desde los diseñadores, de acuerdo a su trayectoria profesional, Viviana Otálvaro menciona el campo literario, afirmando que “yo ya digo que lo que me invente es un personaje de un libro porque es la historia del personaje que va creciendo en otros libros” (comunicación personal, 18 febrero 2020) y Jhon el turismo, al decir “También estamos desarrollando servicios por ejemplo de turismo, entonces la idea es que los operen las comunidades, pero también nosotros seamos operadores turísticos, lo que nos interesa es poder crecer, sabemos que si crecen las comunidades crecemos nosotros” (comunicación personal, 10 diciembre 2019).

Ya en cuanto a las características de estos proyectos, algunas facultades y funcionarios públicos comparten que la **cocreación** es un método importante para el desarrollo de estos como lo dice Jaime Londoño – Profesional de gestión de oportunidades de la Unidad de Familia (PGO-UF) hablando del proyecto CONEXPA⁵ que desarrolló con comunidad dice, “de los procesos de cocreación con ellos. Fue construcción con la misma comunidad en esos talleres (...) ellos fueron parte de la construcción y de la solución” (comunicación personal, 18 diciembre 2019). Para los funcionarios y los diseñadores los proyectos deben tener como propósito aportar al bienestar de las personas, mejorando las condiciones de vida, desarrollando capacidades y favoreciendo su sostenibilidad, Rocío Arango por su parte, sostiene que deben involucrar tecnología para hacer sostenible a la

⁵ CONEXPA (Construyendo espacios en el hogar) son paneles para construir divisiones espaciales en el hogar a través de elementos reciclables como canastas de huevos, cartón, papel, pintura, herrajes de camas para anclar a piso y pared, colbón y engrudo.

empresa que desarrolla la solución pues, “la tecnología si hace diferencia, es mucho más sostenible una empresa social con tecnología que sin tecnología” (comunicación personal, 13 enero 2020). También es importante para ambos perfiles que las soluciones sean replicables y de fácil apropiación por parte de las comunidades. Otras características que mencionan los diseñadores son: que sean de bajo costo, de simple producción y modulares.

En cuanto a los resultados tangibles de los proyectos, es decir, el tipo de productos que es diseñado para estos, en los 3 perfiles se encuentra lo siguiente.

En el campo educativo los 3 perfiles han desarrollado distintos productos, en las facultades han diseñado estrategias y experiencias lúdicas y educativas que desarrollan capacidades humanas, espacios itinerantes para grupos culturales y museografía para discapacitados, en esta vía tenemos:

Quisiera resaltar dos asuntos [el Módulo de Estrategia y Núcleo 5], si bien ha habido objetualidad creo que ha ganado mucho más relevancia el concepto de la estrategia y de la experiencia vinculada a la mediación objetual, o sea ya el diseñador ahí definitivamente no piensa en un objeto útil por sí mismo alejado de la interacción con el usuario y con grupo de usuarios sino que desde su concepción piensa en como esa interacción sociocultural va permitirle al objeto ser útil o no, entonces eso está enmarcado en una serie de patrones culturales y de actividades humanas asociadas a unas condiciones culturales. Entonces creo que eso nos ha abierto un campo importante, y está declarado en nuestras nuevas visiones filosóficas desde el diseño. (Valencia, comunicación personal, 29 octubre 2019)

Desde las dependencias de los funcionarios en el mismo ámbito han creado kits pedagógicos que desarrollen distintas habilidades, también han realizado experiencias que buscan transformar el comportamiento o las actitudes ciudadanas por medio de talleres o estrategias, y también el desarrollo de dispositivos digitales para educación remota, por ejemplo:

La tienda de la confianza [fue la primera iniciativa de este tipo], y también de nuevo, Andrés [el diseñador proactivo que trabajó en la SsCC] diseñó la tienda de la confianza. La tienda de la confianza, qué pasó con la tienda de la confianza, pues que las primeras eran poquitas y luego hubo un punto en que hicimos un montón, eran bastantes era mucha gente pidiendo, pero pues, había un límite natural pues de que no íbamos a hacer más, pero independiente de eso, pero un poquito también a causa de eso, es que la gente empezó a montar sus tiendas de la confianza. (Silva, comunicación personal, 28 noviembre 2019)

Y los diseñadores han diseñado talleres formativos y educativos de distinta índole y Viviana particularmente ha desarrollado **objetos literarios y personajes** para el fortalecimiento de la inteligencia emocional, algo que lo ilustra es:

Lo primero que hicimos en cuanto a experiencia fue, **Talleres de oficios**, es decir aprender a tejer chaquira, aprender a tejer [otras técnicas] pero metámosle todo el asunto de cosmovisión rural, que eso es lo que el otro no sabe y eso es lo que nosotros si podemos aportar. ... También lo que estamos haciendo desde *Arkano* es coger a esos licenciados de la madre tierra y decirles vengan para acá y armemos un currículo bien bacano. (Vélez, comunicación personal, 10 diciembre 2019)

Segundo, en relación con el agua y su consumo, los tres perfiles han desarrollado **filtros de agua** para el consumo humano.

Tercero, en el ámbito de la habitabilidad, en la academia han diseñado distintos productos para el hogar y **cocinas solares**; desde el sector público pisos y divisiones de espacios para casas de familias en situación de pobreza; y Eliana en su trabajo desde el Centro de Consultoría también desarrolló **separadores de espacios** y **camas de bajo costo**.

Cuarto, en lo artesanal, academia, funcionarios y diseñadores han creado artesanías desde diferentes miradas. Quinto, enlazado al agro, tanto en la academia como en las dependencias públicas se han hecho: cultivos en casa, **biodigestores** y herramientas para el procesamiento de frutas en la primera; y huertas, herramientas para la cosecha y **sistemas de riego** en las segundas respectivamente.

Finalmente, las facultades y las dependencias públicas han coincidido en el desarrollo de productos para personas con discapacidades físicas y cognitivas como: **sillas de ruedas**, espacios inclusivos y joyería que incluye personas con síndrome de Down en su proceso de creación. Otros productos que escapan de estas categorías son juguetes para niños de bajos recursos desarrollados por Eliana y kits para emergencias diseñados en Eafit.

Desde las facultades en búsqueda de su propósito formativo y buscando acercar a sus estudiantes al ámbito del DS, han desarrollado sus proyectos académicos con cierta periodicidad con comunidades indígenas con saberes artesanales, campesinos, personas en estado de pobreza, niños con derechos vulnerados, mujeres cabeza de familia o víctimas del conflicto armado como puede verse en las siguientes respuestas:

Se identifican zonas alejadas de los cascos urbanos metropolitanos, de otros departamentos inclusive. Que se den dos asuntos: la presencia de comunidades artesanales y la presencia de rasgos culturales claramente diferenciables y estén apropiados por estas comunidades. Pueden ser indígenas, campesinos, una etnia particular y que permitan la entrada de los estudiantes. Que haya saberes prácticos artesanales instaurados en la comunidad y que podamos acceder a ella. (Valencia, comunicación personal, 29 octubre 2019)

Cuando empezamos a hacer las investigaciones nos dimos cuenta de que estaban en zonas rurales y no urbanas, entonces también muy bacano porque eso lleva a los chicos a salirse un poco de la burbuja universitaria y también como de sus cotidianidades y los lleva a otras realidades, que yo creo que así también se puede ahí por el bordito, toca un poquito. (Agudelo, comunicación personal, 6 noviembre 2019)

En este taller [Taller de proyectos Mercado Usuario – 5° semestre] en el que se está trabajando con la Corporación mundial de la mujer se han hecho talleres con las personas involucradas ... el asunto de la cocreación es súper importante y ahorita que están trabajando con la Unidad de restitución de tierras, nada más la semana pasada estuvimos en Montebello haciendo un taller con la comunidad de como creerían ellos que podrían participar del proceso. (Durango, conversación personal, 14 noviembre 2019)

Los tipos de proyectos que se encontraron en esta categoría se caracterizan más adelante en la discusión en el apartado 5.4.

4.3 Categoría 3: Motivaciones de los agentes

Con respecto a los agentes que motivan u originan este tipo de proyectos desde cada perfil entrevistado hay un agente característico; en la academia son los profesores como lo menciona Andrés Valencia - UPB:

Los primeros pasos que dimos en esa línea, los dimos tres personas ... con un convencimiento de que eso era bueno, que el mundo estaba pasando algo alrededor. Yo creo que las semillas siempre salen por una iniciativa o personal o de un pequeño colectivo de profesores. (comunicación personal, 29 octubre 2019)

En las dependencias públicas de la Alcaldía son estas mismas entidades que por sus funciones misionales movilizan los proyectos y así mismo los ciudadanos de la ciudad de Medellín que interactúan con estas, desde la mirada de Ruta N se señala a los emprendedores y empresarios, como menciona Rocío Arango:

Hay cuatro tipos de emprendedor social; i) el relevo generacional, que es la fundación que pasa a los nietos, los nietos tienen una visión de empresa social; ii) el estudiante universitario que quiere cambiar el mundo; iii) el otro que es muy interesante y el de mayor éxito, el man o la vieja que es de la élite va al exterior y conoce ejemplos de emprendimientos sociales, viene acá y los replica; iv) y está el líder social que quiere montar una empresa social y que le falta mucho en lo técnico. (Comunicación personal, 13 enero 2020)

Y desde el perfil de los diseñadores profesionales, son ellos mismos quienes originan los proyectos que realizan, donde satisfacen sus intereses personales. Luis y Jhon desde su experiencia profesional mencionan que, las comunidades indígenas con las que trabajan también motivan la creación de los proyectos en los que participan; ellos mismos

indican que en el Estado identifican a las alcaldías y sus dependencias como entes que propician proyectos en este ámbito y desde lo privado; advierten que también hay empresas que promueven proyectos vinculados a su responsabilidad social empresarial. En la academia también se encuentran universidades que asumen este compromiso a través de dependencias que se ocupan de la proyección social y la transferencia, como es el caso de Eafit con *Eafit Social* y del ITM con el *Centro de Consultoría en Diseño*.

Identificando las motivaciones de cada agente, en el primer grupo, los profesores, es poder aportar algo positivo al mundo y formar una mirada crítica sobre la realidad del país en sus estudiantes. Las motivaciones de las dependencias públicas están dadas desde sus funciones sociales y el plan de desarrollo propuesto por la alcaldía, por ejemplo, para la Fiesta del libro es aumentar y diversificar los lectores en la ciudad contribuyendo a un ciudadano integral, en Ruta N se busca generar negocios rentables y los emprendedores que ellos acompañan buscan hacer un cambio en su contexto. Algo en lo que coinciden todos los funcionarios sobre los ciudadanos es que desean un cambio en las condiciones de vida actuales por unas mejores que generen mayor bienestar individual y colectivo.

A los diseñadores profesionales los moviliza el poder aportar al bienestar de una comunidad, sea que aumenten sus ingresos o desarrollen capacidades para ser más autónomos. A Jhon y a Luis los motiva además darles visibilidad a los artesanos y que reciban un valor justo por su trabajo, también el poder viajar y establecer relaciones con otros, y afirman que a los artesanos les interesa aumentar sus ingresos y diversificar su portafolio. Cristián Ramírez menciona que las personas se vinculan a los proyectos cuando son tenidas en cuenta, al decir:

... yo creo que ellos [los jóvenes] iban a las clases porque sentían que era algo atípico ese tipo de cosas que yo hacía, era fuera de lo común entonces de alguna manera llamaba la atención, el Parque educativo [del Bagre] nunca había sido utilizado para los jóvenes, ... tal vez lo que les llamó la atención era ser externo al lugar [se referencia a él como foráneo] ... también porque yo era muy proactivo, y finalmente como trabajé directamente con los jóvenes me conecte mucho con ellos, y entendí realmente algunas cosas de lo que ellos querían. (comunicación personal, 20 diciembre 2019)

Y a Viviana Otálvaro la motiva el poder transformador del amor y de los vínculos que este despierta.

Con respecto a las formas que se emplean para poder mediar entre los distintos intereses de los agentes involucrados en los proyectos, los directores y diseñadores no mencionaron nada puntual al respecto.

En cambio, los funcionarios sí mencionaron algo, y sostienen que la corresponsabilidad es la mejor manera de mediar entre distintos intereses, promoviendo en los ciudadanos capacidades para la autonomía como lo dice Jaime Londoño al hablar de las relaciones que establecen desde la Unidad con las familias:

Igual dentro del programa [hay algo que] la familia tiene que tener muy claro y es la corresponsabilidad y es eso que yo estoy poniendo como familia para complementar ese acompañamiento que me está brindando el programa, entonces a qué se refiere, a que cuando vayan, me hagan la visita y me dejen una tarea yo sea responsable de ejecutar esa tarea porque si no jamás voy a mejorar. (comunicación personal, 24 diciembre 2019)

Y otra forma de resolver las diferencias que suelen emplear, es través de comités que incluyan a las personas involucradas en la toma de decisiones.

En resumen, en la academia quienes motivan que se plantean los proyectos son los profesores, en la Alcaldía responden a sus razones misionales, y a los diseñadores los motiva la satisfacción de sus sueños y proyectos personales y profesionales. Y con respecto a las formas de mediar o negociar entre los distintos intereses de los agentes de los proyectos, no surgieron mayores asuntos entre los tres perfiles.

4.4 Categoría 4: Otros conocimientos

En esta categoría se indaga por los conocimientos o saberes que más se relacionan con el trabajo en proyectos de transformación social y a la vez cuáles son fundamentales en el desarrollo de estos. Al respecto los directores de facultad, los funcionarios públicos y las dos diseñadoras entrevistadas convergen al mencionar que disciplinas de las ciencias sociales como la antropología y la sociología mayoritariamente son las que están presentes en este tipo de proyectos, los funcionarios añaden también que conocimientos relativos a la promoción cultural también son importantes. Óscar Murillo director en la USB dice que la interdisciplinariedad es fundamental en la formación de los diseñadores al señalar que:

Tener diversidad de perfiles, me parece que eso de diseñadores industriales solos con diseñadores industriales es muy peligroso, además porque nosotros somos completamente llevados de nuestro parecer, entonces me parece que es importante tener tensiones y las tensiones vienen desde otro lugar, entonces yo tengo artistas, tengo Ing. Mecánicos, tengo antropólogos, tengo mercadólogo, gente que no trabaja nada de diseño. (comunicación personal, 10 diciembre 2019)

Rocío Arango de Ruta N, apunta a otra dirección diciendo que los diseñadores deben formarse en emprendimiento social para que vean los proyectos como un negocio que se ubica en el mercado, afirma que hay que “meterles el bicho del capitalismo [pues no] piensan [en] el mercado y los beneficios” (comunicación personal, 13 enero 2020). Asimismo, los diseñadores mencionan la importancia de saber sobre lo administrativo y financiero pues permite la gestión de los recursos para los proyectos, Viviana Otálvaro reafirma que deben conocerse nuevas teorías económicas, pero con un enfoque distinto al de Rocío, considera que estas permiten contextualizar mejor los proyectos y asegura que:

Ojalá uno pudiera tener acercamientos a esas nuevas teorías de desarrollo económico que van hacia el resolver necesidades humanas y sacar la palabra desarrollo de un tema de adquisición de capital, sino de un tema más de resolver necesidades humanas. (comunicación personal, 18 febrero 2020)

Y finalmente Cristián menciona profesiones relacionadas al agro para pensar los proyectos que se hacen en el contexto rural.

Cuando se pregunta por otros conocimientos o saberes que tradicionalmente no se han involucrado en estos proyectos, en parte para identificar si el diseño aparece como uno de estos, solo Silva de los funcionarios de la alcaldía dice:

Hay más cosas que el diseño puede ofrecer, por ejemplo, en la agenda del cambio de comportamiento, y sobre eso hay además un montón de literatura y digamos que es como toda una posibilidad de como el diseño de los espacios, el diseño de los elementos, el diseño incluso de una página web o de una actividad, una

aproximación, puede ayudar a que ciertos comportamientos se modifiquen.

(comunicación personal, 28 noviembre 2019)

Desde la mirada de los diseñadores, estos reconocen a su disciplina como uno de estos conocimientos importantes a incluir, por ejemplo, Cristián menciona el DCU y el Design Thinking pues crean habilidades para trabajar con las comunidades y añade la importancia de conocer las leyes y normas que afectan a los proyectos. Jhon dice que el diseño articula las capacidades creativas del contexto y que puede acompañar modelos de desarrollo social y económico; Luis dice que es el formalizador de la estrategia y Eliana que puede transformar en el acto.

Por otro lado, ellos, los diseñadores mencionan que hace falta formarse en ciertas habilidades y competencias. Eliana menciona que debe aprenderse a presentar proyectos a convocatorias del Estado, y Luis y Viviana reiteran lo administrativo y financiero para un manejo adecuado de los recursos.

Por su parte en las facultades no se encuentra un consenso sobre el cómo enseñar los conceptos y saberes relacionados o asociados a los proyectos de transformación social. Y tampoco se identifica un número importante de cursos que lo haga, solamente en UPB mencionan que lo tienen incorporado en la fase de investigación de su proceso de diseño.

4.5 Categoría 5: Métodos y técnicas para el trabajo en DS

En esta categoría se examina cuáles son los métodos o técnicas que se usan en el desarrollo de los proyectos de transformación social desde los distintos perfiles de agentes, y se encontró lo siguiente.

En las facultades los directores no mencionan una técnica o método específico de trabajo con la comunidad. Cada una tiene aproximaciones distintas, pero no son contundentes en puntualizar alguna, en Eafit por ejemplo, mencionan el texto realizado por la TU Delft y la UNEP “Design for sustainability⁶” y algunas herramientas desarrolladas en su Maestría en ingeniería, en la USB mencionan algunos elementos del ecodiseño y en el ITM la cocreación como un enfoque se ha utilizado en algunos proyectos.

Por otra parte, tres funcionarios mencionan **la cocreación** como un enfoque que legitima el proyecto y favorece la apropiación. En los funcionarios de la alcaldía no se encuentra tampoco mayor convergencia en las técnicas que utilizan, Jaime Londoño menciona el DCU y el Design thinking como base para el trabajo que hacen con las comunidades, Gregorio Herrera habla del trabajo por comités lo cual podría relacionarse con lo cocreativo y Rocío Arango dice que en los proyectos que acompañan desde Ruta N no hay un enfoque bottom-up.

Ya desde la mirada de los diseñadores se identifica más que una técnica en particular, **una actitud para trabajar con las comunidades**, la mayoría menciona que debe hacerse sin prejuicios, de forma muy orgánica, adaptarse y mostrarse tal cual se es ante las comunidades, saber escuchar y conversar con ellos de forma natural. Cristián mencionó también el DCU, que lo empleó de forma empírica en su trabajo en el municipio de El Bagre, Antioquia; Eliana habla de plantear talleres de emociones para conocer mejor a la comunidad; Viviana hace pruebas de usuario con profesionales de la salud dado el

⁶ Este es un manual desarrollado por el Programa ambiental de las Naciones Unidas – UNEP (por sus siglas en inglés) en conjunto con la universidad holandesa TU Delft, dirigido a países en vías de desarrollo.

carácter clínico de sus proyectos; y Jhon y Luis desde su campo, dicen que ponen a los otros a **trabajar con las manos** pues su foco es el oficio artesanal.

4.6 Categoría 6: Indicadores de transformación social

En este trabajo de investigación resultó importante esta categoría pues desde la literatura leída surge la importancia de medir los cambios o transformaciones que traen los proyectos de transformación social en los diferentes contextos y comunidades en los que ocurren. Dentro de la búsqueda apareció el Índice de Progreso Social – IPS, el cual resulta bastante completo para evaluar este tipo de proyectos por lo cual se preguntó a los distintos perfiles si lo conocían y lo aplicaban.

Entre las facultades y los diseñadores se reconoce este aspecto como una falencia en general, pero a su vez ven la importancia de tener indicadores sobre los proyectos que realizan. En Eafit y UPB hacen validaciones cualitativas en los proyectos que se realizan, pero no hay un seguimiento constante a todos los proyectos que diseñan; en la USB trabajan con objetivos de diseño que deben ser medibles y verificables para que el estudiante autoevalúe su proyecto; y en el ITM hay indicadores de proyectos realizados o de número de personas alcanzadas, pero en general no tienen indicadores de la transformación social que haya acontecido con estos.

Los diseñadores insisten en la importancia de tener indicadores que midan el impacto de sus proyectos, por ejemplo, el empoderamiento de las comunidades, al respecto Jhon Vélez dice:

Me parece muy interesante como los cambios sociales de la comunidad, entonces, por ejemplo, el asunto del empoderamiento de la mujer en las comunidades. ... Eso sería como la forma en que yo mediría de pronto con *Arkano*, más que todo

impactos que el objeto haya dinamizado en las relaciones sociales. (comunicación personal, 10 diciembre 2019)

Viviana menciona que es muy complejo hacerlo pues se necesitan recursos humanos y económicos, que actualmente trabaja en un matriz para medir la mejora de los vínculos afectivos que sus productos estimulan, pero es muy difícil.

En las dependencias de la Alcaldía realizan sus mediciones en función del Plan de desarrollo que fija cada administración y con las encuestas del DANE, como en el caso de la Fiesta del libro, que evalúa su gestión en parte, desde la Encuesta de consumo cultural y la Encuesta nacional de lectura, por ejemplo. En la SsGP trabajan con el Índice de Pobreza Multidimensional - IPM. En Ruta N reconocen la debilidad en este aspecto y afirman que la academia ha hecho un trabajo importante en relación con la TRL social⁷ y menciona la Evaluación de Impacto B, una entidad internacional, en la que algunas empresas se certifican evaluando su impacto social y ambiental.

Finalizando, cabe señalar que con respecto al IPS ninguno de los perfiles lo aplica, solo Jaime y Santiago lo conocían, pero no es utilizado en sus dependencias y piensan que su trabajo no reporta a este indicador. No obstante, la mayoría reconoce la importancia de tener indicadores que midan el impacto de los proyectos que realizan, pero también reconocen las dificultades que tienen estos procesos de evaluación cualitativa en las intervenciones sociales.

⁷ La TRL social es una herramienta en construcción que busca medir los cambios o transformaciones sociales en la cual vienen trabajando la UPB, la Fundación Universitaria Católica del Norte y Uniminuto.

4.7 Categoría 7: Modo de vinculación laboral del diseñador

En esta categoría se explora las posibilidades que desde los tres perfiles se consideran podría tener un diseñador industrial para trabajar en proyectos o planes de transformación social de la alcaldía o escenarios donde pudiera desempeñarse desde el DS.

La mayoría de los entrevistados coincide en que, en la actualidad, en la Alcaldía no hay plazas para trabajo de DI. Los diseñadores dicen que el sector público desconoce lo que un diseñador puede hacer, que los perfiles definidos no consideran las capacidades de los diseñadores, al respecto dice Cristián Ramírez “lo que yo encontré después de tanto buscar, no hay perfiles en el sector social para diseñadores de ninguna área, el sector social busca psicólogos, trabajadores sociales” (comunicación personal, 20 diciembre 2019); Eliana Zapata por su parte menciona:

Este país no ha entendido realmente lo que es un diseñador industrial, yo creo que partiendo desde ahí es que se generan todos nuestros problemas. El diseñador aquí lo ven como el dibujante técnico, como el encargado de producción, como el que modela, como el que hace piezas gráficas. (comunicación personal, 11 diciembre 2019)

Luis Valencia de igual modo sostiene que:

Hace falta más presencia de la disciplina en esos cargos, pero sí es muy difícil porque como es un asunto estatal, tiene unas estructuras de perfiles en las personas ya montados, entonces el diseñador termina trabajando ahí por qué la secretaria, subsecretaria, o el encargado de eso, se la juega por ese papel, dice: “ve muy chévere, muy bacano, te voy a poner a hacer eso”. (comunicación personal, 5 noviembre 2019)

En tanto los funcionarios reconocen la viabilidad e importancia que el perfil del diseñador puede tener en sus dependencias. Paulina Dominguez señala que, no haya diseñadores industriales en la SsGP puede deberse a la estructura misma de cómo funciona el municipio, considerando que “el problema no es que sepamos qué es un diseñador industrial, si no dónde cabe. Porque fíjate que muchas de las cosas que nosotros hacemos, las hacemos con un operador, nosotros subcontratamos a un montón de gente” (comunicación personal, 5 diciembre 2019), con relación a lo anterior, la Subsecretaria de la SsGP alude a que muchos de los proyectos de esta dependencia son operados o realizados por fundaciones o entidades sin ánimo de lucro en las cuales podría estar el diseñador trabajando.

Desde otra mirada, uno de los egresados de UPB menciona que lo diseñadores no solo deben verse como ejecutores de proyectos sino como líderes definiendo como se ejecutan los recursos, frente a esto dice:

Para mi debería haber mayor participación de creativos en la forma en que se ejecutan los recursos públicos, por ejemplo, en temas de movilidad debería haber creativos para que se piense como trabajar el asunto de las vías de una forma que responda más a la sensibilidad de los ciudadanos, en asuntos también ambientales, en todo debería haber un diseñador más como líder y no como el que simplemente ejecuta. (Jhon Vélez, comunicación personal, 10 diciembre 2019)

Otro asunto que destacan los diseñadores sobre si mismos para aportar a los proyectos de transformación social, es tener el dominio del proyecto como método y poder ejecutarlo, el poder estar en distintos momentos de los procesos, proponer soluciones disruptivas, es decir, creativas. También el poder relacionar distintos aspectos de una

situación, el modelar soluciones y de vincularse con los problemas de los demás. Además, de la sensibilidad estética y saber usar distintos lenguajes formales.

Frente a los cargos que los diseñadores pudieran ocupar en dependencias de la alcaldía, más que puestos los diseñadores mencionan las siguientes funciones o tareas: diseño de servicios, promover cambios en la cultura organizacional, planificación gubernamental y cultural. Luis Valencia añade que podrían estar en cargos que se relacionen con la artesanía, su promoción, cuidado o creación.

Continuando con la forma en que las políticas públicas pueden favorecer el trabajo de los diseñadores en proyectos de transformación social, Cristián Ramírez menciona los recursos para el proceso de Paz y el posconflicto, Eliana Zapata habla de convocatorias del Estado como el banco de proyectos de la Alcaldía, y menciona que en su trabajo en el Centro de consultoría en diseño del ITM les dice a los estudiantes:

Que el dinero del Estado es el recurso que nosotros tenemos, por eso los enfocamos mucho en que hay que saber escribir, saber formular proyectos, porque realmente son mucho los proyectos que se pierden porque la gente no sabe formularlos y el dinero que se pierde para inversión social porque no hay proyectos que se formulen en torno a eso. (comunicación personal, 11 diciembre 2019)

Luis Valencia señala otros actores que desarrollan estos proyectos enmarcados bajo los lineamientos de la IS o de su responsabilidad social y menciona que:

Por ejemplo la Fundación de EPM, que es una empresa que tiene operaciones dentro de muchas comunidades con zonas artesanales, indígenas, entonces uno puede entrar a ofrecer un asunto ahí alrededor del trabajo con las comunidades, que eso es

lo que ellos buscan [hacer devolución a los territorios] retribuir a los territorios con algo ... las embajadas, ... porque hace poco, la Universidad Nacional nos buscó, porque ellos van a trabajar un proyecto en Guapi, Valle del Cauca ... donde entramos nosotros con las artesanías ... vinculados a eso está lo la Embajada de Suecia, en este caso, es la que lo va a financiar. (comunicación personal, 5 diciembre 2019)

Otro camino es el emprendimiento, desde toda política que existe en la ciudad en torno a esto, Rocío Arango – Ruta N y Jaime Londoño – PGO-UF, dicen que es una forma de convertirse en operador de la Alcaldía vendiendo productos y servicios que se desarrollen; en este sentido Jhon Vélez afirma que las mayores posibilidades están en el emprendimiento fuera del sector público y señala que no se debe romantizar lo que se haga para ser rentable y considera que:

Desde el emprendimiento yo creo ahí también hay mucha oportunidad, el asunto es que sea rentable que no se dejen mover por el romanticismo solamente, yo soy muy romántico, pero también soy muy práctico, y quiero que la gente gane plata y yo también quiero ganar plata, pues básicamente es eso. (comunicación personal, 10 diciembre 2019)

En contraste, Viviana Otálvaro dice en relación con el emprendimiento que es una ola actual donde hay muchas falsas esperanzas, porque hacerlo sin plata es muy difícil y declara:

El tema de la empresa es muy difícil pues, o sea, yo también estoy muy en desacuerdo con esa ola de emprendimiento y no sé qué, porque que va, eso es fácil para la gente que tiene plata pues de resto es pura esperanza que es super nociva

porque es demasiado duro pues, y hay un montón de artículos [científicos] que también están diciendo eso, eso es muy difícil hacerlo sin plata y ni siquiera es porque uno quiera plata, es porque es súper importante involucrar ese aspecto a la empresa porque o sí no, eso se cae por su propio peso. (comunicación personal, 18 febrero 2020)

Y de nuevo Jhon, plantea que también se puede trabajar con empresas privadas en el marco de sus planes de responsabilidad social empresarial siendo el diseñador un articulador en lo privado y lo público.

Una última mención, en relación a las formas de vinculación laboral, en la que coinciden los funcionarios y diseñadores es que la figura de contratista es la más viable en el caso de que hubiera plazas para los diseñadores pues conlleva una mayor estabilidad laboral, los funcionarios mencionan que otra manera es trabajar para empresas operadoras que contrata la Alcaldía para que ejecutan sus proyectos como lo mencionaba Paulina Dominguez anteriormente, y Viviana menciona la prestación de servicios que se alinea en la misma vía anterior.

Para concluir este capítulo, es relevante indicar que en las categorías: perfil profesional, tipo de proyecto y modo de vinculación laboral es donde más hallazgos se encontraron; en cambio en, motivaciones de los agentes, otros conocimientos, métodos y técnicas de trabajo, e indicadores de transformación social se identifican menos detalles por parte de los entrevistados. Lo anterior puede responder a que las primeras categorías se alinean de forma directa con los objetivos de esta investigación.

En el siguiente capítulo se desarrollará la discusión en torno a estos hallazgos, el marco teórico y a la posición del investigador.

CAPÍTULO 5: DISCUSIÓN

En este capítulo se inicia la discusión con la hipótesis, para luego realizar la discusión privilegiando las categorías donde emergió más información por parte de los tres perfiles entrevistados, estas categorías fueron (a) el perfil profesional; (b) los tipos de proyecto que atendiendo al objetivo general de esta investigación se nombran en esta discusión como escenarios de trabajo en DS, y a los cuales se subordina la categoría (c) modo de vinculación laboral.

Las categorías con menos referencias en las entrevistas fueron (a) motivaciones de los agentes, que cabe aclarar fue la que menos información arrojó y este vacío se discutirá desde las competencias a desarrollar en DS pues se considera importante en el perfil; (b) otros conocimientos, necesarios para el desarrollo de proyectos de transformación social, incluirá la categoría de (c) métodos y técnicas de trabajo, sea de relacionamiento o creación con la comunidad, pues se consideran un conocimiento práctico; y (d) los indicadores de transformación social; estas cuatro categorías junto con el perfil profesional conforman el apartado 5.2 que desarrolla las consideraciones sobre la formación de los diseñadores en DS.

Se continua con unas recomendaciones a las facultades de diseño y a la Alcaldía de Medellín para la formación e inserción de este perfil en la ciudad, y se finaliza nombrando los posibles escenarios de trabajo para el DS.

5.1 Frente a la hipótesis

En el planteamiento del problema de este trabajo se sugirió que los funcionarios que trabajan en la Alcaldía de Medellín coordinando o ejecutando proyectos de transformación o cambio social desconocen las capacidades de los diseñadores industriales y cómo su

perfil puede aportar significativamente en este tipo de proyectos, frente a los hallazgos de las entrevistas debe reconocerse que esto tiende a ser cierto, entre los entrevistados de este perfil, como Santiago Silva - SsCC que se refiere así a un diseñador con el cual pudo trabajar un año atrás:

Él lograba como combinar esas dos cosas (lo conceptual y lo resolutivo), como que el conocimiento que él tenía de la estrategia, pero diciendo como “esto queda es así” ... “eso no funciona de esta manera”, entonces esa labor que él cumplió, incluido dentro del equipo fue fundamental y funcionó muy bien. ... Esa experiencia que tuvimos fue fundamental y creo que fue una muy buena lección para la contribución y creo también para el reconocimiento dentro del equipo de la necesidad del diseñador. (comunicación personal, 28 noviembre 2019)

Paulina Domínguez – SsGP frente a los diseñadores industriales trabajando en el sector público dice:

Yo creo que habría que romper como dos paradigmas. Uno primero cultural al interior de esta institución, al interior de lo que es el Estado y lo que es la Alcaldía, porque el estado tradicionalmente cree que el servidor público eficiente es aquel que se desempeña en las áreas sociales, financieras o económicas. Pero piensa que eso por allá del diseño es una cosa súper abstracta, primero pues porque el servidor público nunca se ha acercado a eso y segundo pues porque al diseñador tampoco es que le interese, tú muy pocas veces ves a un diseñador que diga como, tengo demasiadas ideas por favor denme trabajo. (comunicación personal, 5 diciembre 2019)

Pero ella misma, luego de haber estado conversando con el entrevistador que es DI, expresa en relación con proyectos de vivienda y hábitat que se realizan en la Subsecretaría, el rol que podría tener un diseñador, “Ahí es importante la presencia de un, puede ser, diseñador industrial, que nos permita crear otras formas de habitar ese espacio” (Domínguez, comunicación personal, 5 diciembre 2019) y añade que:

Donde veo a un diseñador industrial y es, nosotros tenemos un proyecto que se llama Escuela para la Inclusión. La Escuela para la Inclusión lo que busca es como formar en habilidades para la vida a grupos poblacionales vulnerables que no pudieron ingresar a una educación básica normal. (Domínguez, comunicación personal, 5 diciembre 2019)

En el mismo sentido, Jaime Londoño – PGO-UF considera importante la presencia del conocimiento del diseño reconociendo su pertinencia en los proyectos de vivienda que realizan en la Unidad de Familia, “por ejemplo, el tema de habitabilidad entraría muy bien, o una persona que tenga conocimientos de diseño arquitectónico, un **diseñador industrial**, un ingeniero civil o relacionada con la vivienda porque va a estar alrededor de los temas” (comunicación personal, 24 diciembre 2019).

Es evidente como, de acuerdo con lo que pensaba Paulina antes de la entrevista, la hipótesis se podría decir era cierta en parte, pues ella sugiere que el sector público desconoce lo que los diseñadores hacen y estos a su vez piensan que allí no hay posibilidades de trabajo. Y aunque los anteriores testimonios dejan ver que la profesión del diseño industrial es reconocida y valorada como pertinente en varios de los proyectos que estas dependencias realizan, el perfil con el que se asocia al diseñador sigue siendo de forma privilegiada del que diseña las cosas, los objetos, los productos; lo cual deja de lado

otras características primordiales del perfil del DI y tal vez las menos reconocidas por no diseñadores, como su capacidad de modelar cognitivamente soluciones, de articular diversos aspectos de una situación o problema o de tener una visión holística del proyecto y de los fenómenos sociales con los que se relaciona, entre otras.

Frente a los escenarios de trabajo para el diseñador industrial, se tenía la idea inicial que era el sector público, el espacio natural para la vinculación laboral de diseñadores, dado que el DS tiene como propósito el cambio o transformación social de una comunidad sea a escala global o local (Koskinen & Hush, 2016; Manzini, 2015; Markussen, 2017) y que en la Constitución Política de Colombia se decreta en su artículo primero que el país es un Estado social de derecho y esto trae deberes para el Estado como lo es el configurar una economía desde un espíritu solidario, así lo explican Marin y Trujillo (2016) al decir que:

El Estado podrá intervenir con el fin de racionalizar la economía orientándola al mejoramiento de la calidad de vida de los habitantes, la distribución equitativa de las oportunidades y los beneficios del desarrollo.

Por su parte, el artículo 366 formula la prioridad que debe darle el Estado al gasto social, y para ello deberá tener presente que **el bienestar general y el mejoramiento de la calidad de vida de la población son finalidades sociales del Estado**, para ello se plantea como objetivo fundamental de su actividad la solución de las necesidades insatisfechas de la población. (p. 64)

Pero también es claro el debilitamiento que ha tenido el Estado en su deber de proporcionar los medios para que todos los ciudadanos gocen y les sean reconocidos todos sus derechos. Desde la década del setenta, las naciones poderosas de Occidente han fortalecido políticas económicas de corte neoliberal que han minado al Estado de bienestar

de acuerdo con Stiglitz como se citó en Senar et al (2017), y esto ha hecho que estados más débiles como Colombia, busquen seguir las directrices que imponen las naciones llamadas desarrolladas, y en el país se hayan iniciado procesos de privatización de entidades estatales responsables hasta hace un tiempo de proporcionar salud y seguridad social a los ciudadanos.

Era desde esta visión, la del Estado de bienestar, que el investigador consideraba a la Alcaldía de Medellín como el escenario ideal para que los diseñadores industriales pudieran desempeñarse en proyectos o planes que persiguen la transformación social de las condiciones de vida de los más vulnerables desde un discurso como el DS que se alinea coherentemente con las funciones de un Estado social de derecho como ya se mencionó. En los hallazgos son los funcionarios públicos y los diseñadores los que delinear otros escenarios de trabajo para el DS por fuera del sector público, los cuales se mencionan más adelante en el apartado 5.3.

Lo anterior deja claro la importancia y relevancia política que el diseño puede tener en nuestra realidad social, económica y cultural. Hay aquí tal vez, una manifestación bien importante de eso que enunció Papanek (1977) al final de los setenta, la crítica al modelo de desarrollo occidental y la responsabilidad del diseño con su carácter social que lo ha acompañado desde los orígenes de la disciplina. En relación con este asunto, Viviana Otálvaro dice:

Yo soy una fiel seguidora de Bonsiepe, usted diseño en donde usted está, y no solamente con los recursos, los materiales, es que el diseño es para las personas, y toda ... la concepción en Colombia es traer de afuera referentes y es diseñar para diseñadores en un sistema de desarrollo económico que depende de la moda, del

comportamiento del consumidor y no para las necesidades reales de nuestro contexto. (comunicación personal, 18 febrero 2020)

Óscar Murillo – USB sostiene frente al papel político del diseño que:

El problema del diseño es político. ... No tenemos políticas de inserción social del diseño, políticas de inserción industrial del diseño. No hay unas posturas políticas desde el Estado que permita insertar el diseño en la vida cotidiana.

El problema es que el pensamiento de diseño no atraviesa otra... no es más amplio que... nosotros en estos 40 años [de diseño en Colombia] ... no hemos logrado incidir ni siquiera en la industria, o sea sí; nosotros en la academia, nos hemos quedado en la academia, porque es el lugar más seguro de todos para ser diseñador industrial, entonces ahí es donde me parece que políticamente hemos tenido muchos problemas, en entender cómo el diseño es político no en términos de la instrumentalización de la política sino en que hay instrumentos del Estado que permitan que el diseño tenga otro lugar en la sociedad. (comunicación personal, 10 diciembre 2019)

En la mayoría de autores (Bastidas & Martínez, 2016b; Koskinen & Hush, 2016; Ledesma, 2018; Manzini, 2015; Saavedra, 2018; Senar et al., 2017) que abordan el concepto de DS es reiterado que el mercado no es el único eje que debe guiar el proyecto de diseño o sobre lo cual debe enfocarse, nuevas racionalidades en el diseño han aparecido frente a esto, el ya mencionado enfoque del DCP y metodologías como el codiseño o el diseño participativo buscan una nueva forma de relacionamiento con las personas para quien se diseñó y también con quienes se diseña, el giro semántico señalado por Krippendorff (2006) también se ve en la forma como los diseñadores se están relacionando con otros, no desde el lugar de divo o genio; que llega a resolver los problemas con su

diseño de culto en el sentido que Senar et al (2017) llama a los “objetos de diseño” como un subconjunto aparte del campo objetual, caracterizados por su aureola elitista; sino como un ciudadano que se encuentra con otros ciudadanos para aportar desde su pensamiento diseñístico como lo concibe Cross (2007) para mejorar las condiciones de la realidad cotidiana de la que también hace parte.

Es sin duda, el DS un discurso dentro del gran discurso del Diseño una voz que se puede comprometer en baja o gran escala con los desafíos sociales de la ciudad de Medellín, y lo visto desde la perspectiva de los diseñadores y funcionarios públicos es evidencia de su capacidad y potencialidad para participar en esferas de decisión política frente a los problemas, desafíos y retos sociales de la ciudad. La inclusión del enfoque del DCP y reconocer al diseño como un conocimiento que permite conducir la IS y desarrollar las soluciones para distintas problemáticas sociales, dentro de las políticas del municipio para la IS ya es un testimonio de la contribución que puede hacer la disciplina al respecto, en esta vía también lo sugiere Manzini (2015), “el diseño para la innovación social, ante la extensión de la crisis económica, se ve involucrado cada vez con mayor frecuencia en iniciativas que implican problemas socialmente sensibles” (p. 85).

Aunque la potencia del diseño sea reconocida por funcionarios y diseñadores, su participación en los espacios de decisión política aún no es una realidad, la poca presencia de diseñadores en cargos de planeación o dirección de proyectos sociales así lo deja ver, cuando hay diseñadores sus labores son relacionadas con su capacidad técnica de resolver lo material pero no la capacidad de modelar futuros posibles y alternativos. La falta de políticas públicas que permitan una inserción clara del diseño en la planeación de la ciudad debe invitar a los diseñadores a asumir la responsabilidad de que su conocimiento en los

escenarios decisorios esté presente. A pesar de las dificultades para agremiarse que existen en la profesión, en parte por una formación que incentiva la idea del genio creador que de forma individual diseña objetos originales.

5.2 La formación de diseñadores en DS

Uno de los tres conceptos importantes que estructuran este trabajo de investigación es la **Formación de los diseñadores** en DS, y en este confluyen los tres perfiles entrevistados desde perspectivas diversas que terminan por complementarse. En el Estado del arte se encuentra el trabajo de Sanín (2008) que dice que los programas de diseño en el país vienen presentando una tendencia hacia una concepción social y el artículo de Bastidas y Martínez (2016a) que concluye que es prioritario que la academia atienda el creciente interés por el enfoque de DS que hay en el país, es decir, varios pregrados se están distanciando de la tradicional mirada que tuvo el surgimiento del diseño en el país con un perfil vinculado a la industria y el mercado como lo constató Medina (2003) en su investigación cuando indaga por el perfil del DI en Medellín. Y esto sigue estando manifiesto en los enfoques formativos de las facultades de la ciudad y en los perfiles ocupacionales de sus egresados, que de forma extensa se orientan a pensar la manufactura del producto en la industria.

Lo anterior no es para sorprenderse, la tradición del diseño en el país y su surgimiento está fuertemente vinculada con el enfoque de diseñar el producto industrial, además en la década de los noventa el rol que se le atribuyó a la disciplina en el proceso de la apertura económica del gobierno de César Gaviria fue el de darle a los productos características que los diferenciaron para competir en un mercado internacional (Franky & Salcedo, 2008), en esta tarea se le otorgó al diseño su aporte innovador al desarrollo del

país. Es bien conocido que la industrialización en Colombia fue tardía si se compara con otras latitudes y cuando estuvo en su culmen, la década de los setenta, el mundo occidental da un salto a la digitalización, inicia la era postindustrial y el país sigue con una industria mecanicista mayormente en el campo textil. Aquí la brecha progresista se hace más aún grande con los referentes del desarrollo, las potencias mundiales.

No es de extrañar que cuando los directores hablan de sus egresados los identifiquen trabajando o emprendiendo en empresas industriales del sector del mobiliario, la metalmecánica, la moda o la cerámica, incluso también saben que trabajan en las áreas de mercadeo y de comercialización de las empresas donde se ocupan de que los productos lleguen al consumidor final. Pero cuando se les pregunta si conocen egresados trabajando en DS, la cara de hacer memoria aparece y les cuesta decir más de tres nombres y los proyectos que estos realizan.

En la expansión del perfil de las facultades de diseño industrial/producto, se encuentra que en egresados de las facultades de Eafit y UPB se reconocen acercamientos a proyectos donde se diseñan talleres, experiencias y estrategias, o sea, el resultado del proyecto se traslada del objeto material a productos intangibles desarrollados desde el razonamiento diseñístico, por ejemplo, ingenieros de diseño de producto - Eafit trabajando en el área de servicios o los distintos talleres desarrollados por los cinco diseñadores entrevistados. Este cambio es ya eco del giro semántico de la disciplina en la ciudad y de la comprensión por parte de los diseñadores de cómo su pensamiento puede emplearse en otras áreas económicas y escenarios laborales distintos al industrial, siendo esto coherente con el cambio de la visión económica de Medellín.

Es entonces, que ese perfil de un diseñador para la empresa comienza a verse ya transformado en algunos programas de pregrado de la ciudad, el de UPB es uno de ellos, Valencia (comunicación personal, 29 octubre 2019) afirma que:

Nosotros claramente tenemos declarado ese enfoque en nuestra nueva visión del diseño que se basa en el diseño para la vida asociado muchísimo al bienestar y al ejercicio de la integralidad del ecosistema, creo que podríamos afirmar que categóricamente sí estamos convencidos de eso [del DS] y hacemos formación relacionada con eso.

Otro director que reconoce en su planteamiento curricular intencionalidades próximas al DS, es Murillo – USB (comunicación personal, 10 diciembre 2019) que menciona que desde los principios franciscanos que la rigen: sostenibilidad, desarrollo creativo y trabajo social, han empezado a tener iniciativas en distintos cursos desde la reflexión y sensibilidad de los profesores al interior de la facultad, y también afirma que en un nuevo cambio curricular que se avecina esperan concretar estas intenciones para formar un diseñador que responda a fenómenos sociales, por ejemplo, señala algunas temáticas sobre las que han desarrollado algunos proyectos, como educación, identidad de género y potabilización del agua son algunos de estos.

En Eafit y el ITM también hay algunos cursos de proyecto con temas de transformación social y estrategias para acercar a los estudiantes al trabajo con problemáticas sociales, pero tienen por ejemplo, unidades o centros de transferencia como son Eafit Social y el Centro de consultoría en diseño del ITM en los cuales se desarrollan proyectos que vinculan la IS y en los cuales suelen integrar a estudiantes. Este panorama confirma la lectura que hacía Sanín (2008) hace 12 años sobre la enseñanza del diseño en el

país, es así que podría establecerse un paralelo de las orientaciones, entre los proyectos de DS que han desarrollado las facultades y los que han realizado los diseñadores, de acuerdo con lo encontrado en esta investigación, en la Tabla 13 se aprecia que:

	Facultades de diseño	Diseñadores Profesionales
Característica	<i>valoración</i>	
Alcance	Microescala (Markussen, 2017). Persiguen pequeños cambios en las comunidades mejorando sus condiciones de vida.	Microescala (Markussen, 2017). Persiguen pequeños cambios en las comunidades mejorando sus condiciones de vida.
Herramientas conceptuales y metodológicas	DS Sociológico (Koskinen & Hush, 2016). En las facultades se les dan herramientas desde la sociología para que los estudiantes analicen el fenómeno social y puedan informar su proyecto con la realidad observada. Se busca acercar a los estudiantes al planteamiento de actividades de cocreación o codiseño.	Los diseñadores prefieren llegar sin prejuicios ante el fenómeno o la comunidad, relacionándose más orgánicamente con estos, adaptándose a lo que vaya surgiendo. Ser ellos mismos ante la comunidad, dispuesto a aprender, enseñar y equivocarse. Codiseño a través de talleres diversos.
Comunidades con las que trabajan	Vulnerables o excluidas, usualmente personas con alguna discapacidad física o cognitiva	Vulnerables o excluidas, mayoritariamente población indígena o víctimas del conflicto armado
Relacionamiento con la comunidad	Se busca favorecer que sea una relación horizontal	Relación horizontal
Motivaciones de la comunidad	Transformar sus condiciones actuales de vida por unas mejores	Ser reconocidos y aumentar sus ingresos
Tipo de proyectos	Desarrollan especialmente aquellos que se dirigen al ámbito de la salud y a la habitabilidad de las viviendas	La mayoría buscan el desarrollo de capacidades, y la construcción y reconocimiento de la identidad como grupo colectivo

Tabla 13. Paralelo entre los proyectos de DS de la academia y de los diseñadores

Se puede concluir que existe un interés declarado en las facultades de diseño por formar en DS, esto amplía el perfil tradicional del diseñador asociado a la industria y el

comercio abriendo nuevos escenarios de trabajo, como lo señala esta investigación, el ya poder participar en proyectos de transformación social es un buen ejemplo. Y esto permite que la vinculación de los diseñadores con proyectos de DS sea evidente, la tabla anterior permite identificar muchas similitudes, las diferencias se notan en los proyectos de los diseñadores profesionales en relación a lo conceptual y lo metodológico, donde se reconocen formas de trabajo muy personales construidas desde las vivencias acumuladas y desestructuradas seguramente asociadas al peso de la experiencia y a un mayor trabajo en campo con comunidades lo que les permite determinar ser más flexibles en su aproximación.

A diferencia de los estudiantes que se encuentran en un momento formativo, en el cual están desarrollando estructuras de pensamiento apoyadas en fundamentos investigativos y que responden además a las demandas de los currículos que plantean los programas para desarrollar capacidades de observación, análisis y síntesis; los estudiantes con el tiempo podrán flexibilizar sus formas de trabajo como ya lo hacen los profesionales. Para que la academia pueda formar de un modo más integral en DS, es importante que pueda absorber e incorporar estas formas, estas actitudes que encarnan los diseñadores profesionales.

Este creciente interés de la academia ha permitido que los perfiles del diseñador industrial empiecen a expandirse y especializarse en ámbitos de trabajo distintos a la industria, frente a esto sigue una caracterización de un perfil para el DS.

5.2.1 Sobre el perfil del Diseñador industrial social (DIS)

En relación con las capacidades y conocimientos que se requieren en proyectos de transformación social, los cinco diseñadores entrevistados mencionan cómo el diseño les ha

permitido desarrollar los proyectos que hasta el momento han realizado, Jhon (comunicación personal, 10 diciembre 2019) y Luis (comunicación personal, 5 noviembre, 2019) que trabajan con comunidades indígenas y campesinas artesanas, hablan de las capacidades que han madurado en su trabajo como **la escucha y observación profunda, ser empáticos, ser articuladores de procesos, identificar oportunidades de diseño, desestructurar los procesos** para favorecer la divergencia, incentivar **el trabajo con las manos como detonante creativo** y tener **una visión holística** de los fenómenos que abordan.

En el mismo sentido, Eliana y Cristián en su trabajo con comunidades vulnerables respectivamente, hacen mención más a un aspecto actitudinal, declaran la importancia de conocer con quién se va a trabajar, especialmente una mirada más personal, **dejarse conocer** por ellos también, **no tener prejuicios** y evitar ver a las personas como un “objeto de estudio” sino como lo que son, personas que pueden aprender, pero también pueden enseñar, y desarrollar **una alta sensibilidad social**. Y Viviana que trabaja con el desarrollo de la inteligencia emocional, añade a todo lo anterior que poner **el diseño en el centro del proceso** posibilita la creación y estructura los demás procesos y es ahí donde se puede reconocer esa **capacidad articuladora o de relación** que tal vez otras disciplinas no ven o desconocen.

Todos coinciden que la **autogestión** es fundamental para el desarrollo de cualquier proyecto que se inicie y esto implica la articulación de distintos recursos necesarios para que el proyecto se realice, aquí tiene eco lo que los diseñadores dicen de sí mismos: son articuladores, tienen una visión holística y son creativos.

A lo anterior, se puede añadir lo que dicen los funcionarios públicos y lo expuesto en el Marco teórico, en los primeros es notorio como cambia la perspectiva sobre el diseño y sus posibilidades cuando interactúan con algún diseñador, por ejemplo, Gregorio - FdLyC, reconoce que:

La gente de diseño industrial podría estar vinculada y creo que sería necesario también para la cualificación de los productos que nosotros estamos haciendo, creando un producto desde cero con un diseño y un concepto específico qué va a responder a un ejercicio creativo [además] de ser una respuesta simbólica de lo que queremos decir. (comunicación personal, 23 diciembre 2019)

Retomando lo que mencionó Paulina Domínguez – SsGP, queda en evidencia que algunos funcionarios públicos como ella, reconocen posibilidades para el diseño en el sector público. Para darle cabida al diseño en este campo es importante que se divulgue este emergente perfil de diseñador, el cual es pertinente para participar en los proyectos de transformación social que se desarrollan en el sector público, ya que, si se sigue teniendo una mirada estrecha del profesional del diseño, como aquel que solo se ocupa de la producción material de objetos, se corre el riesgo de un detrimento del quehacer del diseñador, pues es notoria la cantidad de productos desarrollados por no diseñadores (como trabajadores sociales, administradores, educadores o artistas) en los proyectos del sector público (entre los que se encuentran equipamiento para las viviendas, las herramientas para el agro o los kits de herramientas de aprendizaje), es decir, que si se continua afirmando este paradigma se mantiene la tendencia de que el diseñador quede fácilmente fuera lugar en las dinámicas labores del sector público, pues se advierte que en este los no diseñadores,

terminan liderando no solo proyectos de transformación social sino realizando las producciones materiales.

Lo anterior, descubre oportunidades para que el ejercicio del diseño sea reconocido y empleado, para esto es preciso que aparezcan cuestionamientos en las facultades de diseño y en los diseñadores profesionales, sobre cuál ha sido su responsabilidad respecto al conocimiento de los diferentes panoramas de acción sobre los cuales podrían desplegarse las potencialidades de la disciplina, en este caso, en el sector público, y es preciso señalar como también lo mencionaron Eliana y Óscar, que la inserción al aparato productivo por parte del diseño ha sido muy escasa y mal impulsada.

Volviendo sobre el reconocimiento del diseño, es importante destacar que, cuando Jhon Vélez y Luis Valencia en la Alcaldía, y Cristián Ramírez en la Gobernación de Antioquia, hicieron sus prácticas profesionales su experiencia fue valorada positivamente por parte de ellos y de sus jefes inmediatos, el poder estar en ellas surgió gracias a su propia motivación e interés.

Ya desde la teoría, los autores leídos en el Marco teórico ninguno explicita características o cualidades que deba tener un diseñador que busque desempeñarse en el DS, pero desde la conceptualización que hacen de este se puede intuir y validar varias de las capacidades enunciadas ya por diseñadores y funcionarios asociadas a un Diseñador industrial social (DIS). Varios autores; Bastidas y Martínez (2016a, 2016b), Ledesma (2018) y Markussen (2017); mencionan con claridad que el trabajo suele ser con comunidades excluidas o vulnerables y las formas de relacionamiento con ellas son horizontales, convergen en los proyectos múltiples factores y agentes que deben enlazarse, y se esperan soluciones tangibles (productos, experiencias, estrategias) para los problemas

o situaciones abordadas, dicho esto, las características expresadas por los diseñadores son coherentes y apropiadas para el trabajo en este tipo de proyectos.

Resulta bastante significativo que la mayoría de las capacidades que se consideran fundamentales para que un diseñador se desempeñe en DS, se identifiquen dentro de lo que se conoce en educación como “habilidades blandas”, habilidades relacionadas con la inteligencia emocional, la facilidad de comunicación y el relacionamiento con los demás, además de procesos formativos que favorezcan la reflexión y autorreflexión, capacidad esta que se reconoce en los diseñadores al expresarse sobre su propio actuar profesional; asimismo la capacidad de autogestión ya señalada anteriormente se torna sustancial en proyectos que requieren la convergencia de diversos recursos siendo más relevante aún en las iniciativas de emprendimiento. Esto resultó inesperado para el investigador pues se esperaba que las capacidades estuvieran más relacionadas con aspectos cognitivos, como el saber conceptos teóricos, temas específicos o dominar ciertos métodos de investigación.

De este modo la práctica proyectual como método y proceso mental por antonomasia de todo diseñador, se convierte en la mejor preparación para que estudiantes y diseñadores desarrollen estas capacidades. Desde esta comprensión, se invita a las facultades de diseño interesadas en formar en este enfoque y a favorecer el desarrollo de proyectos dentro de las tipologías señaladas en la Tabla 14, impulsando el trabajo de campo y la interacción con distintos agentes.

5.2.2 Sobre otros conocimientos y las metodologías

Al indagar sobre las disciplinas que usualmente participan y son contratadas en los proyectos de transformación social que desarrolla la Alcaldía, la respuesta fue la esperada, disciplinas de las ciencias sociales como psicología, antropología, sociología entre otras. El

diseño no fue nombrado por parte de los funcionarios públicos hasta que se les preguntó por él. Desde la academia, los directores de facultad piensan que los saberes de las ciencias sociales son necesarios para la formación de los estudiantes en este enfoque, pues consideran que las herramientas de estas disciplinas pueden darle al estudiante una mejor lectura y análisis del contexto social.

Andrés Valencia – UPB menciona que en el proceso de diseño que desarrollan en sus cursos de Taller de diseño, han establecido durante los 10 semestres una primera fase que llaman de *Información*, donde realizan la investigación para el proyecto es el espacio formativo donde los estudiantes despliegan los aprendizajes en etnografía, así como otros métodos y técnicas de investigación social que se enseñan en el mismo taller a lo largo de la carrera (Valencia, comunicación personal, 5 noviembre 2019). Esto resuena con el modelo que proponen los Margolin (2012) para trabajar en DS apoyándose en la práctica profesional del Trabajo social, una disciplina de las ciencias sociales.

Frente a lo anterior, resulta algo contradictorio que dos egresados de la UPB digan que su pregrado si les dio estas herramientas para el trabajo con la comunidad, para leerla y analizarla, pero que estas asimismo los estructuran y cuadriculan mucho, y no permiten desarrollar un tacto necesario para el trabajo social, el cual según su experiencia debe ser más fluido, más orgánico (Vélez, comunicación personal, 10 diciembre 2019).

Por otra parte, los diseñadores de forma muy clara enuncian al diseño como como un conocimiento fundamental en diversos escenarios de la gestión social de la Alcaldía, por ejemplo, Viviana Otálvaro (comunicación personal, 18 febrero 2020) dice que mientras trabajó en el ITM, institución universitaria pública adscrita al Municipio de Medellín, soñó con un Centro de diseño para la ciudad, considera que se necesita uno donde se diseñen

servicios, que favorezca una cultura distinta dentro de las entidades públicas, haciendo referencia a cambios de cultura organizacional, así como también imagina un equipo solucionador de problemas y planificador, que plantee planes de gobierno, de cultura y cree redes para los distintos ámbitos de la ciudad.

Lo anterior, significa comprender el pensamiento diseñístico como una forma de conocimiento y de razonamiento que permite proponer soluciones tangibles como intangibles, y se adhiere a lo que ya han dicho Dunne y Raby (2013), Ledesma (2018), y Sanders y Stappers (2008) frente al paso de un diseño enfocado en los productos a otro enfocado en los propósitos o las actividades, otra característica del ya mencionado giro semántico.

Con esta perspectiva se alinea el autor pues comprender el diseño como una forma de conocimiento y de cognición que extiende las posibilidades no solo laborales de la disciplina sino las culturales, políticas y de interrelación con otros campos del conocimiento, supera la limitante relación de solo ocuparse y ligar al diseño con una cultura estrictamente material.

En relación con los métodos de investigación y proyectación usados en los proyectos de transformación social, no hubo gran explicitud por parte de los entrevistados por una técnica o método que emplearan para el relacionamiento o aproximación a la comunidad, el elemento más común fue la cocreación que también aparece en la literatura. En este sentido son Sanders y Stappers (2008), investigadores pioneros en torno a esta práctica del diseño, quienes establecen un cambio de roles para el diseñador, para el investigador y para las personas involucradas donde de acuerdo a sus niveles de participación en el proyecto pueden ser considerados cocreadores o codiseñadores.

Este hallazgo resulta llamativo, pues la ausencia de referencias en las entrevistas al respecto puede ser evidencia de una baja preparación o un desinterés de los diseñadores y funcionarios por tener herramientas que les permitan mediar entre los diversos intereses que surgen entre los distintos actores de los proyectos. De igual forma ocurre, cuando se habla de métodos y técnicas para el trabajo con comunidades, lo que acontece tal vez, es que se hace de forma muy intuitiva como lo hacen Jhon y Luis en su trabajo, aclarando que ellos relatan buenos resultados. Hay aquí una oportunidad para la academia, en el poder estudiar, pensar y proponer métodos de indagación y creación con la comunidad más acordes con la realidad del trabajo de campo, ágiles, flexibles y humanos.

Por su parte, en los hallazgos encontrados entre los directores, no queda claro el estado de formación de los estudiantes con relación a metodologías proyectuales de codiseño, se identifica que las conocen, pero no se puede establecer si los estudiantes tienen la capacidad o las herramientas para desarrollar un proyecto bajo este enfoque. Al respecto, es pertinente para futuras investigaciones conocer lo que se haya discutido frente a la apropiación o acuerdos en torno a las metodologías del codiseño al interior de la RAD, por ejemplo, en sus Talleres RAD Social⁸, para seguir fortaleciendo este enfoque metodológico en el país.

Finalmente, en una dirección muy distinta a comprender el fenómeno social está la recomendación de Rocío – Ruta N, que apunta a que los diseñadores deben formarse en emprendimiento social, abordando los proyectos que realicen como un negocio, “hay que

⁸ Son una iniciativa para potenciar y proyectar los proyectos de Innovación Social a través del diseño que hayan desarrollado individualmente los diferentes programas de la Red Académica de Diseño (RAD). La cual reúne diversas instituciones educativas colombianas que tienen programas académicos de diseño, y se articula con diferentes actores nacionales e internacionales para la representación, el reconocimiento y la proyección de la disciplina del diseño en escenarios profesionales, académicos (investigativos), estatales sociales y empresariales en Colombia.

meterles el bicho del capitalismo” (Arango, comunicación personal, 13 enero 2020). Y otro aspecto importante para considerar en la formación de los DIS, es en lo que Eliana Zapata (comunicación personal, 11 diciembre 2019) y Jhon Vélez (comunicación personal, 10 diciembre 2019) concuerdan, y es la importancia de saber escribir y presentar proyectos a convocatorias estatales pues hay muchos recursos públicos disponibles para proyectos de transformación social que se pierden por falta de postulantes y solicitudes mal diligenciadas. Frente al tema de la buena escritura Santiago Silva – SsCC también expresó la importancia de desarrollar esta capacidad.

Esto confluye con lo que mencionaron Luis y Viviana, de prepararse en lo referente a asuntos financieros y de gestión, capacidad fundamental para administrar adecuadamente los recursos económicos de los proyectos, y darles viabilidad y sostenibilidad pues también es visible que los proyectos que implican una transformación social son de largo de aliento y para conseguir cambios significativos es prioritario la continuidad de estos en el tiempo.

Concluyendo, emerge aquí otra oportunidad para que la academia plantee en sus currículos de pregrado y posgrado, o por extensión académica una oferta formativa a los diseñadores en la formulación de proyectos y participación en convocatorias por recursos, sean para el sector público o el privado. En esa misma línea, la oferta debe considerar lo mencionado antes, en relación con metodologías de codiseño, emprendimiento social, capacidades de negociación, un relacionamiento de carácter más sensible y menos estructurado con las comunidades que favorezca relaciones horizontales.

5.2.3 Sobre los indicadores

En cuanto a los indicadores para medir la transformación social, llama la atención el desconocimiento generalizado sobre el IPS, siendo uno de los indicadores más apropiados

para medir el progreso social, solo un funcionario público lo conocía. Este indicador que es medido por la institución *Medellín cómo vamos*, evalúa de forma sistémica el progreso social de la ciudad desde tres dimensiones, i) si las **necesidades básicas** están satisfechas, ii) que los **fundamentos del bienestar** determinen si las comunidades pueden mantenerlo y mejorarlo, y iii) las **oportunidades** que significa si las personas pueden lograr su potencial de forma autónoma. Este indicador además, se relaciona con los ODS de la ONU y es un índice accionable, lo que quiere decir que permite implementar políticas públicas que aceleren el progreso social porque sus indicadores son de resultado y no de gestión (Medellín cómo vamos, 2019).

Este indicador es complejo de ejecutar y puede aplicarse a escala local o nacional, en el caso de Medellín lo hacen por comunas y corregimientos, es claro que tomar este indicador para medir o validar proyectos de DS y su impacto en la transformación social no es viable pues no está pensado para intervenciones particulares sino para una evaluación sistémica de los territorios, pero si pueden considerarse las dimensiones, los componentes de cada variable y los indicadores de estos de acuerdo con el tipo de proyecto de DS que se esté realizando y determinar si el proyecto impacta o aporta a alguno de estos subniveles.

Varios funcionarios indicaron que el modo de medir su gestión es con el Plan de desarrollo de la administración vigente o encuestas realizadas por el DANE para medir sus impactos, o en el caso de la SsGP, tienen encuestas propias para identificar los cambios en las familias con las que trabajan. Frente a la formación de los estudiantes en este respecto, resultará favorable que las facultades formen en cómo acceder a esta información y saberla leer, pues les dará insumos para argumentar proyectos, por ejemplo, en una convocatoria

pública o privada y familiarizarse con el lenguaje y los parámetros que el Estado emplea en estos proyectos sociales.

En la academia se reconoce un bajo uso de indicadores, solo la USB manifestó que trabajan con objetivos de diseño con el fin que el estudiante autoevalúe su proyecto, pero al tiempo se identifica una conciencia en torno a la importancia de estos, aunque no hay un camino claro para implementarlos dentro de los cursos, Andrés Valencia (comunicación personal, 29 octubre 2019) dice al respecto:

Es una idealización pensar en que, en un ejercicio académico enmarcado en un semestre, 4 meses, un estudiante logre medir el impacto que tuvo desde el punto de vista de la transformación social el desarrollo que hizo, me parece que eso es utópico, sería lo ideal, pero es utópico; escasamente logramos hacer unas validaciones previas con un grupo de usuarios que me parece a mí reducido.

Lo anterior ilustra lo complejo del asunto y el escaso tiempo con se cuenta en los periodos académicos para hacer estas mediciones, en esta vía las unidades de transferencia de las universidades, los proyectos de investigación con recursos o los convenios con instituciones gubernamentales o con empresas es un camino para desarrollar acciones de medición más ambiciosas y confiables en proyectos de mediano y largo plazo que puedan realizarse.

Al respecto, Rincón y Tapias (2017) proponen una valoración de la IS desde objetivos asociados al tipo de problema con que se esté trabajando, y proponen tres escalas de intervención: la prevención, la atención y la mitigación; Jaillier et al. (2017) vienen desarrollando un TRL social como ya se mencionó en el aparte 2.3.3.3, el cual evalúa entre otros criterios, los efectos y beneficios del proyecto en la comunidad. Frente a esta

situación es fundamental seguir trabajando intersectorial e interdisciplinariamente para tener más alternativas de medición, evaluación y seguimiento de los proyectos que se realizan. La academia tiene aquí una valiosa oportunidad para aportar más herramientas, como ya lo hace Jaillier con su grupo de investigación, que permitan medir alcances, transformaciones y efectos de los proyectos desarrollados desde el DS o la IS.

Esta reflexión sobre las categorías que se tornaron más relevantes en la discusión permite sugerir algunas recomendaciones para la academia y la Alcaldía.

5.3 Algunas recomendaciones para la academia y la Alcaldía de Medellín

Iniciando con las facultades de diseño industrial, según lo discutido anteriormente desde el perfil del diseñador industrial social (DIS), se convierte en punto de partida para sugerir unas orientaciones microcurriculares que pueden implementar para la formación de un perfil de DIS, si es considerado pertinente con su perfil de egreso, con su enfoque disciplinar e incluso en su oferta de posgrados.

Primero, desde sus visiones y posturas diseñísticas consolidar un cuerpo de elementos conceptuales y teóricos alrededor del DS, sobre el cual ya hay una amplia literatura, para poder involucrarlos en cursos teóricos o de proyectos, esto le dará al estudiante herramientas conceptuales y metodológicas para aprehender un concepto tan escurridizo y amplio como lo es el DS.

Segundo, involucrar como excusa proyectual o como enunciado, algunas de las áreas de trabajo que en esta investigación se han discutido, y donde el estudiante pueda estar en campo, interactuar con comunidades vulnerables y confrontarse en lo personal y lo disciplinar, este ejercicio favorecerá el desarrollo de su sentido crítico, así también lo creen José Martínez - Eafit, Óscar Murillo - USB y Andrés Valencia – UPB.

Tercero, incluir profesores con formación de base o posgrados en ciencias sociales y con una comprensión del conocimiento del diseño, algunas facultades ya lo hacen, pero más que proponer cursos de antropología o psicología, es tomar de estas disciplinas las lógicas y herramientas que emplean para leer y analizar el contexto sociocultural. Hacer una lectura del contexto de forma sistémica, compleja y concreta es fundamental para cualquier diseñador, incluso si no le interesa el DS. Podrían ser cursos o seminarios que les propongan a los estudiantes el observar, analizar y sintetizar información social que luego puedan usar para informar el proyecto de diseño. Como mencionaba Óscar - USB (comunicación personal, 10 diciembre 2019), poner en tensión al diseño con otras disciplinas es fundamental para que surjan terrenos conceptuales que le proporcionen al diseño nuevos caminos para la proyectación. Agregando que, estas consideraciones se pueden atender también en sus ofertas de posgrados actuales o futuros, ya sea en sus propósitos formativos generales, líneas de énfasis o de investigación.

Cuarto, un resultado valioso de este trabajo de investigación es la importancia de los indicadores para hacer seguimiento, trazabilidad y evaluación a lo que se hace y cómo los proyectos impactan y transforman comunidades. Los entrevistados evidenciaron lo complejo de medir y evaluar estos proyectos pero aun así es importante involucrar dentro de la cultura proyectual de los estudiantes y diseñadores, el valor que tiene medir o evaluar los impactos que un proyecto tiene cuando es usado, apropiado, vivido por una comunidad; por esto es interesante que iniciativas como las de la USB de emplear objetivos de diseño o en UPB que validan los proyectos con pequeños grupos se sigan potenciando y refinando con el propósito de crear una capacidad de evaluación constante sobre lo que se hace.

Por último, para la academia, y esta recomendación no es de orden microcurricular sino macrocurricular, se invita a crear otros espacios distintos a los cursos donde el discurso y los proyectos de DS puedan ampliarse, dado que un semestre académico se limita a 16 semanas, por ejemplo, semilleros o proyectos de transferencia al medio donde estudiantes y profesores puedan explorar y expandir sus intereses frente a este enfoque en periodos más largos, consecuentes también con el tiempo que lleva ejecutar proyectos de transformación social.

Por otro lado, dirigiendo unas recomendaciones a la Alcaldía de Medellín, ya se identifica que hay un reconocimiento del diseño al poner el DCP como metodología que guía la IS en la política pública, así lo evidencia el acuerdo municipal 035 de 2014 y el decreto 1485 de 2015. Poniendo en contexto que los diseñadores en su formación universitaria durante 4 o 5 años desarrollan diversas capacidades (proyectuales, técnicas, de análisis abductivo, comunicativas, investigativas y de gestión) en la ejecución de proyectos de diseño, las cuales siguen incrementando durante su trayectoria profesional; y es que el hecho que sea un enfoque del diseño el que guíe estas iniciativas municipales pone de manifiesto que un diseñador debería ser uno de los perfiles que conforme estos grupos de trabajo, incluso como líder de los mismos.

Por lo cual, cambiar los perfiles para ciertos cargos donde proyectos de transformación social sean desarrollados o donde la IS sea un factor nuclear, es un asunto que la Alcaldía debe reconsiderar en su estructura interna de trabajo y contratación, así también lo sugería Paulina Domínguez – SsGP, por ejemplo, cargos donde la profesión de diseñador industrial sea requisito.

Esto trae consigo oportunidades y retos para los diseñadores, pues les exige prepararse en comprender las lógicas de lo público y en desarrollar capacidades como las ya mencionadas en la discusión del perfil del DIS. Apropiarse y ser un divulgador y defensor de su forma de conocimiento, es responsabilidad del diseñador pues nadie más lo hará por él.

Algo que ilustra esto es el sonado método del *Design Thinking*, que básicamente es el pensamiento diseñístico empaquetado en forma de kit de herramientas (*Tool Kit*) por la oficina estadounidense IDEO, y que puede ser usado por cualquier persona que acceda a la web o al manual impreso del producto; hoy en día abundan cursos de este Design Thinking que pueden ser tomados por personas de cualquier nivel de formación, esto plantea desafíos para los diseñadores que ahora compiten con personas no diseñadoras certificadas en Design Thinking. Esto no quiere decir que los diseñadores sean los únicos que tengan capacidades para crear, planear o desarrollar proyectos, pero su formación principal es precisamente esa, proyectar no solo la cultura material sino también como ya se ha señalado la inmaterial.

Siguiendo con las sugerencias para la Alcaldía, considerar a diseñadores sea por su trayectoria profesional o académica en la creación de políticas públicas o incluso en las esferas de planeación municipal relacionadas con la transformación social y cultural de la ciudad resulta pertinente y oportuno por todo lo que se ha mencionado en este trabajo en relación al perfil del DIS; y claro que esto de nuevo, se convierte en una invitación para que los estudiantes y diseñadores con esa sensibilidad por hacer proyectos para el cambio social de la ciudad, se preparen y reconozcan como agentes políticos valiosos sea a través de los proyectos que realizan o de su participación en contextos de decisión política.

Lo anterior, de acuerdo con lo que propone esta investigación podrá desplegarse en diversos espacios de desempeño que se amplían a continuación.

5.4 Escenarios de trabajo en DS

Los escenarios propuestos son el resultado del análisis de la triangulación de las siete categorías que se comparten entre los tres grandes conceptos de este trabajo explicados en el CAPÍTULO 3: METODOLOGÍA. Como se mencionó anteriormente, la hipótesis inicial consideraba que los espacios de trabajo solo estarían en el sector público pero luego de entrevistar los tres perfiles emergieron nuevos ámbitos, estos son: el **emprendimiento social**, el **concurso o participación en convocatorias públicas**, trabajar en **fundaciones** u ONGs, en **universidades** y en **empresas privadas atendiendo a su filosofía de responsabilidad social empresarial** tengan dependencias, programas o proyectos que desarrollen proyectos de transformación o cambio social, y por supuesto el escenario inicial que consideraba el trabajo directamente en alguna dependencia de la Alcaldía.

Siguiendo con los tipos de proyectos que se configuraron entre la teoría y los entrevistados se dan varias coincidencias, en el Marco teórico en la Tabla 6 se presentan unas áreas de trabajo que se ordenaron en tipologías y que ahora se contrastan con lo que mencionaron los funcionarios, los diseñadores y los directores de las facultades de diseño, lo que emerge es lo siguiente (Tabla 14).

Inclusión social de población en situación de pobreza	Desarrollo de emprendimientos	Visibilizar causas o problemáticas sociales	Inclusión de minorías	Construcción de identidad y territorio	Desarrollar capacidades	Salud y bienestar						
Áreas de trabajo por tipología encontradas en la literatura												
Diseño de productos para regiones pobres	Orientar el desarrollo de productos incipientes en comunidades	Propaganda para generar consciencia social	Diseño de dispositivos de enseñanza y ejercitación	Construcción de identidad, conocimiento del territorio	Desarrollo de ambientes de aprendizaje	Salud Mejorar la seguridad del paciente						
Diseño orientado a mantener la vida en condiciones marginales	Generación de recursos, ingresos y trabajo	Prevención del crimen	Incluir grupos excluidos no económicamente (mujeres, LGBTI, etnias, funcionalidades diversas)	Servicios colaborativos	Educación	Nutrición						
Brindar servicios a quienes no pueden acceder a ellos	Desarrollo del sector agrícola		Apoyo legal	Hábitat urbano, Espacio público y bienes comunitarios	Dinámica familiar							
Mejorar calidad de vida y el bienestar social	Emprendimiento (creación y fortalecimiento)		Sostenibilidad ambiental									
Vivienda, Hábitat doméstico, habitabilidad			Identificación									
Inclusión social												
Proyectos realizados por las dependencias de la Alcaldía												
Tipo de proyecto	Entidad	Tipo de proyecto	Entidad		Tipo de proyecto	Entidad	Tipo de proyecto	Entidad	Tipo de proyecto	Entidad	Tipo de proyecto	Entidad
-Filtro de agua (Filtru) -Baldosas plásticas -Divisiones de espacio (CONEXPA) -Control de residuos orgánicos (STAFF)	SsGP	-Sistema de riego rural (SISRIE) -Acompañamiento a emprendimientos artesanales	SsGP		-Centros de atención al menor -Espacios de denuncia de acoso sexual para niños -Proyectos en torno a la población LGBTI, especialmente empleabilidad	SsGP	-Cultura parque, estrategias de cultura ciudadana para apropiarse del espacio público	SsCC	-Kit para hacer manualidades para personas mayores -Escuela de oficios, para formar habilidades en población vulnerable	SsGP	-City Huertas -Proyectos integrales para personas con discapacidad	SsGP

		<p>-G3Nuino. Joyería que se hace con personas con síndrome de Down</p> <p>-TOMi. Educación remota con dispositivo electrónico que crea un tablero virtual</p> <p>-Perrovocado. Sistema para recoger aguacate hass</p> <p>-Casa Carlota. Agencia publicitaria que incluye en su equipo personas con discapacidades cognitivas</p>	RUTAN					<p>-Experiencias para formar servidores públicos en cultura ciudadana</p> <p>-Kit de mediadores para intervenciones pedagógicas de cultura ciudadana</p> <p>-Estrategias de cultura ciudadana para mejorar la convivencia</p> <p>-Experimentos sociales como Fotoculta y culta; y también la tienda de la confianza, la biblioteca de la confianza y el bus de la confianza</p>	SsCC		
								<p>-Experiencias para la lectura expandida y objetos para que estas se desarrollen. El Salón de nuevas lecturas es un ejemplo de estos proyectos</p> <p>-Maletas (kits) pedagógicas para la lectura</p>	FdLyC		

Proyectos realizados por los diseñadores

Tipo de proyecto	Dis.	Tipo de proyecto	Dis.	Tipo de proyecto	Dis.	Tipo de proyecto	Dis.	Tipo de proyecto	Dis.
-Filtro de agua -Camas para habitantes de calle	Eliana	Acompañamiento a proyectos productivos en municipios víctimas de conflicto armado	Eliana	Estrategias y productos para evitar la explotación sexual de niños y adolescentes	Eliana	-Artesanías	Jhon y Luis	-Talleres de oficios -Experiencias turísticas	Jhon y Luis
		Proyecto productivo de con mujeres confeccionistas cabeza de familia, economía circular	Viviana			-Domo cultural en municipio víctima de la violencia	Eliana	-Taller de emociones (como método de diagnóstico de la comunidad)	Eliana
						-Monumento para reparación simbólica por violencia del conflicto	Cristián	-Producto literario para fortalecer la inteligencia emocional -Talleres de inteligencia emocional -Emocionatecas	Viviana
								-Talleres de dibujo y grafiti	Cristián

Proyectos realizados por estudiantes desde las facultades

Tipo de proyecto	Fac.	Tipo de proyecto	Fac.	Tipo de proyecto	Fac.	Tipo de proyecto	Fac.	Tipo de proyecto	Fac.	Tipo de proyecto	Fac.
-Transporte del agua, lavado de la ropa, aseo del cuerpo -Filtros de agua -Proyectos con el uso de energías renovables	UPB	-Descogollador de piña	USB	-Proyectos que permitan el aprendizaje en personas con discapacidad	UPB	Artesanías	UPB UdeM	Experiencias para cultura y la identidad	UPB	Proyectos para personas con discapacidades físicas (especialmente movilidad reducida; sillas de ruedas, prótesis) y	UPB UdeM Eafit ITM

											cognitivas (museografía)	
-Filtros de agua -Cocinas solares	ITM	-Biodigestor	UPB								-Huertas	UPB ITM
-Acceso a energía	Eafit	-Escenario itinerante para artistas callejeros -Proyectos apoyando a Cedezos	Eafit								-Kits de emergencias	Eafit

Objetivos de Desarrollo Sostenible - ONU

1. Fin de la pobreza	8. Trabajo decente y crecimiento económico	16. Paz, justicia e instituciones sólidas	5. Igualdad de género	11. Ciudades y comunidades sostenibles	4. Educación de calidad	2. Hambre cero
6. Agua potable y saneamiento	9. Industria, innovación e infraestructura			15. Vida de ecosistemas terrestres		3. Salud y bienestar
7. Energía asequible y no contaminante	12. Producción y consumo responsables					
10. Reducción de las desigualdades						

Tabla 14. Tabla comparativa de las tipologías de proyecto entre la teoría y los entrevistados. Elaboración propia

La anterior tabla muestra en su primer segmento las áreas de trabajo encontradas en la literatura marcadas de color cian si se identificó que alguno de los perfiles había realizado un proyecto en alguna de estas, luego siguen los proyectos realizados por los tres perfiles identificados en las entrevistas, y en el último segmento se señalan los ODS en color violeta si alguno de los proyectos anteriores tenía alguna incidencia o relación directa con alguno de los 17 objetivos; este ejercicio de identificación permite ver como el DS se relaciona y tiene cabida en esta agenda mundial de desarrollo liderada por la ONU, la cual además, como ya se expuso permite medir el progreso social de la ciudad a través del IPS.

En la Tabla 14 puede verse como, en todas las tipologías sociales de actuación los tres perfiles desarrollan proyectos de transformación social menos en la denominada “visibilizar causas o problemáticas sociales”, el tipo de proyectos que se asocian con esta tipología es lo que Bastidas y Martínez (2016b) denominan como diseño activista, que se caracteriza por tener un componente crítico y de denuncia muy fuerte y con el que se relacionan enfoques proyectuales como el diseño para el debate, el diseño crítico y el diseño especulativo. Los directores de las facultades nunca expresaron conocimiento o cercanías con estos enfoques en sus currículos lo que sugiere que frente a esta tipología no se está formando a los estudiantes y que los diseñadores profesionales al parecer tampoco han tenido experiencia en esta dirección, y si lo han hecho desconocen el espacio conceptual en este campo actuando de forma intuitiva al respecto.

Con relación a la tipología *visualizar problemáticas sociales*, es importante destacar que aparece una oportunidad para la formación en las facultades y para el trabajo de los diseñadores, ya se ha mencionado previamente que el diseño para las experiencias y el diseño de servicios son dominios de la disciplina que pueden resultar muy pertinentes con

esta tipología, por ejemplo, desde un acercamiento museográfico o la creación de actividades interactivas que permitan la comunicación, el debate, la conversación en serie de diversos temas o situaciones sociales o culturales, como lo advierten también Dunne y Raby (2013). Otra razón que podría vislumbrar por qué no hay evidencia en este tipo de proyectos, es que estos enfoques primordialmente desarrollados en Europa, donde valga decirlo hay condiciones de marginalidad y pobreza menores que en Colombia, es probable que los diseñadores nacionales se sientan más llamados a la acción e intervención con las comunidades sobre problemáticas puntuales que a desarrollar proyectos que se queden en la discusión colectiva.

Es importante resaltar cuales son las áreas donde más se han realizado proyectos, son las vinculadas con la **habitabilidad** de las viviendas, para personas en condición de pobreza, y lo relacionado al **desarrollo de capacidades humanas**, donde se ven proyectos vinculados con la educación en distintas facetas y alcances. En un segundo lugar se puede decir que los proyectos en torno a la **salud y el bienestar**, en especial dirigidos a personas con discapacidades de movilidad, la recurrencia de este tipo de proyectos puede relacionarse a tendencias como el diseño inclusivo y universal que emergen en la década de los noventa, convirtiéndose en antecedentes disciplinares para estar hablando hoy de Diseño social (Senar et al., 2017). Otras tipologías que emergen en un tercer plano son, el **agro**, el **acompañamiento a emprendimientos** y la **artesanía**.

Frente a la amplitud que presentan los diseñadores se observa que Eliana es quien más ha participado en tipologías distintas y puede deberse a su trabajo en el Centro de consultoría de diseño – ITM, al ser una unidad de una institución universitaria pública que presta servicios de transferencia a la comunidad, el flujo de proyectos y de contactos con

entidades de publicas puede ser mayor. Los demás diseñadores han desarrollado su trabajo en sus campos particulares; Luis y Jhon en la artesanía; Viviana en el bienestar psicológico desde la literario; y Cristián que actualmente no se desempeña en el escenario del DS, se refirió a su pasó por la Secretaría de educación de la Gobernación de Antioquia como Gestor de ecosistemas de innovación, realizando su práctica profesional.

En relación con las facultades de diseño es UPB la que está presente en más tipologías y esto resulta coherente con lo que declaró su director Andrés Valencia (comunicación personal, 29 octubre 2019), donde la visión del diseño que proclaman es la que se basa en el diseño para la vida y que estaban a la espera de una aprobación de la transformación de su currículo por el MEN para implementarlo en su pensum. En las demás facultades hay evidencias de proyectos que se han hecho en varias de las tipologías enunciadas, pero no de forma contundente, los directores reconocen la importancia de abordar problemáticas sociales del contexto real pero aún no hay una apuesta institucional por parte de estas, y hasta ahora esas iniciativas aisladas, como lo mencionaron varios directores responden a motivaciones de profesores que les interesa o apasiona el tema del DS.

Debe esperarse en el corto plazo, si la transformación del currículo que mencionó Óscar Murillo – USB (comunicación personal, 10 diciembre 2019) y el cambio de la misión institucional de Eafit que se alinea con los ODS de la ONU, lo cual afectará de forma inevitable el enfoque de todos los programas de esa universidad, según contó José Martínez (comunicación personal, 26 noviembre 2019); hará que estas facultades tomen un rumbo hacia el discurso del DS o de la IS.

Finalmente, en las dependencias consultadas a través de sus funcionarios, salta a la vista que son los proyectos que realiza la Subsecretaría de Grupos Poblacionales – SsGP los que se ubican en más tipologías y esto es comprensible dado que los públicos o comunidades con los que se relaciona esta Subsecretaría son las que los autores del DS enuncian como socialmente excluidas o interesadas en cambiar sus condiciones de vida (Ledesma, 2018; Manzini, 2015; Markussen, 2017). Esto se puede ver en la estructura de la SsGP, que depende de la Secretaría de Inclusión social – SIC, compuesta por siete unidades técnicas: la de Familia, la de Niñez, la de Personas mayores, la de Discapacidad, la de Seguridad alimentaria, la de Etnias y la unidad de Programas especiales (que considera programas para habitantes de calle, personas que ejerzan la prostitución y comunidad LGBTI) (Domínguez, comunicación personal, 5 diciembre 2019).

Las otras dependencias, la SsCC, la FdLyC y Ruta N se enfocan en tipologías muy precisas como se indica en la Tabla 14, con respecto a esta última dependencia se añade que su labor hasta el momento de la entrevista a Rocío Arango es la de acompañar a los emprendimientos sociales con la consecución de fondos y fortalecimiento empresarial, lo cual se ampliará más adelante al presentar el escenario del emprendimiento.

La hipótesis inicial de considerar el sector público como escenario obvio para el trabajo en DS, encuentra aquí con el panorama anterior que no solamente hay posibilidades de trabajo para los DI en los proyectos que realizan la SsGP, la SsCC, la FdLyC, pues las competencias del perfil del DIS son pertinentes y oportunas en los escenarios expuestos previamente. Sino que en otras dependencias de la Alcaldía también hay lugar como se ilustra en la Tabla 15, donde se destacan las acciones dentro de los objetivos que tiene cada secretaría (Alcaldía de Medellín, 2020), y que se convierten en un marco coherente para el

desarrollo de proyectos de DS en cada una de estas, cuyas posibilidades y alcances ya se

han ido presentando a lo largo de este trabajo.

Secretaría de Movilidad	Secretaría de Educación	Secretaría de la Juventud	Secretaría de la Mujer
Planifica, regula y controla los aspectos relacionados con la actividad transportadora terrestre, la circulación peatonal y vehicular, de acuerdo con el modelo de desarrollo social y económico de la ciudad, brindando servicios que cubran las necesidades del usuario y fomentando la cultura de la seguridad vial y un medio ambiente sano.	Garantiza el acceso y la permanencia de niñas, niños, jóvenes y adultos de Medellín a un sistema educativo caracterizado por la calidad, la eficiencia, la efectividad y la pertinencia, que forme ciudadanas y ciudadanos comprometidos con su ciudad , su región y el país, para la construcción de una sociedad democrática, incluyente, equitativa y productiva.	Tiene como responsabilidad contribuir al desarrollo humano integral de la juventud, a través de procesos de conocimiento, información, formación, creación y participación, que reconozcan las diferencias, potencien condiciones y brinden herramientas que les permitan ser agentes de cambio y garantes de vida .	Trabaja por contribuir con la igualdad de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres de la ciudad de Medellín y sus corregimientos, promoviendo su participación y su empoderamiento de las mujeres en los escenarios políticos, culturales, sociales, económicos, entre otros.
Secretaría de Desarrollo económico	Secretaría de Medio ambiente	Secretaría de Participación ciudadana	Secretaría de Gestión humana y servicio a la ciudadanía
Fortalece la productividad, la competitividad y la sostenibilidad mediante mecanismos de desarrollo empresarial, asociatividad, intermediación laboral, alianzas sociales - público - privadas, internacionalización e innovación, con el fin de favorecer el desarrollo económico de la ciudad y el mejoramiento de la calidad de vida de sus habitantes.	Define las políticas de medio ambiente, así como la planeación, diseño, coordinación, ejecución y evaluación de estrategias de carácter informativo, corporativo, institucional y de movilización de la Administración Municipal.	Define las políticas de Participación Ciudadana, así como fortalecer la ciudadanía activa, mediante estrategias de movilización, formación, organización y participación democrática , para contribuir al desarrollo humano integral, a la dinamización de una sociedad participante con cultura política, capaz de transformar la ciudad con equidad, inclusión, convivencia y transparencia.	Genera una real calidad de vida laboral, hacer una administración diferente del recurso humano eliminando paradigmas y estigmas dentro de lo público y poniendo las necesidades de las personas vinculadas a la administración como pilar para el desarrollo de sus labores; así mismo de cara al servicio de la ciudadanía tendrá el reto del desarrollo de la estrategia para que cada uno de los canales de atención al ciudadano y gestión de trámites cumpla las necesidades buscando la mejora continua en la prestación del servicio.

Tabla 15. Secretarías Alcaldía de Medellín como escenarios de trabajo para los DIS

La anterior tabla es una mirada centrada en las secretarías de la Alcaldía de Medellín pero se identifican también entidades descentralizadas para que el DS intervenga ahí, como la Biblioteca Pública Piloto, el Instituto de Deportes y Recreación – Inder, el Parque ARVÍ, el Museo Casa de la Memoria y Ruta N, aunque actualmente tenga un enfoque solo hacia el emprendimiento social, la política pública determina que debe liderar el ecosistema de innovación social en la ciudad (OPPCM, 2018; Decreto 1485, 2015), estando obligada a potenciarlo y gestionarlo, bajo lo que enuncia esta política pública el DS tendría mayor cabida en esta institución.

Como se mencionó al inicio de este apartado, en los hallazgos de las entrevistas emergieron nuevos escenarios para el trabajo en DS, en la Tabla 16 se ilustran antes de explicarlos de forma más amplia.

Escenario	Emprendimiento social	Convocatorias públicas	Fundaciones / ONGs	Universidades	Empresa privada
Entorno general	Idea de negocio y proyectos propios desde la autogestión del diseñador	Las convocatorias suelen ser publicadas por entidades estatales y en algunos casos empresas privadas en forma de concursos	En proyectos o programas	En centros de transferencia, o grupos de investigación consolidados	En los programas o proyectos que las empresas formulan desde su filosofía de Responsabilidad Social Empresarial
Vinculación laboral	Socio, al conformar una sociedad de acuerdo con el Código de comercio del país.	Beneficiario, que utiliza los fondos públicos en el desarrollo de proyectos de acuerdo con las condiciones de la convocatoria	Empleado o contratista, vinculación por contrato laboral a término fijo o indefinido, o por prestación de servicios	Empleado o contratista vinculación por contrato laboral a término fijo o indefinido, o por prestación de servicios	Empleado o contratista, vinculación por contrato laboral a término fijo o indefinido, o por prestación de servicios
Competencia particular	Formarse en emprendimiento social y competencias financieras y administrativas	Formarse en escritura y presentación de proyectos a convocatorias públicas	Lo ya mencionado en la categoría otros conocimientos	Lo ya mencionado en la categoría otros conocimientos	Lo ya mencionado en la categoría otros conocimientos

Tabla 16. Nuevos escenarios para el DS

Desarrollando la tabla anterior, el primer escenario es **el emprendimiento**, frente a este asegura Arango (comunicación personal, 13 enero 2020) que Ruta N es una organización para el desarrollo económico, pero el informe *Avances en la implementación de la política pública de Innovación y emprendimiento* del OPPCM (2018) evalúa negativamente el avance en IS y la gestión de Ruta N, la entidad líder del ecosistema de innovación en la ciudad, porque ha favorecido a las organizaciones con ánimo de lucro por encima de otras iniciativas de IS y hay escasa información sobre los procesos de IS en la ciudad.

De acuerdo con el informe *Bases Conceptuales de una política de innovación social*, donde se establecen las bases para la política pública de IS en el país, este presentan cinco enfoques de la IS, el que actualmente se alinea con la gestión de Ruta N en la ciudad es el Pragmático-económico, que centra su objetivo en satisfacer una demanda social desde un emprendimiento social, pero esto va en contravía del enfoque que el país apropió, que es el enfoque Participativo promovido por la CEPAL, donde lo más característico es resolver un problema social que produzca un cambio favorable en el sistema donde opera (DNP et al., 2013). Así pues, el emprendimiento social encuentra en este panorama un ambiente favorable para su implementación y expansión, ya lo mencionó Rocío, y Jaime (comunicación personal, 24 diciembre 2019) además sugiere que observar la base de la pirámide y proponer productos que se adapten a sus necesidades económicas y contextuales puede ser un mercado interesante, dice que ya hay algunas entidades que lo están haciendo. Jhon Vélez (comunicación personal, 10 diciembre 2019) dice que desde el emprendimiento hay mucha oportunidad, que debe pensarse algo rentable y no romantizarlo.

Este diseñador cree fielmente que hay lugares distintos al Estado donde se puede trabajar en DS y hacerse un lugar, siendo un articulador entre lo privado y social. Jhon trabaja en su empresa *Arkano* junto con Luis desarrollando artesanías con comunidades indígenas o rurales de todo el país. Viviana con su empresa *Hugger Island* y su producto estrella el abrazador, un muñeco de tela que se acompaña de unos libros que cuentan su historia, busca fortalecer el manejo de las emociones especialmente en niños. Estas dos iniciativas de empresa llevan 2 y 4 años respectivamente, y con ellos tres queda claro que este es un camino posible, complejo y lento (Vélez, comunicación personal, 10 diciembre 2019; Otálvaro, comunicación personal, 18 febrero 2020).

Para este escenario de trabajo convendría bastante que Ruta N acoja las recomendaciones que hace el OPPCM para potenciar el ecosistema de innovación social, de este modo los DIS podrían tener más oportunidades de participar y en proyectos de DS.

Un segundo escenario es participar en **convocatorias y concursos públicos** por recursos para desarrollar proyectos para la transformación social, estos los mencionan Eliana (Zapata, comunicación personal, 11 diciembre 2019) y Jhon (Vélez, comunicación personal, 10 diciembre 2019), recalcan la importancia de saber escribirlos y presentarlos, apunta Jhon que los artistas saben hacerlo muy bien y por eso siempre son ellos los que se quedan con estas convocatorias. Y Cristián (Ramírez, comunicación personal, 20 diciembre 2019) habla que por el Proceso de paz y la cantidad de recursos que se han destinado para este, puede haber oportunidades para presentar proyectos desde el diseño.

Un tercer escenario es trabajar en **Fundaciones**, ONGs o para otros actores estatales, frente a esto Luis (Valencia, comunicación personal, 5 noviembre 2019) menciona en relación con su campo de trabajo a CorpoAyapel, que maneja temas de

artesanía y turismo, a Artesanías de Colombia; aunque esta empresa de capital mixto tiene como prioridad la productividad y comercialización del producto artesanal por encima de su valor patrimonial e identitario. Y llama la atención que añade a la Embajada de Suecia, un actor estatal internacional que busca desarrollar proyectos para el desarrollo regional en el país. Así mismo, Paulina – SsGP (comunicación personal, 5 diciembre 2019) expresa que muchas fundaciones como la Fundación Amigos de la Niñez, la Fundación Cáritas, Saciar o Prosoerh son operadores de varios programas o proyectos de la Subsecretaría, por cual terminan siendo estos operadores los que realizan los proyectos, aquí se abre una amplia posibilidad para el DS.

Un cuarto escenario son las **universidades**, que en sus funciones misionales de proyección social y de transferencia crean unidades o centros que proponen y ejecutan proyectos de este tipo. El ITM con su Centro de Consultoría en Diseño, en el que trabaja Eliana, y Eafit Social, unidad transferencia que trabaja en torno a la IS realizando entre otras cosas intervención social con diferentes aliados.

Y por último la **empresa privada**, que en el marco de sus políticas o filosofía de responsabilidad social empresarial desarrollan y ejecutan planes, programas o proyectos donde el DS tiene también cabida. Este fue el caso de Cristián que desarrolló algunas actividades para la empresa *Mineros S. A.* que opera en el municipio de El Bagre, Antioquia extrayendo oro, la cual debe retribuir socialmente al territorio donde opera. Luis señaló que identificó oportunidades de trabajo con la Fundación EPM ya que esta debe hacer también devolución a los territorios donde tiene presencia como EPM (aunque esta es una empresa de carácter público).

Para terminar, con las funciones y roles que los diseñadores podrían asumir en cualquiera de estos escenarios, los diseñadores entrevistados afirman que, pueden actuar como líderes, consultores, gestores o proyectistas de soluciones objetuales o experienciales puntuales. Destacando además que, el trabajo en equipo suele ser una cualidad desarrollada en los diseñadores desde su formación pues están acostumbrados al trabajo por proyectos, el cual siempre involucra relacionarse con distintos actores.

5.4.1 Sobre la vinculación laboral

Con respecto a este asunto, el panorama no es muy alentador, las condiciones de trabajo actuales, no solo en Colombia sino en el mundo se han venido pauperizando, “la precarización del empleo y el desempleo se han inscrito en la dinámica actual de modernización” (Castel, 1995, como se citó en Senar et al., 2017). Diseñadores y funcionarios mencionan para una vinculación directa con la Alcaldía sería la figura de contratista, un contrato de prestación de servicios donde el empleado debe estar afiliado a la seguridad social por su cuenta. Esta es la forma más común de contratación en la Alcaldía de Medellín y a la que seguramente podrían acceder los diseñadores en caso de que empiecen a existir las plazas de trabajo, esto se plantea como interrogante porque en el Municipio los perfiles que suelen requerir para posiciones de liderazgo o coordinación de proyectos de transformación social son las profesiones asociadas a las ciencias sociales.

En caso de prestársele un servicio a la Alcaldía como empresa constituida (Privada, Fundación, ONG), es decir, como un operador el contrato será de acuerdo con las condiciones de tiempo, servicio o producto acordado entre las partes y con los términos adicionales que ambas partes suscriban.

Ahora bien, si el escenario proyectado por los diseñadores es el emprendimiento, este deberá cumplir con los tramites respectivos de configuración de una empresa según la normativa del país, definir el tipo de sociedad, crear los estatutos de la empresa, firmar las escrituras de constitución de la sociedad, hacer el registro en cámara de comercio, registrarse ante la DIAN, e inscribirse con las entidades de seguridad social, entre otras. Y será él quién defina los aspectos laborales y contractuales de sí mismo y de su equipo de trabajo, que le permita tener una empresa sostenible.

Ya para trabajar en los otros escenarios expuestos líneas atrás, como empleado de una empresa, fundación o universidad, los contratos son los que están establecidos en la ley y podrán ser por prestación de servicios, contrato por obra o labor, contrato a término definido o indefinido, y dependerán finalmente de los acuerdos entre la oferta de las organizaciones y las demandas de los empleados.

Para finalizar, este capítulo permitió comprobar la hipótesis inicial con los matices ya señalados en anteriormente; así como configurar un perfil para el DIS donde se destacan especialmente habilidades blandas sobre las cognitivas, exponer unas recomendaciones para la formación de este perfil en las facultades de diseño y para su inserción en el sector público, y como se plantea en los objetivos, precisar unos escenarios de trabajo para el discurso y la práctica del DS. Lo anterior permite responder a los objetivos de la investigación presentando las conclusiones en el próximo capítulo.

CAPÍTULO 6: CONCLUSIONES

Durante este capítulo final se encontrará que, luego de transitar la lectura de referentes conceptuales alrededor del DS, las entrevistas con los tres perfiles entrevistados que permitieron darle una mirada amplia y diversa al fenómeno del trabajo en DS en la ciudad de Medellín, y triangular las miradas sobre el fenómeno respondiendo a los objetivos planteados a través de la discusión realizada en el capítulo anterior se concluye que:

1. En los enfoques formativos de las facultades de diseño industrial/producto de Medellín se reconoció que la tradición disciplinar del diseño en Colombia sigue teniendo un gran peso en las propuestas curriculares y perfiles de egreso de los estudiantes, pues un diseño orientado a la industria y el comercio sigue siendo la visión predominante en la academia.

Aunque debe afirmarse que empieza a verse en los programas de pregrado una cercanía con el enfoque del DS en sus currículos, en algunas facultades con mayor contundencia y convicción, pero se percibe a través de la voz de sus directores un interés genuino por formar en los estudiantes una sensibilidad social y una mirada crítica frente a los problemas que ocurren en la ciudad, y que comprendan cómo desde el diseño se podría intervenir aportando soluciones adecuadas y pertinentes al contexto.

2. Con relación a las diferencias de los enfoques que se dan entre los proyectos de DS de los estudiantes desarrollados en las facultades y de los realizados por los diseñadores profesionales, sorprende que se encuentran pocas diferencias. Los alcances de ambos proyectos identificados son de una escala micro, afectando principalmente a las

comunidades o agentes que están relacionados directamente con el proyecto, cambios a una escala sociotécnica no se identifican y esto debe responder a que en los proyectos no se identifica participación intersectorial, aún no se involucran otros agentes como el Estado o la empresa privada, necesarios para que ocurran cambios sociales considerables y sostenidos en el tiempo, es decir, para que ocurra una verdadera innovación social.

La diferencia más importante entre los proyectos de ambos perfiles se relaciona con las herramientas conceptuales y metodológicas usadas por ambos perfiles, los estudiantes suelen ser más rígidos y estructurados siguiendo los protocolos de la academia, por su parte los diseñadores profesionales son más orgánicos y flexibles en la ejecución de sus proyectos, se adaptan más fácilmente a los cambios en el contexto, estableciendo también relaciones más auténticas, sensibles y duraderas con las comunidades que se relacionan.

3. Respondiendo a la caracterización de los escenarios de trabajo en DS este trabajo hace su aporte, al especificar siete tipologías de proyecto que consideran un propósito social claro, esto se logra a partir de la contrastación de las entrevistas con el Marco teórico, estas son: (a) inclusión social de población marginal, (b) desarrollo de emprendimientos, (c) visibilizar problemáticas sociales, (d) inclusión de minorías, (e) construcción de identidad y territorio, (f) desarrollo de capacidades humanas, y (g) salud y bienestar. Estas áreas se relacionan directamente con once de los diecisiete ODS de la ONU, los cuales sin lugar a duda son agenda política mundial hasta el 2030.

Esta relevancia global de los ODS que incide incluso en la mayoría de los planes de desarrollo de países y ciudades, y que también ocurre en Medellín, pone de manifiesto la importancia y el nivel de participación política que el diseño puede tener en el desarrollo de la ciudad, pero que por falta de visibilidad de la profesión a causa de los mismos

diseñadores y el desconocimiento de otros sobre sus perspectivas de aplicación en proyectos y espacios de planeación municipal, por agentes como el Estado, la empresa privada y las ONGs, deja a la disciplina en lugar periférico frente a otros conocimientos que participan de forma más protagónica en la transformación social de Medellín.

4. Con respecto al discurso del DS en Medellín se identifica la confusión conceptual que generan los conceptos de Diseño social e Innovación social entre los tres perfiles, ya se mencionó que el origen de la disciplina ha estado ligado a un carácter social, de interés por el bienestar colectivo, la superación de crisis sociales o contribuir a la reducción de desigualdades, y es inevitable notar la resonancia que esto tiene con los valores democráticos que declara la sociedad colombiana, el diseño es político en tanto afecta las relaciones entre los ciudadanos y las formas de ser en su contexto.

Es relevante entonces despejar la confusión, el DS como discurso y práctica proyectual se enmarca dentro de la epistemología del diseño, y la IS por su parte es proceso y producto al mismo tiempo para crear valor y transformación social, es evidente que se configura incluso como política pública como ya se señaló antes y tiene como objetivo lograr cambios sociotécnicos sostenibles en el tiempo, y para que esto ocurra exige una participación intersectorial que posibilite que objetivos ambiciosos que impactan la estructura misma de la sociedad, por ejemplo los ODS, se puedan alcanzar.

Ambos discursos comparten el poder resolver problemas y transformar la realidad social, trabajar con comunidades vulnerables y relacionarse de forma horizontal entre en los distintos actores; debe ser claro entonces que la escala y complejidad de la IS sobrepasa al DS, pero si este debe ser considerado como un conocimiento valioso y

fundamental que desde el pensamiento diseñístico contribuye a lograr las innovaciones que se planteen en el gobierno municipal.

6.1 Recomendaciones para futuras investigaciones

En cuanto a nuevos caminos de indagación que pueden desprenderse de este trabajo, se invita a ampliar la investigación luego de realizar una descripción en torno al fenómeno del DS en la ciudad de Medellín, y entendiendo este enfoque tanto como un discurso del diseño y como un área de trabajo en emergencia y consolidación, se propone:

Primero, a partir del Marco teórico donde se encontraron multiplicidad de voces coincidentes unas y alejadas otras, que el discurso del DS está en consolidación desde hace unos ocho años aproximadamente si se parte de las referencias consultadas en este trabajo, y que de forma continuada se han ido construyendo conceptos, metodologías y proyectos que más allá de buscar la coincidencia enriquecen este enfoque con cada nuevo trabajo y reflexión. Entonces, ampliar y profundizar en la cuestión de lo social en el diseño siempre implicará variables complejas y distintas, cada contexto sociocultural donde surge una problemática donde el Diseño social pueda actuar, deberá considerar comprender las relaciones entre los agentes, los tiempos, los utensilios existentes, las prácticas humanas, el espacio físico y simbólico para determinar el camino de un proyecto o de otro, más allá de buscar fórmulas o recetas es considerar estos elementos ontológicos de forma relacional y situada.

Segundo, con respecto al DS como área de trabajo, este trabajo ya presentó los tipos de proyectos o áreas donde podría desarrollarse, frente a esto, investigaciones que sigan profundizando sobre metodologías para el trabajo con comunidad, para la mediación entre

los distintos intereses de los agentes involucrados, herramientas de indagación o proyección más orgánicas, ágiles y flexibles, considero tienen un gran potencial y posibilidades de seguir aportando al universo epistemológico del codiseño y del DS.

Tercero, un camino que considero atractivo además de necesario para las facultades de diseño o los centros de pensamiento en diseño es la divulgación del pensamiento diseñístico, la relación del diseño con la gente del común, las comprensiones que tiene sobre este. Pues este trabajo ha dejado claro que distintas esferas, en la pública por ejemplo, hay unas percepciones parcializadas del diseño y de sus posibilidades de aplicación. En este sentido, el campo de las maneras diseñísticas de conocer el mundo ya han abierto una puerta en este sentido, al pensar las posibilidades del diseño como un conocimiento para aprehender en la educación básica.

Cuarto, dado que el alcance de esta investigación se circunscribió a la ciudad de Medellín por razones ya expuestas, sería valioso replicar esta metodología en regiones con condiciones culturales, económicas o políticas similares a la capital antioqueña como lo son el Eje cafetero o los Santanderes, lo cual posibilitaría una comprensión a una escala mayor del trabajo del DS en el país. Y en la misma vía poder construir un diálogo en torno al DS con disciplinas como la arquitectura y otros diseños para identificar escenarios comunes de trabajo, intereses y metodologías que puedan fortalecer este discurso del Diseño, así como establecer su impacto en IS en los territorios y su inserción en el sistema Universidad-Empresa-Estado.

Finalmente, quisiera sugerir que investigar los vínculos y posibilidades entre el diseño y la política en el país, comprender el diseño como un agente político y capaz de producir en el sentido poiético, transformaciones sociales y culturales, es un terreno que

está por cultivar y cosechar, no solo para beneficio de la misma disciplina sino porque esta función ha sido inherente al origen mismo de esta y de su ontología social, seguir pensando un diseño no solo social sino emancipador se sitúa en el espíritu mismo del Diseño, la creación de mundos posibles.

REFERENCIAS

- Alcaldía de Medellín. (2020). *Gabinete municipal*.
<https://www.medellin.gov.co/irj/portal/medellin?NavigationTarget=navurl://9c3b16b4f5a902c3d1eb0d83e7f2e867>
- Ayestarán, I. (2011). Epistemología de la innovación social y de la destrucción creativa. *Utopía y Praxis Latinoamericana*, 16(54), 67–91.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27920007006>
- Bastidas, A., & Martínez, H. R. (2016a). Diseño social: Enfoques y proyectos de diseño industrial en la Universidad Autónoma de Colombia. *Investigium Ire*, VII(2), 48–64.
<https://doi.org/10.15658/CESMAG16.05070205>
- Bastidas, A., & Martínez, H. R. (2016b). Diseño social: Tendencias, enfoques y campos de acción. *Arquetipo*, 13, 89–113.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31908/22159444.3245>
- Brown, T., & Wyatt, J. (2010, diciembre). Design thinking for social innovation. *Stanford Social Innovation Review*, 30–35. <https://doi.org/10.2307/j.ctt1t8917t.13>
- Buitrago, J. C. (2008, junio). La Profesionalización Académica del Diseño Industrial en Colombia; Reflexiones en Función de la Construcción del Objeto de Estudio. *Revista Entreates*, 51–65.
- Ceballos, M. (2016). *Diseño industrial expandido como categoría aplicable e innovadora de la gestión cultural (Tesis de Maestría)*. Universidad de Antioquia.
- Acuerdo 035, Pub. L. No. 35, 4275 Gazeta oficial Alcaldía de Medellín 11 (2014).
https://www.medellin.gov.co/normograma/docs/astrea/docs/a_conmed_0035_2014.htm
- Córdoba-Cely, C., Villamarín, F. J., & Bonilla, H. (2014). Innovación social: Aproximación a un marco teórico desde las disciplinas creativas del diseño y las ciencias sociales. *Tendencias*, 15(2), 30. <https://doi.org/10.22267/rtend.141502.41>
- Cross, N. (2007). *Designerly Ways of Knowing* (1a ed.). Birkhäuser Verlag.
- DNP, Colciencias, & ANSPE. (2013). *Bases Conceptuales de una política de innovación social*.
- Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative everything. Design, fiction and social dreaming* (1a ed.). MIT Press.
- Fernández, S. (2006). The Origins of Design Education in Latin America: From the hfg in Ulm to Globalization. *Design Issues*, 22(1), 3–19.
<https://doi.org/10.1162/074793606775247790>
- Franky, J., & Salcedo, M. (2008). Colombia. En G. Bonsiepe & S. Fernández (Eds.),

- Historia del diseño en América Latina y el Caribe* (p. 376). Blücher.
- Gutiérrez Borrero, A. (2015). El sur del diseño y el diseño del sur. En B. de Sousa Santos & T. Cunha (Eds.), *International colloquium Epistemologies of the South: South-South, South-North and North-South global learning* (Número June, pp. 745–759). CES - Universidade de Coimbra.
- Guzmán, A., & Trujillo, M. A. (2008). Emprendimiento social – revisión de literatura. *Estudios Gerenciales*, 24(109), 105–125. [https://doi.org/10.1016/S0123-5923\(08\)70055-X](https://doi.org/10.1016/S0123-5923(08)70055-X)
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. del P. (2014). *Metodología de la investigación* (6a ed.). McGraw-Hill.
- IDEO. (2008). *Design for social impact* (p. 117). Rockefeller Foundation. https://new-ideo-com.s3.amazonaws.com/assets/files/pdfs/news/IDEO_RF_Guide.pdf
- Jaillier, É., Arias, C. M., González, S., Suárez, L., Carmona, Y., Barrera, D., Betancur, R., Cardona, J. G., & Ortiz, L. E. (2017). *Construyendo la innovación social. Guía para comprender la innovación social en Colombia* (1a ed.). Editorial UPB.
- Koskinen, I., & Hush, G. (2016). Utopian, molecular and sociological social design. *International Journal of Design*, 10(1), 65–71.
- Krippendorff, K. (2006). *The semantinc turn. A new foundation for design* (1a ed.). Taylor & Francis.
- Ledesma, M. (2013). Cartografías del diseño social: Aproximaciones conceptuales. *Anales del IAA*, 43(2), 97–105.
- Ledesma, M. (2018). Diseño social o el pasaje de la proyectualidad objetual a la proyectualidad situacional. En M. Ledesma & M. López (Eds.), *Retóricas del diseño social* (1a ed., p. 164). Wolkowicz.
- Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social* (1a ed.). Experimenta.
- Margolin, V., & Margolin, S. (2012). Un “modelo social” de diseño: cuestiones de práctica e investigación. *Kepes*, 9(8), 61–71.
- Marin, J. C., & Trujillo, J. S. (2016). El Estado Social de Derecho: un paradigma aún por consolidar. *Revista Jurídica Derecho*, 3(4), 53–70. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2413-28102016000100005
- Markussen, T. (2017). Disentangling ‘the social’ in social design’s engagement with the public realm. *CoDesign*, 13(3), 160–174. <https://doi.org/10.1080/15710882.2017.1355001>
- Medellín cómo vamos. (2019). *Índice de Progreso Social: Comunas y corregimientos de Medellín 2013-2017*.
- Medina, J. C. (2003). *Perfil ocupacional real del diseñador industrial en el Área*

metropolitana de Medellín (Tesis de Maestría). UPB.

Resolución 3463, Pub. L. No. 3463, 1 (2003).

OPPCM. (2018). *Avances en la implementación de la política pública de Innovación y emprendimiento*.

http://oppcm.concejodemedellin.gov.co:8090/oppcm_site/index.php?option=com_k2&view=item&id=157:avances-en-la-implementacion-de-la-politica-publica-de-innovacion-y-emprendimiento

Papanek, V. (1977). *Diseñar para el mundo real. Ecología humana y cambio social* (1a ed.). Blume Ediciones.

Prada, M. S. (2013). *Diseño sensorial y emocional (Tesis doctoral)*. Universidad Politécnica de Valencia.

Rincón, E. D., & Tapias, K. A. (2017). *Humanos a la obra en la emergencia*. Universidad del Norte.

Saavedra, E. (2018). Aproximación a los discursos en torno a la dimensión social del diseño. *Actas de diseño*, 25, 191–197.

Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *CoDesign*, 4(1), 5–18. <https://doi.org/10.1080/15710880701875068>

Sanín, J. D. (2008). Perspectivas del diseño en las universidades colombianas. *Kepes*, 5(4), 237–252.

Decreto 1485, Pub. L. No. 1485, 5 (2015).

Senar, P., Giménez, M., & Romero, A. (2017). El diseño social en perspectiva latinoamericana. *Revista Hábitat inclusivo*, 10.

Soto, Á. (2015). Escenarios del trabajo, una aproximación a la heterogeneidad del trabajo contemporáneo. *Revista de Estudios Sociales*, 51, 198–212. <https://doi.org/10.7440/res51.2015.16>

Villa, L., & Melo, J. (2015). *Panorama actual de la innovación social en Colombia*. <https://doi.org/10.18235/00000004>

Zuluaga, G. R. (2011). Un panorama del diseño de objetos y productos en Medellín (1995-2007): primeras aproximaciones a algunos proyectos creados en la ciudad. *Iconofacto*, 7(9), 118–153.