

Diseño y bienestar humano: puntos de encuentro a partir de metodologías de diseño

DESIGN AND HUMAN WELFARE: CONCURRENCE POINTS FROM DESIGN METHODOLOGIES

Artículo recibido el 10 de octubre de 2011 y aprobado el 3 de febrero de 2012

Iconofacto · Vol. 8, Nº 10 / Páginas 88 - 114 / Medellín-Colombia / Enero-junio 2012

Nélida Ramírez Triana. Candidata PhD. al Doctorado en Diseño, Fabricación y Gestión de Proyectos Industriales de la Universitat Politècnica de València (UPV-ETSID). Docente e investigadora del Departamento de Diseño de la Universidad Nacional de Colombia, sede Palmira. Especialista en Calidad Total y Productividad, Universidad de Valle. Especialista en Mercadeo, Universidad Libre. Diseñadora Industrial, Universidad Nacional de Colombia. Correo electrónico: nyramirez@unal.edu.co.

Manuel Lecuona López. Doctor en Bellas Artes de la Universidad Politécnica Valencia. Catedrático de la Universidad en Gestión del Diseño. Docente de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño de la UPV en el Grado de Ingeniería en Diseño Industrial, en el Master Oficial en Ingeniería del Diseño dentro del posgrado en Diseño, Fabricación y Gestión de Proyectos Industriales. Profesor fundador del Master en Gestión, Diseño y Desarrollo de Nuevos Productos de la UPV. Coordinador del módulo de Gestión del Diseño en el posgrado *Design Management* de la Universidad Politécnica de Cataluña. Miembro Fundador del Grupo de Investigación y Gestión del Diseño de la UPV. Director del Centro de Documentación Diseño Impiva Disseny. Elaboración de los informes de tendencias en diseño de los sectores del mueble, iluminación, baño y cocina para AIDIMA, ASEBAN y FEDAI. Correo electrónico: mlecuona@dib.upv.es.

John Jairo Cardozo Vásquez. Candidato PhD. al Doctorado en Diseño, Fabricación y Gestión de Proyectos Industriales de la Universitat Politècnica de València (UPV-ETSID). Docente e Investigador del Departamento de Diseño de la Universidad Nacional de Colombia, Sede Palmira. MBA de la Universidad de Valle. Diseñador Industrial, Universidad Nacional de Colombia. Correo electrónico: jjcardozov@unal.edu.co.



RESUMEN: el presente artículo estudia la relación entre el diseño y el bienestar humano a partir de las metodologías desarrolladas en diseño. Inicialmente, aborda una definición de los términos; posteriormente, establece la relación entre ellos a partir de la revisión de siete metodologías de diseño y, finalmente, realiza una comparación entre las metodologías, planteando futuras líneas de investigación. Este documento es una revisión bibliográfica de textos de teoría del diseño, de tesis de doctorado y maestría vinculadas al tema, de blogs y foros de diseño, al igual que de artículos de revistas científicas e informes de organizaciones de carácter mundial.

PALABRAS CLAVE: diseño, diseño social, bienestar humano, calidad de vida, equidad, metodologías de diseño.

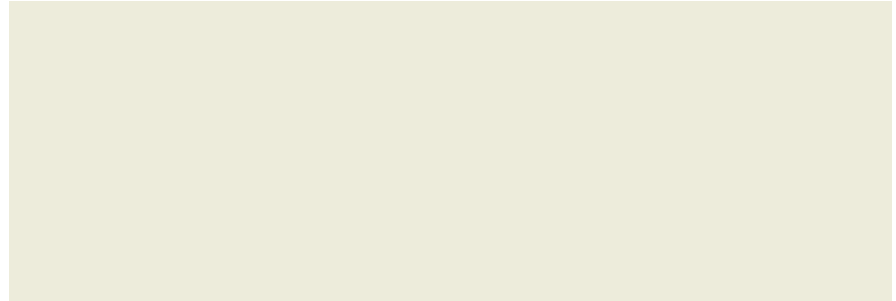
ABSTRACT: This article reviews the relationship between design and human welfare from the methodologies developed in design. Initially, it addresses a definition of terms; then, it establishes the relationship between them from the review of seven design methodologies and, finally, defines a comparison between the methodologies, proposing future research lines. This document is an overview of texts on design theory, of dissertations by design master's degree and PhD candidates, blogs, and design forums, as well as journal articles and reports from worldwide organizations.

KEYWORDS: design, social design, human welfare, quality of life, equity, design methodologies.

1. INTRODUCCIÓN

Este artículo está dirigido a diseñadores, empresarios y académicos, inquietos por la creación y generación de “objetos, lugares y mensajes” (Potter, 1999), quienes comparten el interés por la búsqueda del bienestar general de la población.

Al ser el diseño un valioso recurso que aporta creación, desarrollo y materialización, es conveniente reflexionar y actuar para proveer a la población de entornos útiles, asequibles, amables y confortables. Sin embargo, las realidades son otras y el bienestar humano presenta una alarmante situación reflejada a través de los indicadores de la ONU (2010) y del Banco Mundial (2010) —entre otras organizaciones—, que arrojan evidencias de urgente atención, porque de no ser así —y si no hay una actuación conjunta y desde todas las áreas del conocimiento—, es la supervivencia de la especie humana la que está en riesgo; por esto, es imperioso aportar ideas, estrategias y acciones.



Este escrito pretende explorar las siguientes preguntas: ¿qué es diseño?, ¿qué es bienestar humano?, ¿cuál es el marco general del bienestar humano?, ¿qué metodologías han surgido desde el diseño para contribuir al bienestar general de la población? Con esto se espera iniciar el camino hacia el desarrollo de una tesis doctoral que aporte elementos desde el diseño con miras a contribuir en la búsqueda de una mejor calidad de vida de las personas que se encuentran en situación de pobreza.

Queriendo responder a estas preguntas metodológicamente, se ha realizado una revisión bibliográfica centrada en América y Europa. Los textos son principalmente libros de teoría del diseño, artículos de revistas científicas, diccionarios, informes de organizaciones de carácter mundial, tesis de doctorado, tesis de maestría y artículos de foros de diseño. Se abarca el periodo comprendido desde 1980 hasta hoy, periodo en el cual hay gran profusión en el tema como respuesta a las preocupaciones generadas por las crisis —sociales, económicas, políticas, culturales y ambientales— y por el futuro del planeta; no obstante, y debido a su importancia, se consideraron algunos documentos anteriores a 1980.

La estructura general de este texto tiene como inicio la *relación diseño y sociedad*, la cual pretende que se despoje al diseño de la presunción de lo solamente estético, ornamental o elitista; se continúa con la identificación de los *nuevos retos del diseño*, a partir de ideas expresadas por teóricos del diseño —quienes reclaman un accionar de los diseñadores con compromiso hacia la sociedad—; posteriormente, se documentan las definiciones de *diseño* y de *bienestar humano*: en primer lugar, el término *diseño*, con un amplio marco que engloba el significado de profesiones y descriptores, certifica la dificultad de puntualizar en algo específico y, al mismo tiempo, confirma su accionar desde diferentes ámbitos; en segundo lugar, además de documentar el significado de la expresión *bienestar humano*, se establecen las conexiones con términos cercanos a su línea de acción para comprender la dimensión del tema. Finalmente, se establecen *tres grupos de metodologías* empleadas en diseño como puntos de encuentro entre el diseño y el bienestar humano, concluyendo con algunas reflexiones acerca de lo argumentado.

Los “objetos” son parte del resultado material de la sociedad y, al mismo tiempo, la razón de ser del diseño industrial.

2. DISEÑO Y SOCIEDAD

Los “objetos” son parte del resultado material de la sociedad y, al mismo tiempo, la razón de ser del diseño industrial. La generación de los objetos cambia su naturaleza respondiendo a avances tecnológicos y a lógicas sociales, ambientales, económicas, políticas, culturales e históricas, por lo cual, fijar una sola definición de diseño es imposible. Desafortunadamente, la palabra *diseño*, en muchas ocasiones, es vinculada a un escenario frívolo, como lo argumenta Zimmermann (2002), al explicar que es precisamente en la década de los ochenta cuando emergen en el escenario público los diseñadores y “sus objetos de diseño”, con creaciones provistas de espontaneidades artísticas, desligadas de criterios objetivos y racionales de configuración que, sumados a altos niveles mediáticos, vulgarizaron al diseño y a su significado; esto enmarcó gran parte del diseño entre la banalización, la moda y lo absurdo, y redujo la interacción de los “objetos diseñados” solo a quienes están en las lógicas del mercado. Y si esto es así, ¿dónde queda el diseño para la mayoría de la población de este planeta? —no solo sillas y lámparas necesita el ser humano—; entonces, ¿qué pasa con los objetos que median para la resolución de las necesidades fundamentales?

Hoy por hoy, llamados a la reflexión como “¿qué pasa con la especie humana?” y “¿qué sucede con el planeta?”, vienen desde diferentes organizaciones de carácter mundial como la Organización de las Naciones Unidas (ONU), la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco), la Organización Mundial de la Salud (OMS), la Organización de las Naciones Unidas para la Agricultura y la Alimentación (FAO) o el Club de Roma; estas organizaciones, con su accionar, construyen planes y cronogramas para intentar amortiguar esta situación — en algunos casos también con altos intereses políticos que hacen que su accionar se quede estancado— pero, y desde el diseño... ¿qué hacer?

Según González (2006), citando a Bonsiepe, es precisamente el diseño la interfaz entre el hombre y el mundo; en este sentido, afirma que la relación diseño-sociedad debería ser natural, habitual y necesaria. Esta relación se materializa, como lo define Potter (1999), mediante “objetos, lugares y mensajes”. A partir de este escenario, el diseño debería ser un gran protagonista en el entorno actual, pero muchas veces es invisible porque se ha desvirtuado el papel de la profesión; por ejemplo, Subirats & Badosa (2007) opinan que cuando se menciona genéricamente el término *diseño* “es como hablar de algo cargado de apariencia y alejado de contenidos” porque se asocia al vocablo con productos de lujo o de élite, sumados a la absurda confusión y redundancia suscitada a partir del *objeto diseñado* y el *objeto de diseño*. Tales sucesos han asociado al diseño con la mercadotecnia —diseñar sería ayudar a vender— y, por esto, no se vincula con algo fundamental, con “un objeto o producto que mejore su función social, o que incremente el beneficio social del mismo”. Los objetos, los mensajes y las construcciones son acontecimientos que evidencian los síntomas sociales, comunican qué va bien o mal y sugieren reflexiones y acciones; las crisis actuales humanas, económicas, sociales, ambientales y culturales claman por respuestas y acciones. Sin embargo, Victor Margolin (2006) advierte que el trabajo del diseñador se desarrolla dentro de un sistema que no controla, enfatizando en la importancia de la ética personal para el accionar como diseñador, pero reconociendo que en muchas ocasiones hay que actuar con parámetros determinados por otros.

Ahora bien, cuando se habla de lo social y del vínculo diseño-social, aparecen diferentes enfoques: los de *lo social* relacionados con *actos sociales*, de reuniones de varias personas y referentes al ámbito del club o de la reunión social; los de las *redes sociales*, más en un territorio virtual que en uno real, y los de *lo social* como sinónimo de *solidario*; en este sentido, según Cháves (2001), es lo vinculado a lo moral o a lo ético lo que respalda la equidad por encima de los intereses individuales. De igual manera, García *et ál.* (2007) argumentan que el diseño social es el que satisface las necesidades humanas escuchando los requerimientos reales de las poblaciones. Tal como propone Hernández (2003), es importante reflexionar en diseño sobre lo que ha sido y lo que debería ser. Las expresiones acerca de las cualidades del diseño deberían despojarse de la idea de envoltura *estética* y *ornamental* para introducir la idea de la *materialización de creaciones útiles* a partir de los recursos de la ciencia y de la tecnología para componer el ambiente artificial de los seres humanos.

3. NUEVOS RETOS DEL DISEÑO

El Programa para el Desarrollo de las Naciones Unidas surge en 1965 y los Objetivos del Milenio, en el año 2000; ambos fueron planteados con el ánimo de mejorar las condiciones de la calidad de vida de los seres humanos y, al respecto, es preciso preguntar, ¿cuál es la presencia del diseño en la construcción del escenario del bienestar humano para la mayoría de la población? Siguiendo a González (2006), no todo lo que nos rodea está bien diseñado; existen muchas cosas extravagantes, superficiales, inútiles y caprichosas, así que hay mucho por reflexionar, proyectar y hacer; se requieren intervenciones de diseño para construir un ambiente más amable, útil y accesible. Es el diseño el enlace, el soporte y el mensaje de la urdimbre de relaciones y proyectos sociales. Cháves (2001) afirma que “cambiar el mundo no es tarea de los diseñadores”, basado en el hecho de que las causas nobles casi nunca tienen presupuesto; pero también hay voces que solicitan intervenciones creativas, diferentes y aportantes para mejorar la situación: unas abiertas, otras puntuales en campos específicos, algunas como un deseo, otras como propuestas. A continuación, algunas de ellas:

Barrera & Quiñones (2009) sostienen, respecto al texto *El diseño Industrial y su Estética* (1968), de Guido Dorfles, que se plantea una dimensión social e integral del diseño basada en la unión entre el *styling* norteamericano y la doctrina europea, con una marcada voluntad humanística, definiendo con esto el concepto de gusto e invitando a pensar el diseño en términos de historia humana.

Desde la publicación del libro *Diseño para un Mundo Real*, de Victor Papanek, en su versión original de 1971, la situación no ha cambiado en gran medida; la mayoría de las personas en el mundo siguen sin tener acceso a buenas condiciones de vida, no gozan de ambientes cálidos, amables y útiles que les permitan desarrollar sus cotidianidades respecto a las necesidades básicas de salud, vivienda, alimentación, educación, seguridad y movilización. Además, las condiciones de las poblaciones especiales por discapacidad, edad, salud o pobreza, aún no llegan a un balance positivo de acciones (Papanek, 1977). El llamado de Papanek toma vigencia nuevamente porque las crisis actuales están centrando nuevamente la mirada en el ser humano.

John Heskett reconoce y expresa la importancia del *diseño en la vida cotidiana* porque este hace parte de todo lo que está a nuestro alrededor, aunque advierte que este entorno en ocasiones falla; en este sentido, el autor precisa que un escenario para el futuro del diseño debería:

...mejorar la oferta educativa para los pobres y los no escolarizados, mitigar los problemas del desempleo, creando frecuentes oportunidades de reciclarse laboralmente en un clima económico sujeto a cambios constantes, abordar las necesidades de la tercera edad, crear un bienestar social y sanitario más flexible y abordar los temas medioambientales (Heskett, 2005).

Por su parte, André Ricard (2008) expone la necesidad de desarrollar otro tipo de diseños que no solo complazcan a la sociedad del espectáculo por lo estrafalarios; elementos que cambien la imagen del diseño con funciones que sean motor de desarrollo y progreso de la sociedad, algo “menos vistoso pero básico, que una mayoría utilice a diario tratando que el diseño llegue a los productos populares para mejorar la calidad de vida de las personas y que a su vez impulsen la economía del país”.

Press & Cooper (2007) plantean que el diseñador debe “redefinir sus funciones con rapidez y actuar como exija cada situación”. Afirman que el nuevo diseñador deberá ser creador, inteligente, trabajador del conocimiento, empresario sostenible y ciudadano activo; esta última faceta desarrollada a partir de una iniciativa social, impulsada por la empatía y por un enfoque internacional.

David Carlson, en su informe de 2011 de tendencias de diseño, *Carteras Cerradas, Mentes Cerradas*, critica la posición de aquellos políticos y economistas que afirman que si no se consume lo suficiente, la recesión y, por consiguiente, la crisis serán más profundas; al respecto, Carlson argumenta que es el consumo en sí mismo el que nos destruye moral y físicamente, teniendo como cómplices el abaratamiento de la mano de obra, el crédito y los productores que, con tal de ganar dinero, emiten al mercado productos de mala calidad o mal diseñados, que no han debido abandonar la mesa de dibujo. “El consumo en sí mismo se ha convertido en un estilo de vida —ir de compras para pasar el tiempo— pero, con decepción cuando la caza resulta inútil”. Sin embargo, parece que se avanza lentamente a una sociedad post-consumo: cada vez hay más satisfacción por conseguir productos sostenibles, por valorar las relaciones calidad-precio o utilidad-facilidad de uso, por encima de la etiqueta de la marca.

Es necesario dirigirse a los consumidores con sintonías diferentes; esto plantea un gran desafío a productores y diseñadores en la implementación de cambios fundamentales de enfoque y de mentalidad. Carlson sugiere reducir al mínimo el impacto negativo sobre el medio ambiente en general y maximizar el impacto positivo; sustituir *novedad* con otro tipo de diferenciación, re-diseñar, re-imaginar, re-mezclar y re-usar pueden ser buenas opciones; de igual manera, crear productos emotivos y holís-

“es necesario mirar más allá e incluir valores como la autenticidad, la estética, la afectividad y la compatibilidad” (Carlson, 2011).

ticos —porque sostiene que de eso carecen los productos emitidos por las multinacionales—. En palabras del autor, “es necesario mirar más allá e incluir valores como la autenticidad, la estética, la afectividad y la compatibilidad” (Carlson, 2011).

En el ensayo titulado, *Entre la lógica industrial y la responsabilidad social*, Morelli (2007) revive el planteamiento de Papanek en lo correspondiente a las responsabilidades de los diseñadores hacia el entorno y hacia las necesidades sociales; enfatiza en que, “ahora es tiempo (de) que el diseño, junto a otras disciplinas, tome conciencia de lo crítico del problema para la propia profesión”. Para esto propone dos enfoques:

- El diseño como actividad con capacidad de resolver problemas locales.
- El uso de la lógica industrial para la solución de problemas sociales.

Estas reflexiones, hechas por varios autores en diferentes momentos y lugares, cuestionan el accionar del diseño y sugieren una participación mayor, encaminada al beneficio de la mayoría de la población y del medio ambiente.

4. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

4.1. DISEÑO: DEFINICIONES Y ACEPCIONES

En la literatura se evidencia una dificultad para dar una única definición o significado al término *diseño*, el cual tiene matices que dependen tanto del momento histórico como del lugar y de la cercanía del autor con diferentes áreas del conocimiento.

Buchanan & Margolin (1995) sostienen que Aristóteles fue el primero en referirse al concepto de diseño, distinguiéndolo como “la previsión de las consideraciones específicas de cada tipo de tarea”. Sparke (2011) plantea que el término diseño es amplio y complejo, “tiene raíz en la palabra italiana *disegno* y la palabra francesa *dessin*, se puede utilizar tanto en forma de verbo *to design* ‘diseñar’ y como sustantivo *design*, ‘diseño’, siendo esta última un resultado directo de la primera”. De entrada se puede decir que existe ambigüedad en el vocablo porque en un sentido implica acción, como lo define el *Diccionario de la Real Academia Española* (2001); este, documenta el significado del término diseñar con acciones como: trazar, delinear, proyectar, planear—, concebir, producir, formar, crear, dibujar

u organizar elementos para la disposición final de un algo, mientras que diseño, es la denominación de algo y se refiere al resultado del proceso: dibujo, maqueta, prototipo o proyecto.

El término *diseño* es empleado principalmente en el contexto de las artes, la arquitectura o la ingeniería; es usado para nombrar el proceso de “pre-figuración” en la búsqueda de soluciones e involucra una acción futura de desarrollo o de construcción, es decir, denota lo que vendrá, lo que hay por hacer.

Chiva & Camisón (2002), citando a diferentes autores, documentan varias acepciones respecto al vocablo *diseño*:

- Simon, que trabaja con la idea de ciencia de lo artificial, percibe el mundo artificial como la relación del entorno interno con el externo y afirma que el diseño crea los instrumentos para conseguir los objetivos enfocados en cómo son o cómo actúan las cosas, por ello, piensa que el diseño crea estructuras o estrategias.
- Aubert define al diseño como el arte de la concepción de un producto.
- Langdon y Rothwell afirman que el diseño es una labor de resolución de problemas con carácter cognitivo.
- La Comisión Europea DDI vincula al diseño con la creación inmaterial y con un proceso que involucra un comportamiento totalmente sistémico.
- Arbonies atribuye arte, ciencia y análisis matemático al diseño, al igual que la temporalidad expresada en que lo real es lo que existe en el futuro y en el trabajo de concreción de ese imaginable.
- Bruce y Cooper describen el diseño como resultado, forma y proceso; también como función, naturaleza y apariencia de las cosas.
- Zairi afirma que el diseño es el vínculo en la cadena de la innovación porque es el nexo consumidor–empresa.
- Peters sostiene que el diseño es una disciplina práctica que requiere de vínculos e imaginación. Así, el diseño adquiere dimensiones de concepción, sistema, proyecto, creación inmaterial, que determinan función, génesis y apariencia.

Margolin (2009) comparte la definición propuesta por Buchanan: “El diseño es el poder humano de concebir, planificar y crear productos que sirven a los seres humanos para la consecución de sus propósitos individuales y colectivos”; por ello afirma

que “los diseñadores están continuamente inventando nuevos contenidos, por consiguiente, es imposible limitar la investigación del diseño a un conjunto fijo de productos materiales o inmateriales”. Sin pretensiones de establecer un paralelo entre el mundo social y el mundo de los productos, apunta que el mundo del diseño estará involucrado en la producción, distribución y uso de los productos y solo es una parte del mundo social.

El vocablo *diseño* también es usado como prefijo o sufijo, y esto amplía el panorama de significados haciendo más difícil trabajar una única y autorizada definición de diseño; en el *Diccionario de Diseño* de Erlhoff & Marshall (2008), *diseño* aparece antes y después de las siguientes palabras:

Tabla 1. El vocablo diseño como prefijo y sufijo.

DISEÑO COMO PREFIJO: Anónimo, arquitectónico, audiovisual, de autor, de automóviles, de coches, de personajes, colaborativo, de comunicación, conceptual, corporativo, crítico, intercultural, digital, político, administrativo, de museos, de ciudad, de procesos, de publicaciones, de investigación, de soluciones, de estrategia, medioambiental, de eventos, de exposiciones, de moda, de alimentación, de mobiliario, futurista, de juegos, de jardines, de sexo, gráfico, de medio ambiente, industrial, de información, de interacción, de interfaz, interior, de joyas, de paisaje, de iluminación, mecatrónico, de medios de comunicación, internacional, no intencional, olfativo, de envases, participativo, fotográfico, de carteles, de productos, protesta, público, radical, re, registrado, al por menor, retro, de seguridad, de pantalla, de servicios, de escenografía, de sistemas, de tiendas, lento, social, de sonido, estratégico, racional, emocional, textil, de transporte, de tv, de películas, universal, web.

DISEÑO COMO SUFIJO: buen, crítica de, políticas de, asociaciones de, premios de, centros de, competencias de, enseñanza del, historia del, gestión de, métodos de, museos de, teoría de, eco, ingeniería de, ciencia de, firma de, etapa de.

Fuente: Erlhoff y Marshall (2008), basado en la gráfica de Fuad Luke (2009).

El libro *Diseño industrial beneficio para las empresas* cuenta con varias definiciones de diseño, una de ellas es la desarrollada por Michael Enhoff en la que se expone lo siguiente: “El diseño, al contrario que el arte, necesita de un fin práctico y lo encuentra ante todo en cuatro requisitos: ser funcional, significativo, concreto y tener una aplicación social” (DZ Centro de Diseño, 2002).

El diseño maneja múltiples escenarios temáticos: es acción, que se desarrolla a partir de metodologías y procesos; es sujeto, mediante la denominación de la materialización o concreción de productos; es herramienta, al ser el medio de ayuda en diferentes procesos. El diseño es mediatizado a partir de diseñadores famosos y, sin embargo, son muchos los aportes anónimos que cada día aparecen. El diseño es arma contundente del mercado, pero ahora y cada vez con más fuerza, es llamado a participar de las soluciones de los problemas de quienes están fuera del mercado. Diseño es un universo complejo, fascinante y, como sostiene González (2006), es preciso que se concentre en el proyecto de sociedad y en la jerarquía de sus necesidades.

4.2 BIENESTAR HUMANO Y TÉRMINOS CERCANOS

El bienestar es un concepto ético porque afirmar que algo aporta al bienestar es hacer un juicio de valor (Pearce, 1999). El vocablo *bienestar*, en el *Diccionario de la Real Academia Española* (2001), viene de “bien” y “estar”, es decir, hace referencia al “conjunto de cosas que se necesitan para vivir bien”, o con una “vida holgada o abastecida de cuanto conduce a pasarlo bien y con tranquilidad”. El término *bienestar* establece un vínculo directo con lo *ambiental* por ser el medio en el que se mueven los seres humanos, y con lo *social* porque corresponde a las relaciones de las personas.

La palabra *bienestar* posee interpretaciones diferentes, porque mientras que para unos representa la satisfacción de las necesidades más elementales de subsistencia, para otros corresponde a la satisfacción de las necesidades y aspiraciones más elevadas de autorrealización. En todos los países se presentan variaciones de lo que es el bienestar humano; esto en parte se atribuye a la desigual distribución de recursos u olvido en el cuidado de la naturaleza cuando se utiliza para alcanzar fines socioeconómicos, lo cual se traduce en inequidades presentes en las relaciones hombres-naturaleza y entre los propios seres humanos (Iñiguez, 1996).

Las palabras *bienestar* y *humano* crean lazos con otros conceptos que complementan su definición. Algunos de ellos son: calidad de vida, desarrollo humano, responsabilidad social y, como concepto antagónico, *pobreza*, importante para comprender y analizar el bienestar; otros conceptos que tienen que ver con el bienestar humano pero que no serán considerados en el presente escrito son *bienestar social* y *seguridad social*. La razón de la exclusión de estos dos conceptos se explica porque son competencia directa de los estados y de sus órganos de gobierno.

4.2.1. CALIDAD DE VIDA

Concepto usado para estimar el bienestar general de individuos y sociedades; es utilizado en áreas como sociología, ciencia política, ciencias de la salud y estudios de desarrollo. La calidad de vida aporta las variables para medir el índice de desarrollo humano, y sus indicadores son mucho más que los ingresos (como sí sucede para medir el nivel de vida) y abarcan elementos de ambiente, salud, educación, trabajo, recreación, desarrollo económico, entorno físico y social, vida familiar, vivienda, vecindario, comunidad, seguridad, transporte, comunicaciones, políticas y pertenencia entre otros.

El *Diccionario de la Lengua Española* (2001) define “calidad de vida” como “Conjunto de condiciones que contribuyen a hacer agradable y valiosa la vida”. Garduño *et ál.* (2005) afirman que:

...la calidad de vida es un juicio, una evaluación de las circunstancias de la vida que aparecen como satisfactorias o insatisfactorias. Estas circunstancias susceptibles de mejora enfocan la percepción del individuo sobre el lado negativo de las cosas que precisa corregir. Al enfocarse únicamente en la corrección de errores, la conducción de circunstancias puede minar el desarrollo de las personas. Por otra parte, enfocarse únicamente en los aciertos puede producir estados de bienestar superficial e incompleto en las personas y puede afectar negativamente los proyectos personales al estimular el conformismo y la mediocridad.

4.2.2. DESARROLLO HUMANO

PNUD enmarca el desarrollo humano en la mejora potencial de las personas, en el aumento de sus posibilidades y en el disfrute de su libertad para vivir bien. El Informe de las Naciones Unidas para el Desarrollo (1990) define *desarrollo humano* de la siguiente manera:

El desarrollo humano es un proceso en el cual se amplían las oportunidades del ser humano. En principio estas oportunidades pueden ser infinitas y cambiar con el tiempo. Sin embargo, a todos los niveles del desarrollo, las tres más esenciales son disfrutar de una vida prolongada y saludable, adquirir conocimientos y tener acceso a los recursos necesarios para lograr un nivel de vida decente. Si no se poseen estas oportunidades esenciales, muchas otras alternativas continuarán siendo inaccesibles. Pero el desarrollo humano no termina allí. Otras oportunidades, altamente valoradas por muchas personas, van desde la libertad política, económica y social, hasta la posibilidad de ser creativo y productivo, respetarse a sí mismo y disfrutar de la garantía de los derechos humanos. El desarrollo humano tiene dos aspectos. La formación de capacidades humanas —tales como un mejor estado de salud, conocimientos y destrezas y el uso que la gente hace

de las capacidades adquiridas— para el descanso, la producción o las actividades culturales, sociales y políticas. Si el desarrollo humano no consigue equilibrar estos dos aspectos, puede generarse una considerable frustración humana. Según este concepto de desarrollo humano, es obvio que el ingreso es solo una de las oportunidades que la gente desearía tener aunque es ciertamente muy importante. Pero la vida no solo se reduce a eso. Por lo tanto el desarrollo debe abarcar más que la expansión de la riqueza y los ingresos. Su objetivo central debe ser el ser humano.

Este concepto se equipara al de *calidad de vida* y es medido a partir del Índice de Desarrollo Humano (IDH).

4.2.3. RESPONSABILIDAD SOCIAL

La responsabilidad social es el compromiso que los individuos o grupos pertenecientes a una sociedad tienen con esta, e implica las decisiones tomadas al considerar sus impactos positivos o negativos.

Actualmente, la responsabilidad social es definida en la “Declaración Universal sobre Bioética y Derechos Humanos” de la Unesco como la existencia y el entorno de los seres humanos para actuar en consecuencia, evitando la injusticia y el peligro, asumiendo responsabilidades y trabajando mancomunadamente; en particular, en el artículo 14 se plantea lo siguiente en relación con la responsabilidad social y la salud:

La salud y el desarrollo social son fundamentales en todos los sectores de la sociedad sin distinción alguna, y por ello es necesario fomentar:

- El acceso a atención médica de calidad
- El acceso a una alimentación y a un agua adecuadas
- Adecuadas condiciones de vida y medio ambiente
- La intolerancia a la marginación y exclusión de seres humanos por cualquier motivo
- La reducción de la pobreza y el analfabetismo (Unesco, 2005).

Vinculando el diseño con la responsabilidad social, se define el diseño socialmente responsable como:

La capacidad para abordar problemas fundamentales y prioritarios de la sociedad a nivel integral, no solamente los derivados de las exigencias marcadas por las dinámicas del mercado a partir de lo cual se plantean formulaciones de proyectos de diseño que consideran los intereses de todas las personas involucradas en las problemáticas planteadas (Barrera & Quiñones, 2009).

Rachel Cooper sostiene que cada vez más las agendas de los diseñadores abordan temas de *responsabilidad social corporativa* debido a la evidencia de los cambios de orden político, social, ético y ambiental, lo que hace surgir una agenda de trabajo concentrada en ocho factores que actualmente se están llevando a cabo en el Reino Unido (Loschiavo, 2005):

- Reducir el crimen
- Implicar al gobierno con una mayor responsabilidad y representación
- Implementar una política económica sustentable y responsable
- Manejar una política comercial que sea acorde con los derechos de los trabajadores y que no contemple la explotación
- Trabajar por la ecología mediante la reducción de la contaminación y de los impactos ambientales al usar las tecnologías verdes
- Reducir la exclusión social y la discriminación
- Mejorar la atención y oferta de servicios en salud
- Mejorar la calidad y oferta de los recursos de educación

4.2.4. POBREZA

El concepto de pobreza se ha desvinculado de la idea de ser solo la falta de ingresos; tácitamente, se asume que lo contrario a la pobreza es el desarrollo y que este conduce al bienestar (Olvera, 2006). En 1997, la ONU, de la mano del premio nobel Amartya Sen, establece la siguiente definición de pobreza: “La pobreza significa que se deniegan las oportunidades y las opciones más fundamentales del desarrollo humano: vivir una vida larga, sana y creativa y disfrutar de un nivel decente de vida, libertad, dignidad, respeto por sí mismo y de los demás” (Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, 1997).

En el mismo informe también se muestran tres perspectivas de la pobreza:

- *Desde el ingreso*, determinando que una persona es pobre cuando está por debajo de la línea de pobreza definida.
- *La de las necesidades básicas*, que sostiene que alguien es pobre cuando hay privación de los medios que le permiten unas condiciones para satisfacer sus necesidades básicas.
- *La perspectiva de capacidad*, que se refiere a la carencia de las capacidades básicas para funcionar ante la falta de oportunidades para alcanzar niveles aceptables de vida.

5. ¿POR QUÉ TRABAJAR POR EL BIENESTAR HUMANO?

Porque si se extingue el género humano otras especies prevalecerán; el mundo no se acabará, pero sencillamente la especie humana está en peligro. Según el reloj mundial, la población de seres humanos en el año

2011 es alrededor de 7.000 millones de personas (Poodwaddle, 2011). Además, las estadísticas de la ONU documentan que entre los años 1990 y 2005 se redujo en países en desarrollo el número de personas que vive con menos de 1,25 dólares al día, pasando de 1800 millones a 1400 millones (Organización de la Naciones Unidas, 2010). Teniendo en cuenta los dos indicadores, es simple deducir que cerca de la cuarta parte de la población mundial vive en situación de *extrema pobreza*, y esto solo desde la perspectiva del ingreso.

La reducción de la pobreza y el desarrollo sostenible siguen siendo una prioridad fundamental en el plano internacional. Unos 1.000 millones de personas carecen de agua potable; 1.600 millones de electricidad y 3.000 millones de servicios de saneamiento adecuados. La cuarta parte de todos los niños de países en desarrollo están malnutridos. Hacer frente a estas necesidades debe seguir siendo la prioridad tanto para los países en desarrollo como para las entidades que prestan ayuda para el desarrollo (Banco Mundial, 2010).

Es necesario reflexionar sobre la calidad de vida de los seres humanos para hacer parte de la solución. Agendas como la de la Organización de las Naciones Unidas trabajan para conseguir los Objetivos del Milenio (2010), fijados en el año 2000 con plazo hasta el 2015. Se presentan ocho objetivos básicos:

- Erradicar la pobreza extrema y el hambre
- Lograr la enseñanza primaria universal
- Promover la igualdad entre los géneros y la autonomía de la mujer
- Reducir la mortalidad infantil
- Mejorar la salud materna
- Combatir el VIH/SIDA, el paludismo y otras enfermedades
- Garantizar el sustento del medio ambiente
- Fomentar una asociación mundial para el desarrollo

Alcanzar estos objetivos demanda, como define Potter, “mensajes, objetos y lugares” que sean proyectados desde el diseño para aportar al bienestar humano de la población en general, pero, sobre todo, al de los países en vía de desarrollo.

6. UNA MIRADA EN EL TIEMPO A LOS PUNTOS DE ENCUENTRO ENTRE EL DISEÑO Y EL BIENESTAR HUMANO

En este punto, de forma breve, se repasan algunos momentos importantes que permiten entender que el vínculo establecido entre diseño y bienestar humano siempre ha estado presente.

El movimiento Arts and Crafts, surgido en Inglaterra a mediados del siglo XIX, crea una filosofía basada en el ser humano y en su bienestar; Morris y Ruskin —representantes de este movimiento— pretendían recuperar las artes y los oficios medievales impulsando el arte para el pueblo, desarro-

llado por el pueblo, con el fin de contribuir a una alta calidad de vida para todos (Ramírez & Cardozo).

Según Saravia (2006), alrededor de la Segunda Guerra Mundial surge la ergonomía, elemento clave que establece la conexión entre el diseño y el bienestar humano, inicialmente desde la actividad laboral y, con el paso del tiempo, ampliando el marco de acción.

Loschiavo (2005) y Barrera & Quiñones (2009) citan algunos episodios de encuentro entre el diseño y la responsabilidad social. Algunos de estos son:

Década del cincuenta. El funcionalismo escandinavo, que conjuga la más pura tradición artesanal con la creatividad contemporánea en un diseño útil y sencillo.

Década del sesenta. Son múltiples las propuestas: el diseño verde, el diseño responsable, el consumo ético, el ecodiseño, la sustentabilidad y el diseño feminista hacen su aparición en el escenario. En Italia en los 60 y 70 surge y se asienta *el diseño radical*, con propuestas que pretendían editar los objetos en lugar de proyectarlos, buscar nuevas superficies y aplicarlas a cualquier tipo de decoración con la intención de anti-banalizar.

Década del setenta. Gert Selle propone una “función social del diseño” a partir de su libro *Ideología y Utopía del Diseño*. Victor Papanek, en su libro *Design for the Real World*, invita a abandonar el diseño para la élite o el diseño de lujo para promover un diseño solidario. Tomás Maldonado, en su libro *Vanguardia y Racionalidad*, en los capítulos “Diseño industrial y Sociedad” y “El Diseñador Industrial como Solucionador de Problemas”, considera que el diseño debe tener función social y esta será otorgada cuando la inspiración no se centre en sí misma sino que se acerque a los seres humanos. Gui Bonsiepe, en su libro *Diseño Industrial: Artefacto y Proyecto*, sostiene que sabemos más de los factores ambientales que del hombre.

Década del ochenta. André Ricard en *Diseño ¿por qué?* sostiene que los objetos son mercancías que reportan beneficios económicos o políticos, y no aportan bienestar al necesitado. Gui Bonsiepe en *El Diseño en la Periferia* reflexiona sobre el diseño en los países centro-periferia, advirtiendo sobre las diferencias que debe tener cada tipo de diseño acorde con su situación. Bruno Munari en *¿Cómo Nacen los Objetos?* denuncia el triunfo de la “apariencia” sobre la “sustancia”. John Christopher Jones en *Diseñar el Diseño* propone un trabajo sistémico y participativo donde la actuación en conjunto ayudará al mejoramiento de las condiciones. André Ricard en *Hablando de Diseño* asevera que los verdaderos diseñadores no solo obedecen a la industria sino que su sensibilidad les permite desarrollar sus labores creando una relación amable y satisfactoria entre el objeto y el hombre. Juan Acha en *Introducción a la Teoría de los Diseños* propone estudiar fenómenos en la sociedad autóctona para evitar la dependencia de modelos foráneos.

Década del noventa. Mario Lazo en *Diseño Industrial Tecnologías y Utilidades* plantea que el diseño debe trabajar en innovación para producir productos según el aparato productivo de cada región, aprovechando al máximo las capacidades de los grupos humanos y su ubicación. Olt Aichier en *El Mundo como Proyecto* reclama desarrollar proyectos necesarios que superen lo superfluo, lo arbitrario y el derroche. El hacer debe ser responsable. Yves Zimmerman en *Del Diseño* sostiene que no hay una teoría del diseño y por ello hay tanto objeto frívolo e inútil generado por una sociedad mediática, la cual es a su vez trivial, vulgar y hasta mediocre. La década en general llama a un objeto útil y a abandonar lo que no corresponde a este concepto.

A partir del año 2000. André Ricard en *La Aventura Creativa. Las Raíces del Diseño* plantea la complejidad en el proceso de diseño y que este sea disgregado; por ello, en ocasiones, se pierde el centro del proyecto que deben ser las personas; en este sentido cuestiona el consumo. Fernando Martín Juez en *Contribuciones para una Antropología del Diseño* plantea que el objeto expresa un modo de vivir y observar el mundo. Humberto Chiapponi en *Cultura Social del Producto-Nuevas Fronteras Para el Diseño Industrial* expone la necesidad de trabajar la relación diseño-ambiente. Gui Bonsiepe en *Diseño/ Globalización/Autonomía* cuestiona cómo el diseño de la periferia ha sido afectado por la globalización. Esta es una época marcada por las propuestas centradas en el ambiente y en el ser humano.

7. ALGUNAS METODOLOGÍAS QUE VINCULAN EL DISEÑO Y EL BIENESTAR HUMANO

En estas dos últimas décadas, se encuentran metodologías que abordan específicamente puntos de encuentro; además, se generan tres formas de agrupación que atienden a los siguientes criterios:

- El diseño para mejorar las condiciones de las personas en determinados grupos de población
- El diseño con la participación de un equipo de personas
- El diseño como motor para incidir en el cambio de situaciones

Tabla 2. Metodologías para estudiar la relación diseño-bienestar humano.

GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3
DISEÑO PARA MEJORAR LAS CONDICIONES DE LAS PERSONAS	DISEÑO CON LA PARTICIPACIÓN DE UN EQUIPO DE PERSONAS	DISEÑO COMO MOTOR PARA INCIDIR EN EL CAMBIO DE SITUACIONES
Diseño para todos Diseño universal Diseño inclusivo Diseño centrado en el usuario Slow design	Diseño participativo Diseño colaborativo	Design thinking Innovación social

7.1. GRUPO 1. METODOLOGÍAS QUE PRETENDEN MEJORAR LAS CONDICIONES DE LAS PERSONAS

En este grupo se concentran las metodologías que pretenden, desde su concepción, incluir a un alto número de participantes, teniendo en cuenta desde antes de iniciar el proceso que hay grupos poblacionales de características especiales.

7.1.1. DISEÑO PARA TODOS

A partir de la *Declaración de Estocolmo* del European Institut for Design and Disability (EIDD) (2004), se establece como objetivo principal: “mejorar la calidad de vida mediante el diseño para todos”. Esta declaración unifica y divulga el objetivo fundamental de esta metodología, así:

El diseño para todos tiene como objetivo hacer posible que todas las personas dispongan de igualdad de oportunidades y de participación en cada aspecto de la sociedad. Para conseguir esto, el entorno construido, los objetos cotidianos, los servicios, la cultura y la información, es decir, todo lo que está diseñado o hecho por personas para ser utilizado por personas, ha de ser accesible y útil para todos los miembros de la sociedad y consecuente con la continua evolución de la diversidad humana.

El concepto de *diseño para todos* es similar al de *diseño universal*, de Estados Unidos, o al de *diseño inclusivo*, del Reino Unido, porque en sus inicios se asoció a la accesibilidad y, poco a poco, ha ampliado su marco de acción, lo que lo convierte actualmente en una herramienta de la ONU con la cual se buscan elementos propositivos para alcanzar el desarrollo sostenible. El *Libro Blanco del Diseño para Todos en la Universidad* (2006) sostiene que el *diseño para todos* trabaja para conseguir ambientes accesibles y que por ello debe cumplir con lo propuesto en la publicación *European Concept for Accessibility* (ECA) 2003, la cual describe que un entorno accesible ha de ser respetuoso, seguro, saludable, funcional (comprensible-coherente distribución espacial) y estético. Además, debe “tener en cuenta la diversidad humana, las tendencias de vida del país, ciudad —pensando en las futuras generaciones y en los cambios derivados del progreso—”.

7.1.2. DISEÑO UNIVERSAL

El Comité de Expertos Sobre el Diseño Universal publicó en su informe “Hacia la Plena Participación Mediante el Diseño Universal” (2010) elementos esenciales acerca del diseño universal; entre ellos se destacan: los orígenes, situados en 1990 con la Ley estadounidense para la discapacidad APA; las dimensiones del concepto y el manifiesto de los principios, formulados en el Centro para el Diseño Universal de la Universidad de Carolina del Norte en 1995, entre otros. El *diseño universal* es definido como *una estrategia* para que la gestación y la materialización de los “diferentes entornos, productos, tecnologías y servicios de información y comunicación sean accesibles, comprensibles y fáciles de utilizar para

El protagonismo del diseño universal se centra en las personas con discapacidad, incluidas también las personas con algún grado de limitación por cambios experimentados a lo largo de la vida

todos del modo más generalizado, independiente y natural posible, preferentemente sin recurrir a adaptaciones o soluciones especializadas". El protagonismo del diseño universal se centra en las personas con discapacidad, incluidas también las personas con algún grado de limitación por cambios experimentados a lo largo de la vida. En el diseño universal convergen: el diseño para todos, la accesibilidad global, el diseño accesible, el diseño integrador, el diseño sin barreras y la accesibilidad para todos. El método de trabajo del ámbito del diseño universal se apoya en las ideas de la misma entrada para todos y las mismas oportunidades para todos, y tiene siete principios fundamentales:

- Uso equitativo
- Flexibilidad de uso
- Uso sencillo e intuitivo
- Información perceptible
- Tolerancia ante el error
- Esfuerzo físico limitado
- Tamaño y espacio

7.1.3. DISEÑO INCLUSIVO

La Universidad de Cambridge (2011) desarrolla una caja de herramientas de diseño inclusivo que incorpora la definición, elaborada por el British Standards Institute en el 2005: "El diseño de los productos convencionales y/o servicios que son accesibles y utilizables por tantas personas como sea razonablemente posible (...) sin la necesidad de una adaptación especial ni diseño especializado." De esta forma, si se satisface a quienes están excluidos del uso de determinado producto, se amplía la gama de usuarios. El diseño inclusivo requiere cuatro características:

- Funcionalidad al ofrecer características adecuadas
- Utilidad uso placentero y satisfactorio
- Deseabilidad
- Viabilidad

El concepto de diseño inclusivo es trabajado por empresas de alta participación en el mercado mundial.

7.1.4. DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO

Donald Norman (1990), en su libro *La psicología de los objetos cotidianos*, define el *diseño centrado en el usuario* como: “Una teoría basada en las necesidades y los intereses del usuario, con especial hincapié en hacer que los productos sean utilizables y comprensibles para asegurar que el usuario pueda imaginar lo que ha de hacer y que el usuario pueda saber lo que está pasando”. Y propone a los diseñadores:

- Utilizar el conocimiento
- Simplificar las tareas
- Imprimir visibilidad a las cosas
- Realizar bien las topografías
- Explotar las limitaciones, tanto naturales como artificiales
- Diseñar dejando margen al error
- Cuando todo lo demás falla, normalizar

7.1.5. SLOW DESIGN

Strauss (2003), a partir del slowLab y Fuad-Luke (2004), trabaja el concepto del diseño lento o *slow design*; este consiste en un enfoque holístico de pensamiento creativo, de procesos y de resultados, que busca obtener impactos positivos en los seres humanos y en el ambiente mediante el diseño de productos, entornos y sistemas, al poner especial atención en las tecnologías y en los procesos que se usan para la materialización. Se fundamenta en lo local, en la diversidad cultural, en las redes y en el intercambio de ideas innovadoras para llegar a dar solución a los desafíos contemporáneos. “La lentitud no se refiere a cuánto tiempo se requiere para crear o hacer algo. En cambio, describe un amplio estado de conciencia, de responsabilidad en las acciones diarias, y en la posibilidad de tener experiencias con individuos y comunidades”. Los principios y la filosofía del *slow design* son:

- Diseñar para reducir el metabolismo de uso humano, económico y de recursos
- Reposicionar el centro de diseño: en lo individual, lo socio-cultural y el bienestar ambiental
- Diseñar para celebrar la lentitud, la diversidad y el pluralismo
- Diseñar para fomentar una visión a largo plazo
- Diseñar para tratar con el *presente continuo* —término acuñado en 1950 por Bruce Goff, quien señaló que la historia es pasado y el futuro no ha llegado, pero que el *presente continuo* siempre está con nosotros—
- Diseñar como contrapeso a la velocidad de la industria y del consumo

7.2. GRUPO 2. METODOLOGÍAS DE DISEÑO CON LA PARTICIPACIÓN DE UN EQUIPO DE PERSONAS

En el segundo grupo se encuentran las metodologías de trabajo en equipo. Entre estas se encuentran:

El protagonismo del diseño universal se centra en las personas con discapacidad, incluidas también las personas con algún grado de limitación por cambios experimentados a lo largo de la vida

7.2.1. DISEÑO PARTICIPATIVO

Erlhoff & Marshall (2008) documentan la definición de diseño participativo como el método de colaboración entre productores, diseñadores y usuarios finales para diseñar productos, servicios, espacios o sistemas. Las personas que tienen un interés en determinado resultado final trabajan en equipo y toman decisiones sobre los puntos críticos. Inicialmente, fue una metodología que surgió en los países nórdicos como apoyo a la participación de los sindicatos en la definición de su espacio de trabajo. Hacia los años noventa se amplía su marco de acción en Estados Unidos y hace parte de la estrategia comercial para concebir productos con mayor rapidez. En los últimos años, esta metodología ha sido usada reiterativamente para propiciar cambios en la cultura organizacional y también para fortalecer el desarrollo en el diseño social, al ser una herramienta usada en varios proyectos con comunidades especialmente artesanales en países en vía de desarrollo. Tiene como características principales el facilitar ideas en grupo, la comunicación y la colaboración. Entre sus etapas se distinguen las sesiones de colaboración de diseño (también llamados *talleres de futuro*), la creación de prototipos escenario, la elaboración de prototipos rápidos, la producción de elementos y la investigación contextual.

7.2.2. DISEÑO COLABORATIVO

El *diseño colaborativo* se enfoca en las actividades llevadas a cabo dentro de los equipos de diseño; es decir, por grupos compuestos de varios colaboradores activos que desarrollan un proceso creativo. Para que el diseño colaborativo se lleve a cabo de la mejor manera, es necesaria una comunicación clara, cortés y fluida, entendiendo que, como en cualquier grupo humano, existirán diferencias que, a distancia, presentan una mayor dificultad para ser resueltas. Se mueven especialmente utilizando las TIC como plataforma (Erlhoff & Marshall, 2008).

7.3. GRUPO 3. METODOLOGÍAS ASOCIADAS AL DISEÑO COMO MOTOR PARA INCIDIR EN EL CAMBIO DE SITUACIONES

Este tercer grupo contempla metodologías como la estrategia inicial planteada por Simon, quien ve al diseño como ciencia. En este escenario, el diseño actúa de forma sistémica procurando que la comunicación sea un punto fundamental.

7.3.1. DESIGN THINKING

El pensamiento de diseño es una metodología que “impregna todo el espectro de las actividades de innovación con una filosofía de diseño centrado en el hombre. Con esto se quiere decir que la innovación está impulsada por un profundo conocimiento, a través de la observación directa de lo que la gente quiere y necesita en su vida y lo que les gusta o disgusta acerca de la forma como los productos están hechos, envasados, comercializados, vendidos, etc.” (Brown & Wyatt, 2010). *El design thinking* es desarrollado como estrategia creativa de resolución de problemas que buscan un mejor resultado. Se centra en el presente y en el futuro, así que las soluciones pertenecen a esos escenarios. Tiene como etapas el definir, investigar, idear, prototipar, elegir, implementar y aprender. Se basa en soluciones para resolver los problemas, para ello es importante tratar de identificar realmente cuál es el problema. En general, es un método que combina el conocimiento del contexto del problema con la generación de ideas y la racionalización posterior para que las soluciones se ajusten al contexto.

7.3.2. INNOVACIÓN SOCIAL

Howaldt & Schwarz (2010) conceptualizan alrededor de la innovación social, la cual debe entenderse desde una perspectiva más amplia que el diseño porque compete a la solución de problemas como, por ejemplo, el desempleo masivo, la erosión del sistema de seguridad social, la intensificación de los riesgos ecológicos, entre muchos. Una innovación social se distingue de una innovación técnica cuando la innovación no ocurre en un artefacto, sino que hay un cambio en la práctica social. La innovación social pretende atender la satisfacción de las necesidades humanas, mejorar las oportunidades en las relaciones sociales (aumentando el nivel de participación de todos), promover el desarrollo y/o promover el cuidado por el medio ambiente. Ezio Manzini, fundador de Desis (Diseño para la Innovación social hacia la sostenibilidad), ha trabajado en la sostenibilidad y la innovación social, y ha creado cuatro consignas con las cuales aborda su trabajo: pequeña, abierta, local y conectada (*Diseño para la Innovación Social: Una entrevista con Ezio Manzini*, 2011).

Tabla 3. Metodologías de diseño que abordan la relación diseño y bienestar humano.

G1. METODOLOGÍAS PARA MEJORAR LAS CONDICIONES DE LAS PERSONAS						
	Diseño para todos	Diseño Universal	Diseño inclusivo	Diseño centrado en el usuario	Slow Design	
Concepto	Igualdad de oportunidades y participación	Uso generalizado, independiente y natural	Uso de tantas personas como sea posible	Centrado en las necesidades e intereses del usuario	Impactar positivamente en los seres humanos y en la naturaleza	
Escenario	<ul style="list-style-type: none"> Entorno Objetos Servicios Cultura Información 	<ul style="list-style-type: none"> Entornos Productos Tecnologías Servicios Información Comunicación 	<ul style="list-style-type: none"> Productos convencionales y/o servicios 	<ul style="list-style-type: none"> Productos 	<ul style="list-style-type: none"> Productos Entornos Sistemas 	
Características	<ul style="list-style-type: none"> Accesible Útil 	<ul style="list-style-type: none"> Accesible Comprensible Fácil de usar, sin adaptaciones o soluciones especializadas 	<ul style="list-style-type: none"> Accesibles Utilizables sin adaptación especial ni diseño especializado 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizables Comprensibles 	<ul style="list-style-type: none"> Local Diversidad cultural Redes Intercambio de ideas Innovación 	
Principios o filosofía	<ul style="list-style-type: none"> Respetuoso Seguro Saludable Funcional Estético 	<ul style="list-style-type: none"> Uso equitativo Flexibilidad de uso Uso sencillo e intuitivo Información perceptible Tolerancia con el error Esfuerzo físico limitado Tamaño y Espacio 	<ul style="list-style-type: none"> Funcional Útil Deseable Viable 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar el conocimiento Simplificar las tareas Cosas visibles Realizar bien las topografías Explotar las limitaciones Diseñar dejando margen al error Cuando todo demás falla, normalizar 	<ul style="list-style-type: none"> Reducir uso humano, económico Reposicionar el diseño Diseñar para la diversidad y el pluralismo Diseñar para una visión a largo plazo Diseño para el presente continuo Diseño, contrapeso a la velocidad normalizar 	

G2. METODOLOGÍAS DE PARTICIPACIÓN DE UN EQUIPO DE PERSONAS		G3. METODOLOGÍAS PARA EL CAMBIO DE SITUACIONES	
Diseño participativo	Diseño colaborativo	<i>Design thinking</i>	Innovación social
Colaboración entre productores, diseñadores y usuarios finales para diseñar	Actividades dentro de los equipos de diseño	Más que diseño, contempla solución de problemas	Más que diseño, contempla cambios de comportamiento social
<ul style="list-style-type: none"> • Productos • Servicios • Espacios • Sistemas 	<ul style="list-style-type: none"> • Productos 	<ul style="list-style-type: none"> • Resolución de problemas 	<ul style="list-style-type: none"> • Sociedad
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de sesiones de colaboración • Creación de modelos en conjunto • Investigación contextual 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo apoyado en TIC 	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento del contexto del problema • Generación de ideas • Ajuste de soluciones al contexto 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo interdisciplinario • Trabajo con diferentes actores de la sociedad
<ul style="list-style-type: none"> • Ideas en grupo • Comunicación • Colaboración 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación clara, cortés y fluida 	<ul style="list-style-type: none"> • Definir • Investigar • Idear • Modelar • Elegir • Implementar • Aprender 	<ul style="list-style-type: none"> • Cambios sociales para mejorar la satisfacción de necesidades • Mejorar las relaciones interpersonales y de empoderamiento • Promover el desarrollo y/o el cuidado por el medio ambiente

COROLARIO

Las metodologías de los tres grupos son complementarias y en los proyectos pueden usarse de forma individual o integrada.

La diferenciación por grupos se hace evidente al comparar sus conceptos, al ser claro que cuando se habla del grupo 1, los resultados de la aplicación de las metodologías que pretenden mejorar las condiciones de las personas estarán enfocados en la materialización de objetos y lugares, mientras que en el grupo 2, las metodologías de diseño con la participación de un equipo de personas que, aunque también pretenden llegar a la concreción de objetos y lugares, se centran en la forma cómo se debe llevar cabo el trabajo; por último, el grupo 3, metodologías asociadas al diseño como motor para incidir en el cambio de situaciones, supera las fronteras del diseño para abordar los problemas de comunidades o de organizaciones en general.

Es importante centrar a los diseñadores en la resolución de necesidades reales y básicas que ayuden a la construcción de un mejor ambiente para un gran número de población; el protagonismo en la visibilidad debe ser de los ambientes, de los objetos, de las propuestas y de las estrategias, no de los diseñadores.

Este es el primer paso en el desarrollo de una investigación basada en cómo el diseño puede incidir en el bienestar de las personas.

REFERENCIAS

- Agulló, E., Grossi, J., Fernández, J., Fernández, J., y García, A. (1999). *Siglo xa: problemas, perspectivas y desafíos*. Oviedo: Universidad de Oviedo.
- Banco Mundial. (2010). *Informe sobre el desarrollo mundial, desarrollo y cambio climático*. Washington, DC: Banco Internacional de Reconstrucción y Fomento/Banco Mundial.
- Barrera, G., y Quiñones, A. (2009). *Diseño Socialmente Responsable*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Brown, T., & Wyatt, J. (2010). *Design Thinking for Social Innovation*. Stanford: Stanford Social Innovation Review.
- Buchanan, R., & Margolin, V. (1995). *Rhetoric, Humanism, and Design*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Carlson, D. (2011, junio). *David Report*. Recuperado el 19 de 08 de 2011, de Closed Wallets Closed Minds. Trend Report: <http://static.davidreport.com>.
- Centro Tecnológico Andaluz de Diseño. (2009). *La Profesión del Diseño*. Córdoba: Surgenia.
- Chaves, N. (2001). *El oficio de diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Chiva, R., y Camisón, C. (2002). *Aprendizaje organizativo y teoría de la complejidad: Implicaciones en la gestión del diseño del producto*. Castellón de la Plana, España: Universitat Jaume I.

- Dame, T., & Grant, A. (2001). *KELOWNA Planning for Safer Communities Workshop*. Canadá: Cowichan Valley Safer Futures Program.
- Détienne, F. (2006). Collaborative design: Managing task interdependencies and multiple. *Interacting with Computers*, 18, 1-20.
- *Diseño para la Innovación Social: Una entrevista con Ezio Manzini*. (2011, agosto 29). *Urbana digital*. Recuperado el 22 de septiembre de 2011, de <http://urbanadigital.com/2011/08/29/>.
- DZ Centro de Diseño. (2002). *Diseño industrial - beneficio para las empresas*. Bilbao: Departamento de Industria y Comercio del Gobierno Vasco.
- Erlhoff, M., & Marshall, T. (2008). *Design Dictionary: Perspectives on Design Terminology*. Basel/Boston/Berlin: Birkhäuser Verlag AG.
- Fuad-Luke, A. (2004). *Slow design*. Recuperado el 16 de septiembre de 2011, de <http://www.slowdesign.org/>.
- Fuad-Luke, A. (2009). *Design Activism*. London: Earthscan.
- García, D., Martínez, A., y Salas, B. (2007). Diseñamos, ¿para el mundo real? Víctor Papanek un visionario del diseño. *Diseño en Síntesis*, 18(38), 30-39.
- Garduño, L., Salinas, B., y Rojas, M. (2005). *Calidad de vida y bienestar subjetivo en México*. México: Plaza y Valdés.
- Ginnerup, S. Comité de Expertos Sobre el Diseño Universal. (2010). *Hacia la Plena Participación Mediante el Diseño Universal*. Madrid: Ministerio de la Sanidad y Política Social.
- González, J. (2006). El lugar del diseño en nuestra sociedad. Lugares de debate conceptual. Recuperado el 23 de julio de 2011, de <http://www.ucm.es/centros/cont/descargas/documento3049.pdf>.
- Henry Sanoff, *considerado el padre del diseño participativo, visitó el ITESO*. (2009, enero 27). Recuperado el 21 de septiembre de 2011, de www.universia.net.
- Hernández, R. (2003). El sentido del diseño entre el oficio y la transdisciplina. *Diseño y Sociedad*, 15, 58-67.
- Heskett, J. (2005). *El diseño en la vida cotidiana*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Howaldt, J., & Schwarz, M. (2010, mayo). *Social Innovation: Concepts, research fields and international trends*. Recuperado el 22 de septiembre de 2011, de <http://www.international-monitoring.com>.
- *Inclusive Design Toolkit*. (2011, abril). Recuperado el 18 de septiembre de 2011, de <http://www.inclusivedesigntoolkit.com/>.
- Informe del Banco Mundial. (2010). *Banco Mundial*. Recuperado el 26 de agosto de 2011, de <http://web.worldbank.org>.
- Iñiguez, L. (1996). Lo socioambiental y el Bienestar Humano. *Revista Cubana de Salud Pública*, 22(1), 29-36.
- Jones, C. (1984). *Diseñar el diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.
- *Libro Blanco del Diseño para Todos en la Universidad*. (2006). Barcelona: Imsero, Fundación ONCE, y Coordinadora de Diseño para todas las personas en España.
- Loschiavo, M. (2005). Design e responsabilidad social: entrevista exclusiva con Rachel Cooper, por María Cecilia Loschiavo dos Santos. *Design em foco*, 2(2), 79-85.
- Margolin, V. (2006). El ciudadano diseñador. *Revista tipoGráfica*, 73, p. 16.
- Margolin, V. (2009). *La educación doctoral en diseño: Problemas y posibilidades*. Recuperado el 16 de julio de 2011, de <http://tdd.elisava.net/coleccion/26/margolin-es>.
- Mockus, A. (1995). *La Misión de la Universidad. Documentos de la Reforma Académica de la Universidad Nacional de Colombia*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Morelli, N. (2007, agosto 1). *Entre la lógica industrial y la responsabilidad social*. Recuperado el 19 de agosto de 2011, de <http://foroalfa.org/articulos/entre-la-logica-industrial-y-la-responsabilidad-social>.
- Musito, G., Herrero, J., Cantera, L., y Montenegro, M. (2004). *Introducción a la psicología comunitaria*. Barcelona: Editorial UOC.

- Norman, D. (1990). *La psicología de los objetos cotidianos*. España: Nerea.
- Olvera, R. (2006). *Una Mirada Al Concepto de Pobreza*. Argentina: Libros En Red.
- Organización de las Naciones Unidas. (2010). *Objetivos de desarrollo del Milenio*. Nueva York: Naciones Unidas.
- Papanek, V. (1977). *Diseño Para el Mundo Real*. Madrid: Ediciones Blum.
- Pearce, D. (1999). *Diccionario Akal de economía moderna*. Madrid: Akal S.A.
- Poodwaddle. (s.f.). *Reloj de la tierra*. Recuperado el 26 de agosto de 2011, de <http://www.poodwaddle.com/clocks/earthclock/>.
- Portal de la labor del sistema de las Naciones Unidas sobre los objetivos de desarrollo del Milenio. (2010). Recuperado el 26 de agosto de 2011, de <http://www.un.org/spanish/millenniumgoals/>.
- Potter, N. (1999). *Qué es un diseñador*. Barcelona: Editorial Paidós Ibérica, S.A.
- Press, M., y Cooper, R. (2007). *El diseño como experiencia*. Barcelona: GG Diseño.
- Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo. (1990). *Informe sobre desarrollo humano 1990*. Recuperado el 23 de agosto de 2011, de <http://hdr.undp.org/es/informes/mundial>.
- Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo. (1997). *Informe sobre desarrollo humano*. Madrid: Ediciones Mundi prensa.
- Ramírez, N., y Cardozo, V. (s.f.). *Diseño y Bienestar Humano. Una Mirada del periodo comprendido entre 1750 y 1950*. *Unpublished*.
- Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la Lengua Española (22.ª ed.)*. Recuperado el 23 de agosto de 2011, de <http://buscon.rae.es>.
- Ricard, A. (2008, junio 23). *El diseño en la sociedad del espectáculo*. Recuperado el 27 de julio de 2011, de <http://foroalfa.org/articulos/el-diseño-en-la-sociedad-del-espectaculo>.
- Saravia, M. (2006). *Ergonomía de concepción: su aplicación al diseño y otros procesos proyectuales*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Sparke, P. (2011). *Diseño y cultura. Una introducción: Desde 1900 hasta la actualidad*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Strauss, C. (2003). *Slowlab*. Recuperado de What is slow design?: <http://www.slowlab.net>.
- Subirats, J., y Badosa, J. (2007). *¿Qué diseño para qué sociedad? Notas sobre la funcionalidad social del diseño*. Recuperado el 16 de julio de 2011, de <http://tdt.elisava.net/coleccion/24/subirats-es>.
- *The Arts & Crafts Movement in Great Britain 1850-1915*. (s.f.). Recuperado el 29 de marzo de 2011, de <http://www.artsandcrafts.org.uk/roots/ideas.html>.
- The EIDD Stockholm Declaration 2004. (2004, mayo 9). *EIDD Design for all Europe*. Recuperado el 15 de septiembre de 2011, de <http://www.designforalleurope.org/Design-for-All/EIDD-Documents/Stockholm-Declaration/>.
- Unesco. (2005, octubre 19). *Declaración Universal sobre Bioética y Derechos Humanos*. Recuperado el 23 de agosto de 2011, de <http://portal.unesco.org>.
- Zimmermann, Y. (2002). *Del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.