

H. Consejo Divisional
Ciencias y Artes para el Diseño
Presente

La Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas y grupos de investigación, así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de áreas de investigación, para su trámite ante el órgano colegiado correspondiente, da por recibido el Reporte del Proyecto de Investigación N-571 "Aproximaciones al diseño Disruptivo", la responsable es la Dra. María Itzel Sainz González, adscrito al Programa de Investigación Investigación P-066 "Diseño, Arte e Intercambios Culturales" y que forma parte del Área de Investigación "Diseño Disruptivo", que presenta el Departamento de Investigación y Conocimiento.

La y los siguientes integrantes estuvieron presentes en la reunión y se manifestaron a favor de recibir el Reporte: Dr. Luis Jorge Soto Walls, Mtra. Sandra Luz Molina Mata, DI. Julio Ernesto Suárez Santa Cruz, LAV. Carlos Enrique García Hernández, Alumno DI. David Alejandro Montero Huerta y como Asesores Mtro. Luis Yoshiaki Ando Ashikara y Dr. Fernando Rafael Minaya Hernández.

Atentamente
Casa abierta al tiempo



Mtra. Areli García González
Coordinadora de la Comisión

Primer reporte de investigación, 50% del total

**N-571. Aproximaciones
al diseño disruptivo**

Dra. María Itzel Sainz González (responsable)

No. Económico 17546

Mtro. Roberto Adrián García Madrid

No. Económico 24802

Dr. Marco Vinicio Ferruzca Navarro

No. Económico 23249

Mtra. Martha Ivonne Murillo Islas

No. Económico 12390

Mtra. Alda María Zizumbo Alamilla

No. Económico 30359

Área de Investigación Diseño Disruptivo

Febrero de 2023

Introducción

El presente escrito resume los avances de investigación que se han logrado a lo largo del primer año de este proyecto de investigación. Ha sido un periodo de fructíferos intercambios de ideas entre los integrantes del mismo y del área con el fin de consolidar los conceptos que nos definen hoy y nos dejan espacios de crecimiento a futuro. Con los que este reporte se detalla, se considera haber alcanzado un 50% de avance del total esperado.

Planteamiento general del proyecto

Con este proyecto se persigue comenzar a construir una base teórica que posibilite el contribuir a la consecución de los objetivos del área, aprobada por el Consejo Académico el 3 de septiembre de 2021. Al entender la fundación como un punto de partida, toma sentido el diálogo al interior de la misma, pero también al exterior de ella, con el fin de consolidar los conceptos a partir de una discusión colegiada.

Objetivos del Proyecto de investigación, generales y específicos

Objetivo general

Buscar, explorar y analizar paradigmas, herramientas y posturas emergentes y/o disruptivas, que sirvan para entender mejor un fenómeno y problema de diseño.

Objetivos específicos

1. Evaluar y adaptar, para la docencia, los temas pertinentes que puedan aportar a los temas de cada UEA de Licenciatura y Posgrado.
2. Generar materiales y publicaciones orientados a fomentar la reflexión entre profesionales de diversas áreas y en particular de las ligadas al diseño, con la finalidad de que, en sus análisis, proyectos y realizaciones incluyan aspectos relacionados con posturas emergentes y disruptivas.
3. Concretar estrategias de divulgación dentro y fuera de la Universidad.

Porcentaje de avance de la investigación

De acuerdo con las actividades que se relacionan en el siguiente inciso, se considera haber alcanzado un 50% de avance de las metas planteadas.

Síntesis del avance de la investigación

- Organización de un seminario de investigación.

Se registró la **1ª Jornada sobre diseño disruptivo ante Consejo Divisional**, órgano que la aprobó en su sesión 631 ordinaria celebrada el 7 de abril de 2022. El informe correspondiente se

entregó en tiempo y forma, fue avalado en la sesión 641 urgente del Cuadragésimo Octavo Consejo Divisional, celebrada el 22 de septiembre de 2022.

La Jornada se realizó el 11 de agosto de 2022, con ponencias desarrolladas por cada integrante del área, en las que expusieron sus primeras reflexiones sobre el sustento epistemológico que nos da razón, así como algunos ejemplos sobre aproximaciones al diseño disruptivo, algunas a su vez se enlazan con la docencia.

1ª JORNADA SOBRE DISEÑO DISRUPTIVO
11•ago•22 | 4 a 7 pm Registro y transmisión: bit.ly/3PIVEQZ

Marco Ferruzca	Pero... ¿Qué hay detrás?
Alda Zizumbo	Arte[-]Diseño ¿Disruptivo?
Ivonne Murillo	El diseño está muerto
Itzel Sainz	Disrupción: visualización básica
Roberto García	¿Cómo ser disruptivo?

Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco
División de Ciencias y Artes para el Diseño
Departamento de Investigación y Conocimiento
DISEÑO DISRUPTIVO
ÁREA DE INVESTIGACIÓN

La jornada se realizó mediante difusión electrónica. El público al momento del evento consistió de 36 participantes (33 internos, 3 externos) (18 femeninos, 17 masculinos, 1 no binario) (1 persona con discapacidad).

Se contó con el apoyo de la Coordinación de Servicios de Cómputo para su transmisión y difusión. Se pidió que el evento permaneciera disponible en línea, alojado en el canal UAM Azcapotzalco matilti en vivo (<https://www.youtube.com/watch?v=ElfN9-oYZJo>). A la fecha en que se elabora este reporte, se han alcanzado 179 visualizaciones del evento.



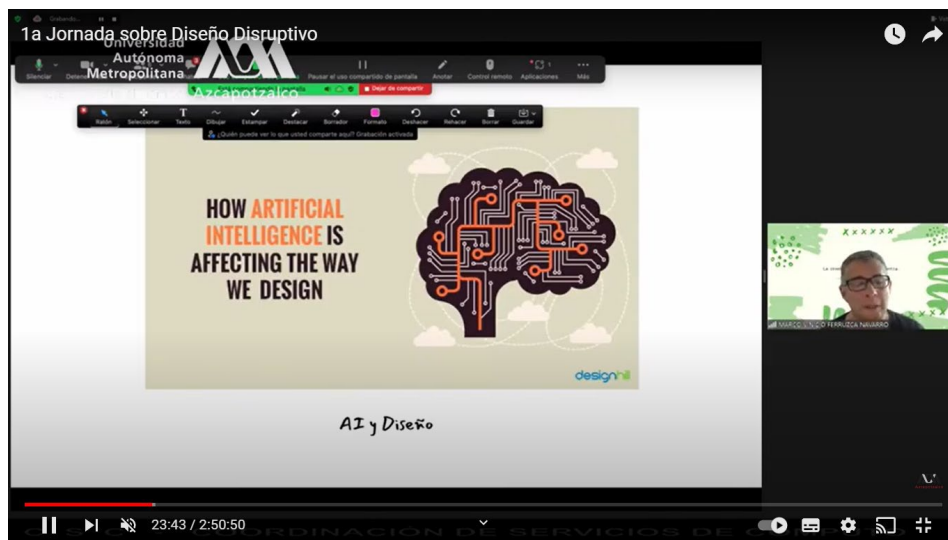
- Presentación de ponencias en seminario

Con la realización de la 1ª Jornada de Diseño Disruptivo se cumplió cabalmente con esta actividad programada. Cada uno de los participantes del proyecto presentó su visión particular sobre el tema, de acuerdo con el siguiente programa:

- El diseño como lo conocen está muerto. Marco Ferruzca Navarro
- ¿Qué se necesita para ser un diseñador realmente disruptivo? Alda Zizumbo Alamilla
- Arte[-]diseño ¿disruptivo? Ivonne Murillo Islas
- Pero... ¿qué hay detrás? Conceptos entrelazados. Itzel Sainz González
- Disrupción: visualización básica. Roberto García Madrid
- Mesa de diálogo entre ponentes y público

Memoria fotográfica del evento, participación de las y los ponentes

Ponencia del Dr. Marco Vinicio Ferruzca Navarro: *El diseño como lo conocen está muerto.*



Ponencia de la Mtra. Alda María Zizumbo Alamilla: *¿Qué se necesita para ser un diseñador realmente disruptivo?*

Unidad 1. El mundo de nuestra compañía

En este rubro podemos incluir el término de **Industria 4.0**, esta se considera una nueva fase en la revolución industrial que se enfoca en gran medida en:

- La interconectividad
- La automatización
- El aprendizaje automatizado y los datos en tiempo real
- IoT o manufactura inteligente: integra la producción y las operaciones físicas con tecnología digital inteligente
- Aprendizaje automatizado y big data para crear un ecosistema más holístico y mejor conectado para las compañías que se enfocan en la manufactura y la administración de la cadena de suministro.

<https://thelogisticworld.com/historico/tecnologias-disruptivas-en-industrias-de-retail-logistica-y-distribucion/>

C S C - COORDINACIÓN DE SERVICIOS DE COMPUTO

Ponencia de la Mtra. Martha Ivonne Murillo Islas: *Arte[-]diseño ¿disruptivo?*

Unidad 1. El mundo de nuestra compañía

Las siete funciones del arte

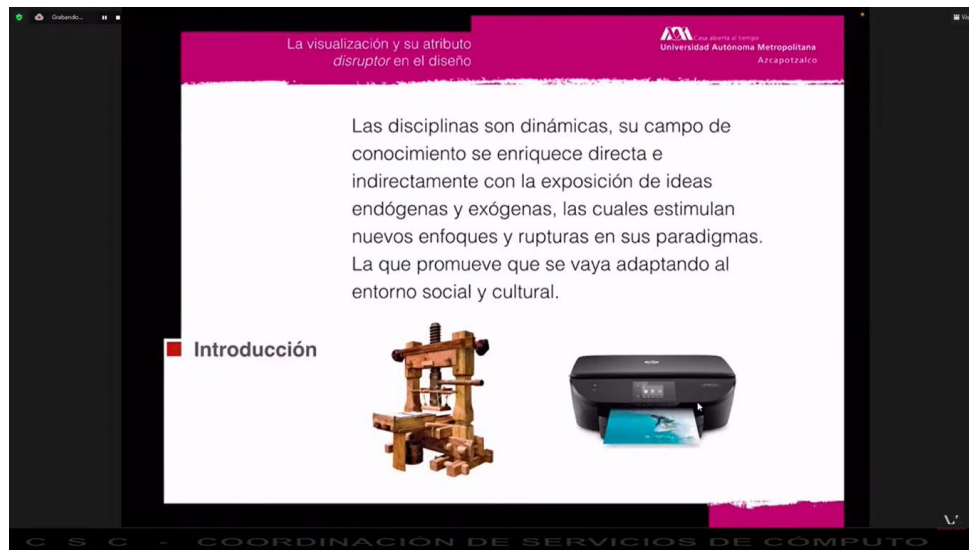
- 1 Memoria
- 2 Esperanza
- 3 Tristeza
- 4 Equilibrio
- 5 Autoreconocimiento
- 6 Crecimiento
- 7 Valoración

1° Jornada Sobre Diseño Disruptivo
Departamento de Investigación y Conocimiento

CyAD

C S C - COORDINACIÓN DE SERVICIOS DE COMPUTO

Ponencia del Mtro. Roberto Adrián García Madrid: *La visualización y su atributo disruptor en el diseño*.



Ponencia de la Dra. Ma. Itzel Sainz González: *Pero... ¿qué hay detrás? Conceptos entrelazados.*



- Libro colectivo (se convirtió en artículo de investigación)

Tras el diálogo y debate de ideas dentro del proyecto de investigación, se decidió que, en lugar de un libro publicado a interior de la institución, era más conveniente cotejar nuestras propuestas con un público externo mediante la redacción conjunta de un artículo de investigación que se propusiese ante una revista indizada que no perteneciese a la UAM. De tal modo, la dictaminación por pares sería una validación importante de la solidez de los argumentos expuestos.

Dados los ajustes que requirió este nuevo planteamiento en cuanto a extensión y síntesis de los textos, está en fase final de revisión para luego postularse al arbitraje.

Conclusiones parciales

El trabajo inicial de un proyecto de investigación es el más lento, en tanto se sientan las bases para moverse con mayor confianza y solidez en pasos posteriores.

El diseño es un concepto en transformación y puede ser interpretado de maneras distintas de una cultura a otra. Se puede tener una visión reduccionista o una expansionista. Desde nuestro punto de vista, la aproximación más adecuada es la segunda. El diseño ya no se limita a la arquitectura, la producción industrial y la comunicación masiva mediante medios impresos; actualmente deben considerarse también términos como diseño de servicios, diseño especulativo, diseño sistémico, diseño de la interacción, y otros que surgen continuamente.

Ante este panorama, es esencial preguntarse ¿a qué se refiere un diseño disruptivo? Entendiendo que este podría ser subyacente a cualquiera de las aproximaciones referidas.

Mario Borghino en su libro *Disrupción más allá de la innovación* indica que “según el diccionario, disrupción es una alteración de la norma, actividad o proceso. Es decir, no responde a una lenta evolución, sino a un cambio repentino de las reglas del juego”. Fernández (2022) añade que:

De acuerdo con su etimología, disrupción es un anglicismo: proviene de *disruption* (o *disruptive*), que a su vez procede del latín *disruptio*. Su significado es una rotura repentina, o una interrupción. Se utiliza frecuentemente este concepto para aludir a aquello (evento, persona, actividad, hecho) cuya aparición o puesta en marcha implica una ruptura con la forma o el modo en que hasta ese momento algo se realizaba.

Sin embargo, cuando uno hace una búsqueda sobre “diseño disruptivo”, a través de la Red obtiene resultados muy variados. Se ve aplicado en encuentros de publicidad, de distribución de automóviles, de emprendedores, sustentabilidad, TIC, coaching, servicio al cliente, renovación de empaques, experiencia del cliente, liderazgo y consultoría creativa, entre muchas otros. ¿Es esto realmente diseño disruptivo?

La aplicación de consideraciones de una ruptura en el acto de diseñar parte de la reflexión de cómo se hacen las cosas y cómo *podrían* hacerse. Un ejemplo a citarse es el de la visualización de información en la caja de un medicamento. La ejecución de un diseño promedio considera cuidar la lectura del nombre del fármaco, el laboratorio, el contenido y los componentes de la fórmula, entre otros datos. Con un nuevo enfoque se buscaría que, además, se sumaran otros, como espacios para indicar el inicio del tratamiento, los días para las dosis y una fecha de caducidad visible. La incorporación del nombre del medicamento usando la escritura en braille –actualmente una práctica regular– sería un claro caso en donde existió una ruptura con respecto a cómo se hacían las cosas y como pudieron mejorarse. La visualización promueve un cuestionamiento de fondo en el objetivo del diseño y que puede promoverse desde la configuración de los propios elementos que son utilizados para la solución de ese diseño.

La pandemia por COVID-19 fue un momento de disrupción para la vida cotidiana y todo lo que gira a su alrededor, incluyendo la docencia. Las respuestas ante esta ruptura en las actividades usuales desde la docencia son otro ejemplo de cómo se aborda el diseño desde una perspectiva disruptiva. Se tomó como espacio específico de reflexión una experiencia artística, de naturaleza empírica, que consistió en la realización de libros-arte por medio de los cuales los estudiantes tuvieron la oportunidad de revisar, entender y externar emociones y problemáticas personales en el marco de la UEA Sistemas de signos en publicaciones de la Carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica. Se contrastaron dos momentos: pre-pandemia y postpandemia. La experiencia arrojó resultados en los que confluyeron el diseño, el arte y la terapia en un imbricado complejo.

En cuanto a la pre-pandemia, se propició la apertura de espacios de exploración artística y conceptual a los estudiantes de diseño editorial, de donde se derivó la necesidad de externar problemas emocionales. El resultado de dicha práctica proyectual fueron 32 libros-arte de excelente calidad cuya manufactura fue resultado de un proceso largo y cuidado, donde convergen los conocimientos adquiridos durante el curso aunados a la expresión de los conflictos emocionales.

En relación con la postpandemia, la actividad planteada como herramienta diagnóstica estuvo enfocada específicamente a la detección de problemáticas emocionales como consecuencia del gran confinamiento. La actividad proyectual se desarrolló al principio del curso y en un lapso menor, privilegiando el contenido sobre la forma. Los estudiantes que llevaron los cursos en línea durante los años de confinamiento ciertamente adquirieron nuevas habilidades y destrezas en el manejo de las herramientas digitales, pero perdieron o no desarrollaron habilidades para entender, manejar e interactuar con la materialidad de los objetos.

La detección de estos fenómenos obliga a replantear la actuación del docente en el aula y plantea múltiples y nuevos retos y cuestionamientos, desde cómo actuar ante problemas emocionales entre el estudiantado, hasta el nivel de exigencia posible en estos casos. ¿Pueden el arte y el diseño, como actividades creativas, ayudar al manejo de problemas emocionales dentro de un proyecto de colaboración más amplio?

A lo largo de las reflexiones sobre lo que significa el diseño disruptivo se han tomado en cuenta antecedentes desde el campo de los negocios y la tecnología, la filosofía, la innovación, los emprendimientos sociales, la gestión del diseño y las metodologías del diseño. De ahí se ha deliberado a partir de ejemplos y personajes que se consideran disruptivos; se han planteado vinculaciones a la docencia, con ejemplos específicos de aplicación. Y, hasta el momento, se han detectado algunos conceptos subyacentes que, desde el proyecto de investigación, se juzgan esenciales: el reconocimiento de la complejidad, la cultura y sus ramificaciones, las circunstancias en las que se desarrolla el fenómeno, la ruptura como una oportunidad y, con especial énfasis, la expansión de los límites y los métodos para llegar a nuevos espacios de descubrimiento.

Reporte Diseño Distruptivo Itzel Sainz

1 mensaje

SANDRA LUZ MOLINA MATA <samm@azc.uam.mx>
Para: consdivcyad@azc.uam.mx

3 de abril de 2023, 16:48

Va el informe corregido.

Saludos!
Sandra

Mtra. Sandra L . Molina Mata
Jefa del Departamento de Investigación y Conocimiento

Universidad Autónoma Metropolitana
CYAD

Metropolitan Autonomous University
Head of Research and Knowledge Department

+52 55 5318 9174
@InvestigacionyConocimientoUAMAZC
www.azc.uam.mx

+52 5553189000 ext. 2249



202302 1oReporte 50pct N571 Aproximaciones disenio disruptivo.pdf
1404K

Primer reporte de investigación, 50% del total

**N-571. Aproximaciones
al diseño disruptivo**

Dra. María Itzel Sainz González (responsable)

No. Económico 17546

Mtro. Roberto Adrián García Madrid

No. Económico 24802

Dr. Marco Vinicio Ferruzca Navarro

No. Económico 23249

Mtra. Martha Ivonne Murillo Islas

No. Económico 12390

Mtra. Alda María Zizumbo Alamilla

No. Económico 30359

Área de Investigación Diseño Disruptivo

Febrero de 2023

Introducción

El presente escrito resume los avances de investigación que se han logrado a lo largo del primer año de este proyecto de investigación. Ha sido un periodo de fructíferos intercambios de ideas entre los integrantes del mismo y del área con el fin de consolidar los conceptos que nos definen hoy y nos dejan espacios de crecimiento a futuro. Con los que este reporte se detalla, se considera haber alcanzado un 50% de avance del total esperado.

Planteamiento general del proyecto

Con este proyecto se persigue comenzar a construir una base teórica que posibilite el contribuir a la consecución de los objetivos del área, aprobada por el Consejo Académico el 3 de septiembre de 2021. Al entender la fundación como un punto de partida, toma sentido el diálogo al interior de la misma, pero también al exterior de ella, con el fin de consolidar los conceptos a partir de una discusión colegiada.

Objetivos del Proyecto de investigación, generales y específicos

Objetivo general

Buscar, explorar y analizar paradigmas, herramientas y posturas emergentes y/o disruptivas, que sirvan para entender mejor un fenómeno y problema de diseño.

Objetivos específicos

1. Evaluar y adaptar, para la docencia, los temas pertinentes que puedan aportar a los temas de cada UEA de Licenciatura y Posgrado.
2. Generar materiales y publicaciones orientados a fomentar la reflexión entre profesionales de diversas áreas y en particular de las ligadas al diseño, con la finalidad de que, en sus análisis, proyectos y realizaciones incluyan aspectos relacionados con posturas emergentes y disruptivas.
3. Concretar estrategias de divulgación dentro y fuera de la Universidad.

Porcentaje de avance de la investigación

De acuerdo con las actividades que se relacionan en el siguiente inciso, se considera haber alcanzado un 50% de avance de las metas planteadas.

Síntesis del avance de la investigación

- Organización de un seminario de investigación.

Se registró la **1ª Jornada sobre diseño disruptivo ante Consejo Divisinal**, órgano que la aprobó en su sesión 631 ordinaria celebrada el 7 de abril de 2022. El informe correspondiente se

entregó en tiempo y forma, fue avalado en la sesión 641 urgente del Cuadragésimo Octavo Consejo Divisional, celebrada el 22 de septiembre de 2022.

La Jornada se realizó el 11 de agosto de 2022, con ponencias desarrolladas por cada integrante del área, en las que expusieron sus primeras reflexiones sobre el sustento epistemológico que nos da razón, así como algunos ejemplos sobre aproximaciones al diseño disruptivo, algunas a su vez se enlazan con la docencia.

1ª JORNADA SOBRE DISEÑO DISRUPTIVO
11•ago•22 | 4 a 7 pm Registro y transmisión: bit.ly/3PIVEQZ

Marco Ferruzca Pero... ¿Qué hay detrás?
Alda Zizumbo Arte[-]Diseño ¿Disruptivo?
Ivonne Murillo El diseño está muerto
Itzel Sainz Disrupción: visualización básica
Roberto García ¿Cómo ser disruptivo?

Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco
División de Ciencias y Artes para el Diseño
Departamento de Investigación y Conocimiento
DISEÑO DISRUPTIVO
ÁREA DE INVESTIGACIÓN

La jornada se realizó mediante difusión electrónica. El público al momento del evento consistió de 36 participantes (33 internos, 3 externos) (18 femeninos, 17 masculinos, 1 no binario) (1 persona con discapacidad).

Se contó con el apoyo de la Coordinación de Servicios de Cómputo para su transmisión y difusión. Se pidió que el evento permaneciera disponible en línea, alojado en el canal UAM Azcapotzalco matilti en vivo (<https://www.youtube.com/watch?v=ElfN9-oYZJo>). A la fecha en que se elabora este reporte, se han alcanzado 179 visualizaciones del evento.



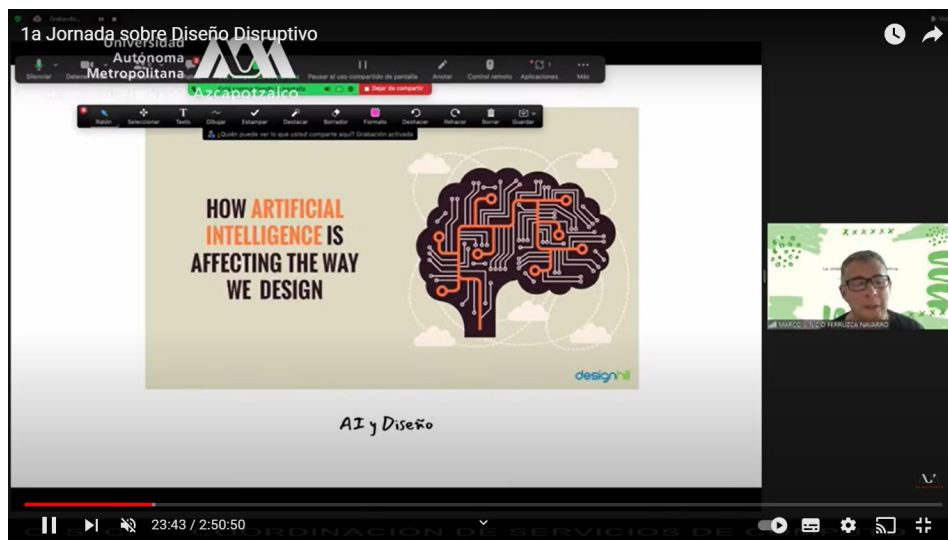
- Presentación de ponencias en seminario

Con la realización de la 1ª Jornada de Diseño Disruptivo se cumplió cabalmente con esta actividad programada. Cada uno de los participantes del proyecto presentó su visión particular sobre el tema, de acuerdo con el siguiente programa:

- El diseño como lo conocen está muerto. Marco Ferruzca Navarro
- ¿Qué se necesita para ser un diseñador realmente disruptivo? Alda Zizumbo Alamilla
- Arte[-]diseño ¿disruptivo? Ivonne Murillo Islas
- Pero... ¿qué hay detrás? Conceptos entrelazados. Itzel Sainz González
- Disrupción: visualización básica. Roberto García Madrid
- Mesa de diálogo entre ponentes y público

Memoria fotográfica del evento, participación de las y los ponentes

Ponencia del Dr. Marco Vinicio Ferruzca Navarro: *El diseño como lo conocen está muerto.*



Ponencia de la Mtra. Alda María Zizumbo Alamilla: *¿Qué se necesita para ser un diseñador realmente disruptivo?*

Unidad 1. El mundo de nuestra compañía

Me gusta el tema "Industria 4.0"

Casa abierta al tiempo

En este rubro podemos incluir el término de **Industria 4.0**, esta se considera una nueva fase en la revolución industrial que se enfoca en gran medida en:

- La interconectividad
- La automatización
- El aprendizaje automatizado y los datos en tiempo real
- IoT o manufactura inteligente: integra la producción y las operaciones físicas con tecnología digital inteligente
- Aprendizaje automatizado y big data para crear un ecosistema más holístico y mejor conectado para las compañías que se enfocan en la manufactura y la administración de la cadena de suministro.

<https://thelogisticworld.com/historico/tecnologias-disruptivas-en-industrias-de-retail-logistica-y-distribucion/>

C S C - COORDINACIÓN DE SERVICIOS DE COMPUTO

Ponencia de la Mtra. Martha Ivonne Murillo Islas: *Arte[-]diseño ¿disruptivo?*

Unidad 1. El mundo de nuestra compañía

Me gusta el tema "Arte"

Casa abierta al tiempo

Las siete funciones del arte

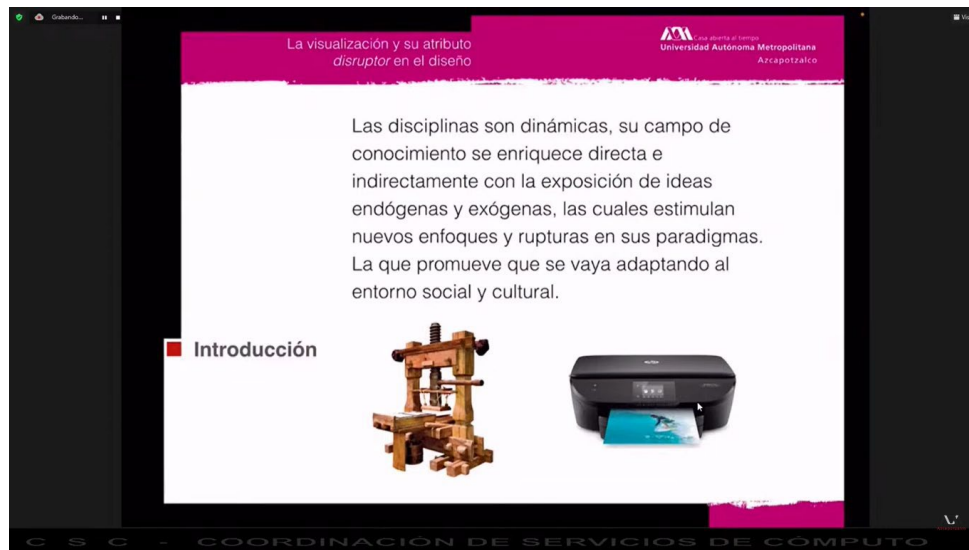
- 1 Memoria
- 2 Esperanza
- 3 Tristeza
- 4 Equilibrio
- 5 Autoreconocimiento
- 6 Crecimiento
- 7 Valoración

1° Jornada Sobre Diseño Disruptivo
Departamento de Investigación y Conocimiento

CyAD

C S C - COORDINACIÓN DE SERVICIOS DE COMPUTO

Ponencia del Mtro. Roberto Adrián García Madrid: *La visualización y su atributo disruptor en el diseño*.



Ponencia de la Dra. Ma. Itzel Sainz González: *Pero... ¿qué hay detrás? Conceptos entrelazados*.



- Libro colectivo (se convirtió en artículo de investigación)

Tras el diálogo y debate de ideas dentro del proyecto de investigación, se decidió que, en lugar de un libro publicado a interior de la institución, era más conveniente cotejar nuestras propuestas con un público externo mediante la redacción conjunta de un artículo de investigación que se propusiese ante una revista indizada que no perteneciese a la UAM. De tal modo, la dictaminación por pares sería una validación importante de la solidez de los argumentos expuestos.

Dados los ajustes que requirió este nuevo planteamiento en cuanto a extensión y síntesis de los textos, está en fase final de revisión para luego postularse al arbitraje.

Conclusiones parciales

El trabajo inicial de un proyecto de investigación es el más lento, en tanto se sientan las bases para moverse con mayor confianza y solidez en pasos posteriores.

El diseño es un concepto en transformación y puede ser interpretado de maneras distintas de una cultura a otra. Se puede tener una visión reduccionista o una expansionista. Desde nuestro punto de vista, la aproximación más adecuada es la segunda. El diseño ya no se limita a la arquitectura, la producción industrial y la comunicación masiva mediante medios impresos; actualmente deben considerarse también términos como diseño de servicios, diseño especulativo, diseño sistémico, diseño de la interacción, y otros que surgen continuamente.

Ante este panorama, es esencial preguntarse ¿a qué se refiere un diseño disruptivo? Entendiendo que este podría ser subyacente a cualquiera de las aproximaciones referidas.

Mario Borghino en su libro *Disrupción más allá de la innovación* indica que “según el diccionario, disrupción es una alteración de la norma, actividad o proceso. Es decir, no responde a una lenta evolución, sino a un cambio repentino de las reglas del juego”. Fernández (2022) añade que:

De acuerdo con su etimología, disrupción es un anglicismo: proviene de *disruption* (o *disruptive*), que a su vez procede del latín *disruptio*. Su significado es una rotura repentina, o una interrupción. Se utiliza frecuentemente este concepto para aludir a aquello (evento, persona, actividad, hecho) cuya aparición o puesta en marcha implica una ruptura con la forma o el modo en que hasta ese momento algo se realizaba.

Sin embargo, cuando uno hace una búsqueda sobre “diseño disruptivo”, a través de la Red obtiene resultados muy variados. Se ve aplicado en encuentros de publicidad, de distribución de automóviles, de emprendedores, sustentabilidad, TIC, coaching, servicio al cliente, renovación de empaques, experiencia del cliente, liderazgo y consultoría creativa, entre muchas otros. ¿Es esto realmente diseño disruptivo?

La aplicación de consideraciones de una ruptura en el acto de diseñar parte de la reflexión de cómo se hacen las cosas y cómo *podrían* hacerse. Un ejemplo a citarse es el de la visualización de información en la caja de un medicamento. La ejecución de un diseño promedio considera cuidar la lectura del nombre del fármaco, el laboratorio, el contenido y los componentes de la fórmula, entre otros datos. Con un nuevo enfoque se buscaría que, además, se sumaran otros, como espacios para indicar el inicio del tratamiento, los días para las dosis y una fecha de caducidad visible. La incorporación del nombre del medicamento usando la escritura en braille –actualmente una práctica regular– sería un claro caso en donde existió una ruptura con respecto a cómo se hacían las cosas y como pudieron mejorarse. La visualización promueve un cuestionamiento de fondo en el objetivo del diseño y que puede promoverse desde la configuración de los propios elementos que son utilizados para la solución de ese diseño.

La pandemia por COVID-19 fue un momento de disrupción para la vida cotidiana y todo lo que gira a su alrededor, incluyendo la docencia. Las respuestas ante esta ruptura en las actividades usuales desde la docencia son otro ejemplo de cómo se aborda el diseño desde una perspectiva disruptiva. Se tomó como espacio específico de reflexión una experiencia artística, de naturaleza empírica, que consistió en la realización de libros-arte por medio de los cuales los estudiantes tuvieron la oportunidad de revisar, entender y externar emociones y problemáticas personales en el marco de la UEA Sistemas de signos en publicaciones de la Carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica. Se contrastaron dos momentos: pre-pandemia y postpandemia. La experiencia arrojó resultados en los que confluyeron el diseño, el arte y la terapia en un imbricado complejo.

En cuanto a la pre-pandemia, se propició la apertura de espacios de exploración artística y conceptual a los estudiantes de diseño editorial, de donde se derivó la necesidad de externar problemas emocionales. El resultado de dicha práctica proyectual fueron 32 libros-arte de excelente calidad cuya manufactura fue resultado de un proceso largo y cuidado, donde convergen los conocimientos adquiridos durante el curso aunados a la expresión de los conflictos emocionales.

En relación con la postpandemia, la actividad planteada como herramienta diagnóstica estuvo enfocada específicamente a la detección de problemáticas emocionales como consecuencia del gran confinamiento. La actividad proyectual se desarrolló al principio del curso y en un lapso menor, privilegiando el contenido sobre la forma. Los estudiantes que llevaron los cursos en línea durante los años de confinamiento ciertamente adquirieron nuevas habilidades y destrezas en el manejo de las herramientas digitales, pero perdieron o no desarrollaron habilidades para entender, manejar e interactuar con la materialidad de los objetos.

La detección de estos fenómenos obliga a replantear la actuación del docente en el aula y plantea múltiples y nuevos retos y cuestionamientos, desde cómo actuar ante problemas emocionales entre el estudiantado, hasta el nivel de exigencia posible en estos casos. ¿Pueden el arte y el diseño, como actividades creativas, ayudar al manejo de problemas emocionales dentro de un proyecto de colaboración más amplio?

A lo largo de las reflexiones sobre lo que significa el diseño disruptivo se han tomado en cuenta antecedentes desde el campo de los negocios y la tecnología, la filosofía, la innovación, los emprendimientos sociales, la gestión del diseño y las metodologías del diseño. De ahí se ha deliberado a partir de ejemplos y personajes que se consideran disruptivos; se han planteado vinculaciones a la docencia, con ejemplos específicos de aplicación. Y, hasta el momento, se han detectado algunos conceptos subyacentes que, desde el proyecto de investigación, se juzgan esenciales: el reconocimiento de la complejidad, la cultura y sus ramificaciones, las circunstancias en las que se desarrolla el fenómeno, la ruptura como una oportunidad y, con especial énfasis, la expansión de los límites y los métodos para llegar a nuevos espacios de descubrimiento.

Reporte Diseño Distruptivo Itzel Sainz

1 mensaje

SANDRA LUZ MOLINA MATA <samm@azc.uam.mx>
Para: consdivcyad@azc.uam.mx

3 de abril de 2023, 16:48

Va el informe corregido.

Saludos!
Sandra

Mtra. Sandra L . Molina Mata
Jefa del Departamento de Investigación y Conocimiento

Universidad Autónoma Metropolitana
CYAD

Metropolitan Autonomous University
Head of Research and Knowledge Department

+52 55 5318 9174
@InvestigacionyConocimientoUAMAZC
www.azc.uam.mx

+52 5553189000 ext. 2249



202302 1oReporte 50pct N571 Aproximaciones disenio disruptivo.pdf
1404K