



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA  
DE AGUASCALIENTES

CENTRO DE CIENCIAS DEL DISEÑO Y DE LA CONSTRUCCIÓN

TESIS

ETNODISEÑO. MODELO DE DISEÑO DESDE LA PERSPECTIVA  
ETNOGRÁFICA PARA EL DESARROLLO DE PROYECTOS CENTRADOS EN  
LAS PERSONAS Y SUS CONTEXTOS

PRESENTA

Gabriel Angel López Macías

PARA OBTENER EL GRADO DE DOCTOR EN CIENCIAS DE LOS ÁMBITOS  
ANTRÓPICOS

TUTOR

DR. Ricardo Arturo López León

INTEGRANTES DEL COMITÉ TUTORAL

Cotutores

DRA. Katherine Mollenhauer Gajardo

DR. Mario Esparza Díaz

Lectores

DR. Pablo Hermansen

DRA. Deyanira Bedolla Pereda

Aguascalientes, Ags, 24 de marzo del 2021

CARTA DE VOTO APROBATORIO  
COMITÉ TUTORAL

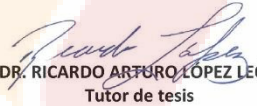
DR. EN C.T.C. HÉCTOR HOMERO POSADA ÁVILA  
DECANO DEL CENTRO DE CIENCIAS DEL DISEÑO Y DE LA CONTRUCCIÓN

**PRESENTE**


Por medio del presente como **Miembros del Comité Tutorial** designado del estudiante **GABRIEL ÁNGEL LÓPEZ MACÍAS** con ID 4376 quien realizó la tesis titulada: **ETNODISEÑO. MODELO DE DISEÑO DESDE LA PERSPECTIVA ETNOGRÁFICA PARA EL DESARROLLO DE PROYECTOS CENTRADOS EN LAS PERSONAS Y SUS CONTEXTOS**, un trabajo propio, innovador, relevante e inédito y con fundamento en el Artículo 175, Apartado II del Reglamento General de Docencia damos nuestro consentimiento de que la versión final del documento ha sido revisada y las correcciones se han incorporado apropiadamente, por lo que nos permitimos emitir el **VOTO APROBATORIO**, para que él pueda proceder a imprimirla así como continuar con el procedimiento administrativo para la obtención del grado.

Ponemos lo anterior a su digna consideración y sin otro particular por el momento, le enviamos un cordial saludo.

**ATENTAMENTE**  
"Se Lumen Proferre"  
Aguascalientes, Ags., a 18 de mayo de 2021

  
DR. RICARDO ARTURO LÓPEZ LEÓN  
Tutor de tesis

  
DR. MÁRIO ESPARZA DÍAZ DE LEÓN  
Co-Tutor de tesis

  
DRA. KATHERINE MOLLENHAUER GAJARDO  
Co-Tutor de tesis

c.c.p.- Interesado  
c.c.p.- Secretaría Técnica del Programa de Posgrado

Elaborado por: Depto. Apoyo al Posgrado.  
Revisado por: Depto. Control Escolar/Depto. Gestión de Calidad.  
Aprobado por: Depto. Control Escolar/ Depto. Apoyo al Posgrado.

Código: DO-SEE-FO-16  
Actualización: 00  
Emisión: 17/05/19



DICTAMEN DE LIBERACION ACADÉMICA PARA INICIAR LOS TRAMITES DEL EXAMEN DE GRADO



Fecha de dictaminación dd/mm/aa: 02/06/2021

NOMBRE: Gabriel Ángel López Macías ID 4376
PROGRAMA: Doctorado en Ciencias de los Ámbitos Antrópicos LGAC (del posgrado): Estudios Urbanos y Ordenamiento Territorial
TIPO DE TRABAJO: ( X ) Tesis ( ) Trabajo práctico
TITULO: ETNODISEÑO. MODELO DE DISEÑO DESDE LA PERSPECTIVA ETNOGRÁFICA PARA EL DESARROLLO DE PROYECTOS CENTRADOS EN LAS PERSONAS Y SUS CONTEXTOS

IMPACTO SOCIAL (señalar el impacto logrado): El trabajo de tesis tiene un impacto social alto, puesto que se enfocó en los pueblos, la sociedad que los habita y su cultura para desarrollar un modelo que contribuya en el contexto, arquitectónico, urbano, político y social que lo implemente.

INDICAR SI/NO SEGÚN CORRESPONDA:

Elementos para la revisión académica del trabajo de tesis o trabajo práctico:

- SI El trabajo es congruente con las LGAC del programa de posgrado
SI La problemática fue abordada desde un enfoque multidisciplinario
SI Existe coherencia, continuidad y orden lógico del tema central con cada apartado
SI Los resultados del trabajo dan respuesta a las preguntas de investigación o a la problemática que aborda
SI Los resultados presentados en el trabajo son de gran relevancia científica, tecnológica o profesional según el área
SI El trabajo demuestra más de una aportación original al conocimiento de su área
SI Las aportaciones responden a los problemas prioritarios del país
SI Generó transferencia del conocimiento o tecnológica
SI Cumpe con la ética para la investigación (reporte de la herramienta antiplagio)

El egresado cumple con lo siguiente:

- SI Cumple con lo señalado por el Reglamento General de Docencia
SI Cumple con los requisitos señalados en el plan de estudios (créditos curriculares, optativos, actividades complementarias, estancia, predoctoral, etc)
SI Cuenta con los votos aprobatorios del comité tutorial, en caso de los posgrados profesionales si tiene solo tutor podrá liberar solo el tutor
NA Cuenta con la carta de satisfacción del Usuario
SI Coincide con el título y objetivo registrado
SI Tiene congruencia con cuerpos académicos
SI Tiene el CVU del Conacyt actualizado
SI Tiene el artículo aceptado o publicado y cumple con los requisitos institucionales (en caso que proceda)

En caso de Tesis por artículos científicos publicados

- NA Aceptación o Publicación de los artículos según el nivel del programa
NA El estudiante es el primer autor
NA El autor de correspondencia es el Tutor del Núcleo Académico Básico
NA En los artículos se ven reflejados los objetivos de la tesis, ya que son producto de este trabajo de investigación.
NA Los artículos integran los capítulos de la tesis y se presentan en el idioma en que fueron publicados
NA La aceptación o publicación de los artículos en revistas indexadas de alto impacto

Con base a estos criterios, se autoriza se continúen con los trámites de titulación y programación del examen de grado

Si X
No

FIRMAS

Elaboró:

\* NOMBRE Y FIRMA DEL CONSEJERO SEGÚN LA LGAC DE ADSCRIPCIÓN: Dr. Tonahtic Moreno Colina

NOMBRE Y FIRMA DEL SECRETARIO TÉCNICO: Dra. Rocío Ramírez Villalpando

\* En caso de conflicto de intereses, firmará un revisor miembro del NAB de la LGAC correspondiente distinto al tutor o miembro del comité tutorial designado por el Decano

Revisó:

NOMBRE Y FIRMA DEL SECRETARIO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO: Dr. Alejandro Acosta Collazo

Autorizó:

NOMBRE Y FIRMA DEL DECANO: Dr. Héctor Homero Posada Ávila

Nota: procede el trámite para el Depto. de Apoyo al Posgrado

En cumplimiento con el Art. 105C del Reglamento General de Docencia que a la letra señala entre las funciones del Consejo Académico: ... y a la eficiencia terminal del programa de posgrado y el Art. 105F las funciones del Secretario Técnico, llevar el seguimiento de los alumnos.

# CRÉDITOS

**RECTOR DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SAN LUIS POTOSÍ**

*M. en Arq. Manuel Fermín Villar Rubio*

**DIRECTOR DE LA FACULTAD DEL HÁBITAT**

*Mtro. en Arq. Daniel Jiménez Anguiano*

**SECRETARÍA ACADÉMICA DE LA FACULTAD DEL HÁBITAT**

*M. en Arq. Ma. Alejandra Cocco Alonso*

**SECRETARÍA GENERAL DE LA FACULTAD DEL HÁBITAT**

*Dra. Alma María Cataño Barrera*

**COORDINADORA EDITORIAL**

*MDG Irma Carrillo Chávez*

**DISEÑO GRÁFICO Y EDITORIAL**

*Lilia Tibisay Arreola Mallol*

*Esta publicación está editada por la Facultad del Hábitat de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí.*

ISBN- 9786075351124

*Derechos Reservados ©Facultad del Hábitat*

*Se prohíbe la reproducción, el registro o la transmisión total o parcial de esta obra por cualquier medio, sin el permiso previo por escrito del titular de los derechos correspondientes.*

*El uso de las imágenes es responsabilidad de los autores.*

*Primera edición, 2019 Universidad Autónoma de San Luis Potosí Álvaro Obregón 64 San Luis Potosí, S.L.P. México*

## DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO, DISEÑO PARTICIPATIVO Y DISEÑO LENTO: SINÓNIMOS DISONANTES

Gabriel Ángel López Macías  
Ricardo López – León

### Introducción

El presente texto tiene como objetivo clarificar el origen y enfoque de los discursos en diseño que intentan hacer más visible la postura de éste de ser una disciplina preocupada por desarrollar proyectos centrados en las personas, tales como: Diseño Centrado en el Usuario, Diseño Participativo y Diseño Lento. Traemos de la música el concepto de disonancia para hacer evidente que se ha creado cierta tensión entre las tres perspectivas. Al llamarlos sinónimos disonantes buscamos enfatizar el hecho de que son perspectivas vistas como similares, y, por lo tanto, en ocasiones se utilizan en la teoría y la práctica del diseño como si fueran equivalentes, causando así una relación de tensión entre las mismas. En otras palabras, aunque en esencia las tres busquen respetar el rol de la persona en el proceso de diseño, al sustituir una perspectiva con el nombre de otra, es decir, usándolas como sinónimos, se crea tensión entre las mismas: disonancia. Así, este capítulo busca combatir dicha disonancia conceptual aclarando aquellos aspectos en lo que son similares, como también aquellos que son distintos.

En la segunda parte se identifican puntos de coincidencia entre cada una de las etapas de las tres perspectivas que, al incluir conceptos con términos similares y sumado al desconocimiento de su contexto integral, son presa de la fragmentación por parte del diseñador que hace uso de éstas. Así, el hecho de incluir como parte del proceso de diseño conceptos similares, se causa tensión y el conocimiento del proceso se fragmenta, aspecto que probablemente sea el origen de la confusión entre diseñadores.

Clasificación Dewey: 743.4 B38 2020

Clasificación LC: NK1520 B38 2020

Bedolla Pereda, Deyanira / Caballero Quiroz, Aarón J. (Coordinadores)

Bauen. Hacia la construcción del diseño desde una visión social y humanista / Deyanira Bedolla Pereda, Aarón J. Caballero Quiroz, (coordinadores) . - Ciudad de México: UAM, Unidad Cuajimalpa, División de Ciencias de la Comunicación y Diseño, 2020.

378 p. : il., fot. bryn. graficas, tablas ; 15 x 22 cm.

ISBN: 978-607-28-1848-4

1. Diseño - Aspectos sociales. 2. Construcción - Historia - Siglos XIXXX. 3. Bauhaus - Influencia. 4. Bauen - Influencia. 5. Arte y sociedad - Estudio de casos.

1. Bedolla Pereda, Deyanira, coord. 2. Caballero Quiroz, Aarón J, coord.

---

Bauen. Hacia la construcción del diseño desde una visión social y humanista. Bedolla Pereda, Deyanira / Caballero Quiroz, Aarón J. | Primera edición, 2020.

D.R. © Universidad Autónoma Metropolitana  
Unidad Cuajimalpa  
División de Ciencias de la Comunicación y Diseño  
Avenida Vasco de Quiroga #4871, Colonia Santa Fe Cuajimalpa,  
Alcaldía Cuajimalpa, C.P. 05348, Ciudad de México.

*Diseño Editorial:* Lic. Iván Hernández Martínez

*Cuidado de la edición:* Mtro. José Axel García Ancira Astudillo

*Diseño de portada:* Lic. Iván Hernández Martínez

*Diseño del logo UAM-C, 100 años de la Bauhaus:* Alma Olivia León Valle

Prohibida la reproducción parcial o total de este libro por cualquier medio sin la autorización por escrito de la Universidad Autónoma Metropolitana, el editor o el autor.

Este libro acreditó el proceso de revisión por pares bajo la modalidad de doble ciego, recurriendo a dictaminadores externos a la institución editora. Ha sido valorado positivamente y liberado para su publicación por el Comité Editorial, y el Consejo Editorial de la División de Ciencias de la Comunicación y Diseño; Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Cuajimalpa.

ISBN: 978-607-28-1848-4

Derechos reservados © 2020 | Impreso en México

## Comprender, aprender y construir: Bauen como vínculo vigente entre etnografía y diseño

Ricardo López León<sup>1</sup>  
Gabriel Ángel López Macías<sup>2</sup>

**E**l presente texto tiene por objetivo enfatizar dos principales aspectos. El primero, resaltar la esencia inicial del concepto de construir –*Bauen*– particularmente en el aspecto relacionado con la construcción de sociedades; es decir, que desde sus inicios en los ideales de la Bauhaus se consideraba que el diseño tenía un rol fundamental en la construcción y desarrollo de la sociedad. El segundo, destacar que a pesar de que desde el origen existía dicha intención, las prácticas del diseño no han logrado más que incorporar de manera superficial enfoques para la consulta de usuarios, y al no mantener aspectos esenciales para la comprensión a profundidad de grupos sociales, las necesidades detectadas no son satisfechas a profundidad y por lo tanto el rol y participación social del diseño se difumina. Así, se pretende también, a través del presente texto, identificar rutas posibles a seguir para redirigir el proceso de diseño hacia prácticas más so-

1 Profesor investigador adscrito a la Universidad Autónoma de Aguascalientes, Centro de Ciencias del Diseño, ricardolopezleon@gmail.com

2 Maestro en diseño integral y doctorante en ciencias de los ámbitos antrópicos en la Universidad Autónoma de Aguascalientes gabriel.lopez.ago@gmail.com

# idiseño

Revista Internacional de Investigación, Innovación y Desarrollo en Diseño

15  
2020  
ISSN 1889-433X

uma  
editorial  
Universidad de Málaga



Partida: Pipi Foua Novillo

Una producción Elias Querejeta

## LOS OJOS VENDADOS

Geraldine Chaplin, José Luis Gómez

Color

Escrita y dirigida por Carlos Saura

Operador: Teo Escamilla

Productores delegados: Claude Pierson  
y Tony Molière

## Etnodiseño. Modelo de diseño desde la perspectiva etnográfica y su aporte a la formación en diseño

*Ethno-design. A Design model from the ethnographic perspective and its contribution to the education of design*

### Resumen

La etnografía y el diseño han participado de distintas intenciones y reflexiones sobre su posible relación, principalmente, aquellas que tienen el objetivo de hacer ver al diseño como una disciplina centrada en las personas. El diseño, dada la aceleración de los procesos de producción y consumo, ha evidenciado por ignorancia, comodidad o conveniencia, una incorporación fragmentada, parcial e imprecisa de la etnografía a sus procesos, desaprovechando así todo el potencial que tiene para ampliar su alcance como disciplina.

En este artículo se propone un modelo de diseño llamado Etnodiseño, que recupera la esencia de la etnografía para ser incorporado en el proceso de diseño, con la intención de generar interconexiones entre ambas disciplinas que permitan conservar su naturaleza y alcance. Etnodiseño, se presenta aquí como una herramienta que promueve un diseño como agente social de cambio a favor de las personas y sus contextos.

Finalmente, a partir de su construcción teórica y una primera iteración en el escenario de la docencia, la investigación y la vinculación con el medio, se identifican algunos aspectos que permiten reflexionar en torno al aporte del Etnodiseño en la formación de diseñadores.

Palabras clave: etnodiseño, etnografía, diseño, formación en diseño.

### Abstract

*Design and ethnography are two disciplines that have found ways to contribute to one another. More specifically, design practice has found ethnography ways to understand people's needs. However, because of the acceleration of different processes of production and consumption of goods, ethnography has been incorporated into the design practice only partially, wasting the full value that ethnography can bring to design.*

*In this article we propose Ethno-design, a model that brings the essence of ethnography to be incorporated into the design process, with the intention of developing interconnections between both disciplines that allow them to keep their nature and reach. Ethno-design is presented here as a tool that promotes design as an agent of social change in favor of people and their contexts.*

Gabriel Ángel  
López Macías

Universidad  
Autónoma de  
Aguascalientes.  
Centro de Ciencias  
del Diseño y de  
la Construcción

Ricardo Arturo  
López León

Universidad  
Autónoma de  
Aguascalientes.  
Centro de Ciencias  
del Diseño y de  
la Construcción

Katherine  
Mollenhauer Gajardo

Pontificia  
Universidad Católica  
de Chile

## Agradecimientos

Al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) principal soporte para cursar el doctorado y realizar la estancia internacional de investigación.

A la Benemérita Universidad Autónoma de Aguascalientes y al Centro de Ciencias del Diseño y de la Construcción, por su invaluable acompañamiento y apoyo, es un orgullo ser egresado de uno de sus programas de calidad.

A la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile, por abrirme sus puertas y dejarme vivir su calidad académica y humana.

Agradecimiento especial a mi tutor el Dr. Ricardo López, por el apoyo, soporte, orientación crítica, ser parte de mi formación en investigación, y por motivarme constantemente.

Dr. Mario Esparza, gracias por las conversaciones sobre diseño que siempre motivan a seguir adelante y hacer más fuerte el compromiso por un diseño diferente.

Dra. Katherine, muchas gracias por mostrarte el camino de la excelencia académica y profesional, el compromiso y la pasión por el diseño; por abrirme las puertas de su trabajo, su universidad, su país y su familia, por mostrarte que los sueños se pueden hacer realidad.

Dr. Pablo Hermansen, muchas gracias por ser un punto de inflexión desde el primer momento que tuve la oportunidad de escucharlo; por motivar, provocar e impulsar un pensamiento de diseño distinto.

Dra. Deyanira, gracias por aceptar ser parte de este proyecto; los inicios de la investigación vieron la luz en el congreso Bauen organizado por usted, ahora, también es parte del cierre, muchas gracias.

Mi más sincero agradecimiento a todas las personas que, con su calidad humana y profesional, participaron en este proyecto.

## Dedicatorias

Sin duda este trabajo lleva tu esencia, gracias a la vida por permitirme ser tu hijo...estoy seguro de que algún día más adelante, estaremos juntos conversando y te podré dedicar de frente este logro con un abrazo... te amo papá.

† Gabriel Angel López Gallardo (27 de marzo de 2021)

A mi mamá y hermana, gracias por ser un apoyo incondicional, por motivarme, por abrazar siempre mis sueños y hacerlos suyos, muchas gracias por ser extraordinarios seres humanos.

Ian y Dana, muchas gracias hijos por ser mis maestros de vida, por enseñarme que lo que importa en este mundo es la felicidad y entregar lo mejor a los demás. Sin duda este trabajo intenta aportar algo para dejarles un mundo mejor.

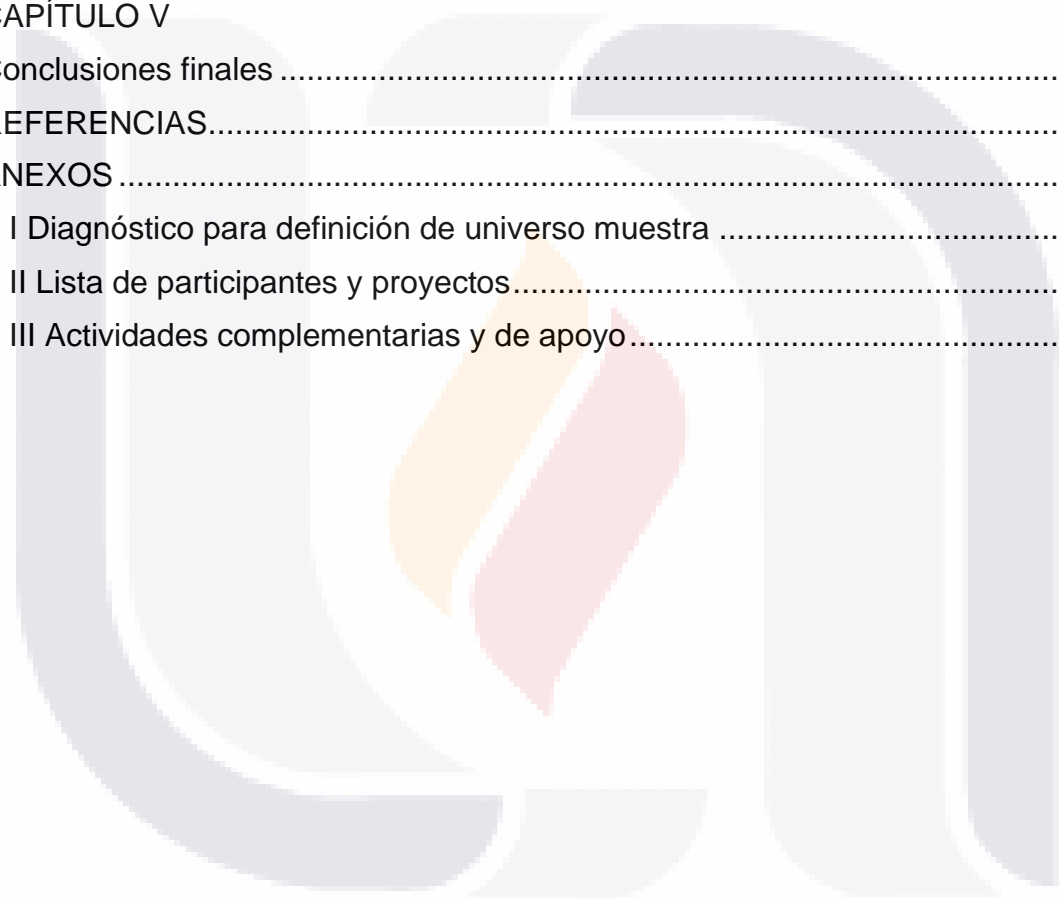
Dalia, mil gracias por hacerme una mejor persona, esto no hubiera sido posible sin tu presencia, siempre abrazas mis sueños y yo siempre abrazaré los tuyos... gracias por ser y estar en mi vida.

## Índice general

Índice de figuras.....	4
Resumen.....	5
Abstract.....	6
Introducción.....	7
El Ámbito Antrópico, un escenario que favorece el desarrollo de la propuesta de un diseño vinculado a la dimensión humana .....	12
<b>CAPÍTULO I</b>	
Relación histórica entre diseño y etnografía .....	17
Introducción .....	17
Antecedentes de la relación.....	19
Actualidad de la relación.....	24
Etnografía y diseño, origen y ambiente de relación .....	29
Sistema nocivo etnografía y diseño .....	31
Etnógrafos en diseño y diseñadores etnógrafos.....	34
Aportaciones reflexivas desde el campo de la etnografía.....	37
Realidad que demanda ser conocida y reflexionada .....	40
Conclusiones .....	43
<b>CAPÍTULO II</b>	
Asentamiento de los principios entre etnografía y diseño .....	45
Introducción .....	45
Situando el alcance etnográfico.....	47
Situando el alcance del diseño .....	49
Hacia la ubicación de elementos clave en la etnografía y el diseño.....	51
Eje etnográfico.....	52
Bases etnográficas.....	53
Técnicas etnográficas: su esencia y alcances .....	55
Situando el alcance de la etnografía .....	58
Eje de diseño.....	61
Diseño centrado en el usuario.....	62

Diseño Participativo.....	65
Diseño Lento .....	69
Design Council .....	73
Conclusiones .....	76
<b>CAPÍTULO III</b>	
Etnodiseño, una propuesta de vinculación nodal .....	78
Introducción .....	78
Nodos del eje etnográfico .....	79
Nodos del eje de diseño .....	80
Propuesta de vinculación nodal .....	82
Matrices .....	84
Matriz de la comprensión.....	85
Matriz de la proyección.....	86
Matriz del desarrollo .....	88
Matriz de la materialización .....	89
Principios y accionar conceptual del modelo .....	91
Conclusiones .....	97
<b>CAPÍTULO IV</b>	
Implementación del modelo en el ámbito de formación de pregrado y proyectos profesionales.....	99
Introducción .....	99
Escenarios de implementación .....	101
Estrategia de cuatro puntos .....	105
Planeación y sistema de implementación .....	106
Escenario 1. Estudiantes .....	107
Estrategia de 4 puntos:.....	107
Sistema de implementación y calendario .....	109
Programación de sesiones.....	110
Calendario de implementación .....	114
Proyectos resultantes.....	117
Reflexiones en torno a su implementación .....	123
Escenario 2. Profesionales .....	131

Estrategia de 4 puntos:.....	131
Sistema de implementación y calendario .....	133
Programación de sesiones.....	134
Calendario de implementación.....	137
Proyectos vinculados .....	139
Reflexiones en torno a su implementación.....	144
Conclusiones .....	151
CAPÍTULO V	
Conclusiones finales .....	154
REFERENCIAS.....	163
ANEXOS .....	172
I Diagnóstico para definición de universo muestra .....	172
II Lista de participantes y proyectos.....	174
III Actividades complementarias y de apoyo.....	175



## Índice de figuras

Figura 1. Dimensión de relación objeto-ámbito antrópico .....	14
Figura 2 Dimensión de relación diseño-ámbito antrópico .....	14
Figura 3 Principales momentos del origen de relación antropología, etnografía y diseño .....	23
Figura 4 Influencia a partir de intereses para relación diseño y etnografía .....	25
Figura 5 Despliegue conceptual de enfoques de relación diseño y antropología de mayor notoriedad .....	27
Figura 6 Premisas etnografía .....	49
Figura 7 Premisas diseño para las personas y sus contextos .....	51
Figura 8 Presentación visual de los nodos que componen el eje etnográfico .....	80
Figura 9 Ubicación de aproximaciones entre discursos de diseño y reporte Design Council .....	81
Figura 10 Presentación visual de los nodos que componen el eje de diseño .....	82
Figura 11 Representación conceptual del movimiento y origen de los distintos encuentros entre nodos etnográficos y de diseño.....	83
Figura 12 Principios clave del modelo.....	92
Figura 13 Etnodiseño, representación visual .....	93
Figura 14 Referencia visual de niveles de alcance de los componentes expuestos en las matrices .....	94

## Resumen

La etnografía y el diseño han participado históricamente de distintas intenciones y reflexiones sobre su relación, principalmente, aquellas que tienen como objetivo presentar, argumentar o hacer ver al diseño como una disciplina interesada y centrada en las personas.

El diseño, dado el sistema de aceleración de los procesos de producción y de consumo, la focalización arraigada por área disciplinar, la ansiedad por materializar objetivos y justificar su accionar, ha evidenciado por ignorancia, comodidad o conveniencia, una vinculación fragmentada, parcial e imprecisa con la etnografía. Consecuencia de ello, un diseño que promueve y persigue la inmediatez, y que además, termina por inhibir y debilitar el respeto a la naturaleza y alcance de la vinculación etnografía y diseño: priorizar el respeto hacia las personas y sus contextos.

La presente investigación, propone un modelo nombrado Etnodiseño, mismo que recupera la esencia de la etnografía y el enfoque del diseño comprometido con las personas. La propuesta, tiene como base un sistema de vinculación entre ambas disciplinas a partir del concepto interrelación nodal, mismo que permite conservar el alcance y naturaleza de ambas.

Etnodiseño, a partir de su construcción conceptual e instrumental, así como su implementación en dos escenarios próximos al desarrollo de la investigación: la formación en diseño y el desarrollo profesional de proyectos de diseño; se presenta como una herramienta que promueve un diseño como agente social de cambio; favoreciendo así, que la disciplina reflexione en torno a que el beneficio último de su actuación deberá recaer en las personas y sus contextos.

El modelo, promueve entonces rupturas potenciales y la apertura de canales de diálogo, impulsando así un cambio en la manera de ejercer y entender la potencial relación del diseño con la etnografía.

## **Abstract**

Ethnography and design have historically participated in different intentions and reflections on their relationship, mainly those that aim to present, argue, or make design look like an interesting and people-centered discipline.

Design and the system of acceleration of production and consumption processes, the targeting rooted by disciplinary area and the anxiety to materialize objectives and justify their actions, has evidenced by ignorance, comfort or convenience, a fragmented, partial, and imprecise link with ethnography. As a result, a design that promotes and pursues immediacy and that also ends up inhibiting and weakening respect for the nature and scope of the link ethnography and design: prioritizing respect for people and their contexts.

This research proposes a model called Ethnodesign, which recovers the essence of ethnography and the approach of design committed to people. This proposal is based on a system of linkage between both disciplines based on the concept of nodal interrelationship, which allows to preserve the scope and nature of both.

Ethnodesign from its conceptual and instrumental construction; as well as its implementation in two scenarios near the development of this work: training in design and professional development of design projects; it is discovered as a tool that promotes design as a social agent of change; favoring that the discipline reflects on the fact that the ultimate benefit of its action should fall on people and their contexts.

The proposed model promotes potential ruptures and the opening of channels of dialogue, thus promoting a change in the way of exercising and understanding the potential relationship of design with ethnography.

## Introducción

La presente investigación, es resultado de un proceso de formación doctoral que tuvo por objetivo desarrollar un modelo que permitiera potenciar la relación diseño y etnografía, promoviendo el desarrollo de proyectos de diseño centrados en las personas y sus contextos, priorizando el respeto hacia estos.

El modelo, tiene su origen en la inquietud por reflexionar en torno a cómo la disciplina del diseño ha estado haciendo uso de la etnografía para sistematizar y justificar sus acercamientos a las personas y sus contextos, a partir de mantenerse alineada a los sistemas de producción acelerada. De tal forma, se despierta el interés por construir y proponer un modelo que pueda llegar a ser considerado como una ruta que favorece que el diseño se aleje de aquellas prácticas que buscan una inmediatez para dar respuesta a dichos sistemas.

Desde una perspectiva en donde el diseño tiene una focalización de actuación social arraigada en su apellido, en donde forma parte por ignorancia o conveniencia de un sistema de acelerada producción y consumo, y en donde encuentra a la etnografía como una coartada para justificar sus decisiones, la investigación ubica un campo de acción para desarrollar una propuesta en beneficio de la vinculación diseño y etnografía. Dicha vinculación, centrada en respetar la naturaleza y alcance de ambas, y teniendo como principal objetivo promover el respeto y responsabilidad de su relación, en donde el beneficio último de su actuación deberá recaer en las personas y sus contextos.

Inicialmente, se presenta la oportunidad de vincular el proyecto con el contexto temático del doctorado en el que participa: Ámbito Antrópico. Presentando la pertinencia en tanto investigación que promueve una reflexión permanente en torno a las relaciones que se establecen y se han establecido a lo largo del tiempo entre el hombre y el entorno, así como su transformación mutua.

La investigación entonces, inicia presentando cómo la etnografía y el diseño han participado de distintas intenciones, reflexiones y alcances sobre su posible relación, principalmente, aquellos que tienen como objetivo presentar al diseño como una disciplina interesada y centrada en las personas.

\*El capítulo I, presenta los antecedentes de la relación, escenario en donde el auge tecnológico genera en el diseño la necesidad de incorporar capacidades para el abordaje de las personas, particularmente alrededor del concepto interacción. A partir de ello, se expone la relación histórica entre diseño y antropología, así como la evolución hasta el escenario de su actual relación, en donde aparece la etnografía como nodo de encuentro entre ambas.

En un siguiente momento, se presenta cómo la vinculación etnografía y diseño comienza a participar de un sistema nocivo para sí misma, en donde el diseño comienza a hacer uso de la etnografía en función de sus propios intereses, o participando de un sistema que se aleja de favorecer a las personas y contextos; principios tanto de la etnografía, como del diseño.

A partir de ello, se presentan una serie de escenarios actuales que demandan ser conocidos y reflexionados, en donde la etnografía puede estar siendo utilizada por el diseño como una mera herramienta para justificar su acercamiento a las personas. Esto, anclado en una tendencia de seguir participando dentro de la aceleración de los procesos de producción y de consumo de objetos, y construir argumentos terminan por ser un instrumento que justifica su intervención. De esta forma, se muestra cómo la relación diseño y etnografía participa de un sistema en donde ésta última es incorporada de manera fragmentada, parcial o imprecisa, alejándose de sus propios principios y potencial a favor del desarrollo de proyectos de diseño centrados en las personas y sus contextos.

El capítulo II, aborda entonces los principios tanto de la etnografía y del diseño con el objetivo de situar y asentar las bases para conservar la naturaleza y alcance de ambas.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

En un primer momento, se presentan las premisas que se propone sean consideradas y que permiten la construcción del concepto “ejes”: eje etnográfico y eje de diseño; integrando en ellos sus respectivos componentes clave y haciendo posible la prospección de interconexiones entre los mismos.

Los trabajos de Spradley y Restrepo, son analizados y retomados para identificar las bases, técnicas, esencia y alcance de la etnografía en tanto disciplina que, desde su perspectiva, ha dejado de ser patrimonio exclusivo de la antropología y por tanto demanda establecer principios para respetar su naturaleza.

En relación al eje de diseño, se presenta y hace un análisis de los discursos en diseño que promueven una disciplina centrada en las personas: diseño centrado en el usuario, diseño participativo, diseño lento, así como el reporte presentado por el *Design Council* en relación a las etapas o fases que son implementadas por despachos referentes en diseño a nivel internacional.

La información expuesta, permite el desarrollo de la propuesta central de la investigación, el modelo Etnodiseño.

El capítulo III entonces, presenta de inicio la construcción del concepto “nodos”, mismos que concentran los componentes clave que demandan tanto la etnografía como el diseño. Destino, integrante y riesgo, nodos del eje etnográfico; comprensión, proyección, desarrollo y materialización, nodos del eje de diseño.

El valor central del modelo, se encuentra en la propuesta de interrelación nodal entre ambos ejes, en donde al estar basados en una estructura de nodos, tanto el análisis, revisión, como puesta en acción, permite guardar equilibrio durante su transitar y potenciar el respeto a su naturaleza y alcance.

El capítulo presenta así, el resultado de dichas interconexiones, mismas que despliegan matrices que permiten la proyección instrumental, al presentar su definición, referencia, consideraciones y propuestas de trabajo: matriz de la comprensión, de la proyección, del desarrollo y de la materialización.

De esta forma, el capítulo presenta la construcción gráfica del modelo que permite visualizar los principios y accionar del mismo a través de su dimensión conceptual e instrumental tanto para el desarrollo, como en la posible evaluación de proyectos de diseño.

Etnodiseño entonces, se presenta como una herramienta que promueve un diseño que reflexiona su accionar en relación con la etnografía, y que favorece permanentemente un ejercicio profesional a favor de las personas y sus contextos.

A partir de la propuesta, el capítulo IV presenta información sobre la proyección y resultados de su implementación en dos escenarios próximos al desarrollo de la investigación: formación académica, mediante el desarrollo de proyectos dentro de la asignatura de diseño estratégico de último semestre en la Universidad Autónoma de Aguascalientes; y el ámbito profesional, a partir de ser utilizado como herramienta en el desarrollo de proyectos dentro de despachos y consultoras de diseño en la ciudad de Aguascalientes.

Se presenta, la estructura de implementación a partir de la estrategia de cuatro puntos propuesta por Robinson (2014): definición del universo de la muestra, tamaño de la muestra, selección de una estrategia de muestra, y muestra de abastecimiento. Lo anterior, siguiendo las orientaciones en torno a los métodos cualitativos de investigación propuestos por Taylor y Bodgan (1987).

El capítulo presenta entonces, un recorrido desde la presentación de los escenarios de implementación, la planeación y sistema de esta, la programación y calendario, los proyectos resultantes y vinculados, así como las reflexiones resultantes.

Dichas reflexiones, permiten la identificación de hallazgos significativos en tanto información que fortalece el planteamiento mismo del modelo, como la prospección de áreas de oportunidad para su consideración como herramienta dentro de los escenarios abordados.

Finalmente, el capítulo V expone las conclusiones que promueven visualizar las rutas posibles para Etnodiseño, mismo que se entrega en su desarrollo actual, como

una herramienta abierta al fortalecimiento continuo y detonante de diálogos reflexivos en torno a la relación etnografía y diseño, exponiendo finalmente su oportunidad de participación en contextos, por ejemplo, como la sostenibilidad. Esto, a partir de sumar al entendimiento de que como individuos somos miembros activos de una sociedad, misma que demanda dimensionar que la toma de decisiones deberá favorecer el bienestar del mundo.



## **El Ámbito Antrópico, un escenario que favorece el desarrollo de la propuesta de un diseño vinculado a la dimensión humana**

La investigación tiene lugar dentro del programa doctoral de Ciencias de los Ámbitos Antrópicos de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, razón por la cual se considera pertinente situar su contexto de relación.

Hablar del Ámbito Antrópico, es reflexionar en torno a las relaciones que se establecen y se han establecido a lo largo de los años entre el hombre y el entorno, de su transformación mutua, y de una actualidad que nos muestra que el mundo está padeciendo los estragos del proyecto civilizatorio de la llamada “inmortalidad artificial” (Villa, 1998). El diálogo sobre lo Antrópico está orientado entonces hacia las implicaciones de esclavizar a la naturaleza y a la sociedad a favor del desarrollo tecnológico, es decir, nuevos proyectos bajo el estándar de productividad (Canovan, 1998).

El Ámbito Antrópico, como fundamento del Doctorado en Ciencias de los Ámbitos Antrópicos, siguiendo a Acosta (2013), basa su riqueza en el entendimiento del entorno. Éste, para el fundador de programa, demanda ser asimilado, conservado y transformado bajo principios sólidos que generen un sistema armónico hombre-entorno; favoreciendo así, un legado intergeneracional armónico, y que en ningún momento permita dañarlo de forma irreparable.

Se destaca, que el programa ha despertado el interés principalmente en el área de ingeniería civil, urbanismo y arquitectura. Siguiendo a (Sifuentes, 2016), estas disciplinas han mostrado un interés recurrente en vincular proyectos disciplinares al Ámbito Antrópico, mientras que el área de diseño, no se ha mostrado con la misma motivación por hacer frente al abordaje aun cuando se encuentra vinculado a ello.

Sifuentes, en su texto sobre “La ciencia de los ámbitos antrópicos”, plantea una serie de reflexiones que muestran que el diseño tiene cabida, y por tanto una responsabilidad de comenzar a reflexionar y construir conocimiento a partir de su relación con el ámbito antrópico.

Para el autor, es importante entonces cuestionarse por qué los especialistas en áreas como el urbanismo, la arquitectura, la ingeniería o el diseño, olvidan frecuentemente que lo que desarrollan tiene igual derecho de existencia que la naturaleza misma. De esta forma, promueve la reflexión en tono a entender que la creación y materialización de todo aquello que se genera en dichas áreas, tiene implicaciones para la vida y supervivencia del planeta.

El presente trabajo de investigación propone en ese sentido, favorecer la reflexión y el desarrollo de proyectos en el área de diseño que promuevan la dimensión humana bajo el principio de que existe un compromiso absoluto, tanto con los miembros de nuestra especie, como con el planeta entero. Siguiendo a Villa (citado por Sifuentes, 2016), debemos entender entonces que estamos frente a la permanente necesidad de comprender y dimensionar la intervención humana en el ambiente, tanto en sus cargas positivas, como las negativas.

Razones como las anteriores, permiten en sí mismas explorar rutas de vinculación del Ámbito Antrópico con el diseño. En ese sentido, son dos dimensiones las que se propone pueden establecer las bases de los tipos de abordaje; la primera de ellas, aquella en donde el diseño se encuentra centrado en la reflexión sobre las implicaciones de sus procesos y recursos para la producción de objetos particulares. En ella, si bien se puede favorecer una postura crítica sobre el uso de la tecnología y materiales que permiten desarrollarlos, orbitaría permanentemente un interés específico sobre el objeto.



*Figura 1. Dimensión de relación objeto-ámbito antrópico*

Por otro lado, existe lo que se considera una oportunidad: situar una dimensión de relación en torno a un diseño como agente participante de un sistema complejo, es decir, dejando de colocar al objeto como centro de relación, para posicionarse como una disciplina vinculada a escenarios más grandes y menos inmediatos.



*Figura 2 Dimensión de relación diseño-ámbito antrópico*

La primera de las dimensiones bien pudiera tener como objetivo reflexionar y promover un diseño que se aleje, y asuma la responsabilidad, de ser visto como una de disciplina responsable principalmente de la generación de basura a nivel

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

mundial (Tapia, 2004). O bien, fomentar una reflexión sobre cómo lo producido puede tener un menor impacto nocivo en el mundo y la sociedad.

Si bien es cierto el diseño debiera mostrar un interés permanente por dimensionar su disciplina bajo estas implicaciones, para entonces desarrollar áreas de investigación que hagan frente a dicha realidad, la segunda dimensión descentraliza el análisis sobre el objeto producido para reflexionar sobre las necesidades de un contexto humano y natural que no puede ser reducido a lo primero.

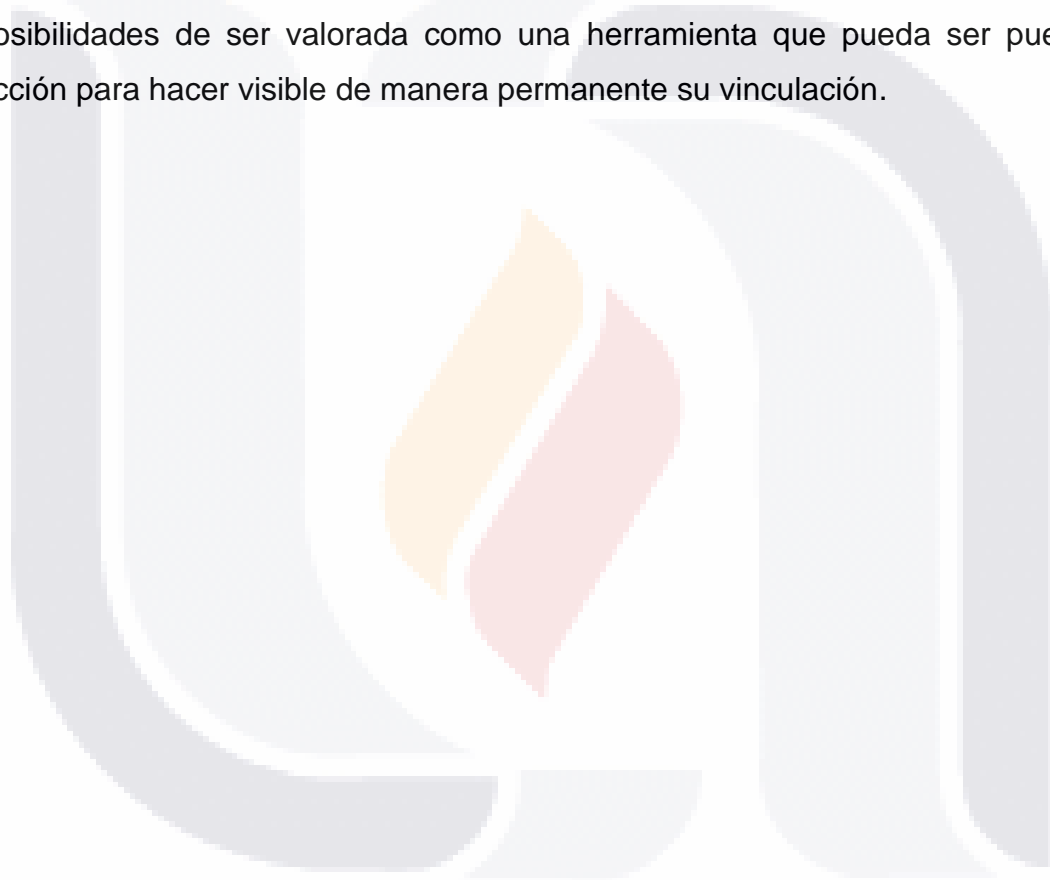
En ese sentido el diseño en el Ámbito Antrópico tiene una pertinencia manifiesta, siguiendo a Sifuentes (2016), no se trata de remitirse a entidades físicas como primera instancia, sino a entidades abstractas y relacionales por las que se generan interacciones entre todos los actores con los ambientes naturales, creados o acondicionados. Un diseño bajo dichas orientaciones, reflexiona sobre su conexión e implicaciones sistémicas en torno a su actuación en el mundo, pues entiende que va dirigido a una sociedad y por ende incide poderosamente sobre ella (Chávez citado por Saavedra, 2018).

Por otro lado, siguiendo a Margolín y Margolín (2012), el diseño probablemente siga anclado en el paradigma de diseño para el mercado, haciendo que las propuestas de teorías, métodos y prácticas del diseño sean en su mayoría orientadas a seguir la construcción del llamado “sentido de mercado” y “creación de productos para la venta”. En ese sentido, se estaría acotando a la sociedad como un actor de consumo, invisibilizando sus necesidades y, según García (Citado por Saavedra, 2018), generando posiblemente situaciones de desigualdad social como consecuencia de un diseño centrado en la producción de símbolos de categorías sociales.

Armstrong, Bailey, Julier y Kimbell (Citados por Aguirre, 2018), hablan del diseño como disciplina clave para enfrentar los desafíos complejos de nuestra sociedad actual. Esto, entendiendo que tiene una orientación hacia fines colectivos y sociales por encima de la búsqueda acelerada de responder a los objetivos comerciales o de consumo.

El diseño entonces, siguiendo a Manzini (1994), está en la posibilidad de proyectar escenarios que encuentren y promuevan una nueva idea de bienestar, un diseño que implique vivenciar las realidades que enfrentan las personas y sus contextos, logrando así, proponer abordajes coherentes que las beneficien (Aguirre, 2018).

Bajo esta reflexión, se sugiere ver la investigación como una propuesta de relación entre el diseño y el Ámbito Antrópico, favoreciendo la reflexión tanto en su relación conceptual en cuanto a orientaciones, objetivos y alcances; como en sus posibilidades de ser valorada como una herramienta que pueda ser puesta en acción para hacer visible de manera permanente su vinculación.



# TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

## **Etnodiseño. Modelo de diseño desde la perspectiva etnográfica para el desarrollo de proyectos centrados en las personas y sus contextos**

### **CAPÍTULO I**

#### **Relación histórica entre diseño y etnografía**

##### **Introducción**

A través de su devenir histórico, el diseño ha generado su propio sistema de fortalecimiento continuo a partir de encontrar e incorporar sistemáticamente competencias que le permiten articular su propia naturaleza, proyectar sus alcances y objetivos, y redescubrir su participación como actor de la vida misma. Dicho sistema de autoexploración, reflexión y cuestionamiento continuo ha generado históricamente que el diseño se mantenga libre de una determinación absoluta de lo que es.

Si bien entonces no puede ser reducido a una definición terminante, ha encontrado conexiones sustanciales con nodos que forman parte de su esencia, uno de ellos: las personas; actores activos de un sistema social dinámico y cambiante que probablemente ha generado esa oscilación continua y no determinista de lo que es.

El objetivo del presente capítulo es presentar, en un primer momento, información acerca de cómo el diseño históricamente aspiró a fortalecerse como una disciplina a la que se le demandó explorar un escenario más allá de la plástica y la función, para articular un sistema de actuación que abordara el concepto interacción. Esto, originando que el diseño iniciara una exploración para lograr el objetivo de responder a dicha demanda, y entonces incorporar capacidades orientadas a la búsqueda y obtención de información sobre el sistema de relación objeto-individuo.

En ese momento, el diseño encuentra en la antropología, las herramientas que de alguna manera le permitieron sistematizar e incorporar en su sistema de intervención, distintas formas para abordar a las personas. Comenzando así, a obtener información que le permitía generar argumentos para la redefinición y replanteamiento de las distintas materializaciones que promovía el contexto tecnológico.

En dicho sentido, se expone cómo comienza a gestarse una orientación de uso de la antropología hacia una pragmática arraigada en buscar y observar interacciones direccionadas, interrogatorios dirigidos hacia la obtención de información específica y observaciones focalizadas hacia aspectos particulares de interés.

El capítulo entonces, expone parte de los discursos de mayor notoriedad que exploran y reflexionan sobre la relación que el diseño ha tenido y puede articular con la antropología, llegando a reflexionar sobre la tendencia hacia una denominación que igualmente ha sido cuestionada: Diseño y antropología.

A partir de aportaciones como las anteriores, se expone cómo la etnografía emerge frecuentemente como el nodo de conexión entre antropología y diseño. Exponiendo en un siguiente momento, cómo esta vinculación históricamente ha transitado hacia una intención de incorporarla como una herramienta para hacer más accesibles los entornos y prácticas de la vida de las personas, e incrementar en consecuencia, un valor intencionado de aquellas materializaciones: objetos, que se pretende se incorporen en sus contextos.

El desarrollo de la información, aborda cómo dichas materializaciones llegan a ser idealizadas, difícilmente se incorporan de forma natural en los contextos y pueden mantenerse alejadas de promover un beneficio para las personas. Esto, consecuencia de un diseño que antepone sus aspiraciones e intenciones para destacar su participación, validar su intervención y que terminan por alejarlo de las necesidades más complejas y apremiantes de las personas con las que se relaciona.

En un siguiente momento, el capítulo sitúa entonces cómo este sistema de relación diseño y etnografía, diluye la propia naturaleza y aportación significativa que ésta última puede aportar a la disciplina; consecuencia de una visión en donde la etnografía se basa en reducciones o fracciones de la misma.

En esa tesitura, se expone cómo el diseño puede verse atraído, por ejemplo, por la búsqueda de descripciones generales, una visión autorregulada a conveniencia, operando bajo una manera usual de observación en un nivel de exigencia bajo, o asignando apariencias durante su relación o abordaje de personas y contextos.

Por lo anterior, se presenta la existencia de un diseño con la intención de gestar actuaciones persuasivas, pero que se mantiene menor o mayormente distante a reflexionar sobre el impacto que llega a tener en la vida de las personas y sus contextos. Centrándose así, en un tiempo y espacio de interés, pero, por ignorancia o conveniencia, olvidando su participación a favor o en contra del sistema social en el que participa.

El capítulo entonces, hace un recorrido histórico desde la gestación de la relación etnografía y diseño, hasta la participación que el diseño tiene dentro de un sistema que se considera nocivo en sí mismo, en tanto disciplina que pretende relacionarse con las personas y los contextos.

### **Antecedentes de la relación**

En la última parte del siglo XX, la sociedad enfrenta un auge tecnológico que permea en los sistemas empresariales, situación que detonó la exigencia de dirigir los esfuerzos hacia la ideación, desarrollo y materialización de objetos con características particulares, mismas que eran perseguidas con la intención de mejorar la interacción con los individuos. Dichos objetos, anteriormente centrados en intenciones de configuración plástica, ahora demandaban ir más allá de la forma para atender aspectos de interacción.

El diseño, en tanto disciplina que participaba en dicha configuración formal, y que hasta entonces acuñaba el énfasis tecnológico y funcionalista de escuelas como la Bauhaus y la ULM, comenzó a abrir y manifestar un nuevo debate. De esta forma, más allá de la reflexión permanente sobre el cómo se veían y para que funcionaban los objetos, la discusión tomaba una nueva orientación en torno a la demanda de incorporar el análisis sobre el cómo se usaban.

En ese momento, al diseño se le reclamó colaborar, profundizar y dilucidar sobre el sistema de interacción objeto – individuo, situación que originó que la disciplina intentara reorganizar su proceso para atender dicho reclamo, el propósito entonces, ir más allá de las consideraciones que hasta ese entonces había estimado prioritarias en el desarrollo de proyectos: forma y función.

Dicho contexto, generó que la disciplina enfocara sus esfuerzos hacia encontrar e incorporar la forma de entender y trabajar a partir de los rasgos que caracterizaban al grupo de usuarios que interactuaban con los objetos producidos. Por tanto, el diseño comenzó una exploración hacia su exterior, es decir, buscando qué otras disciplinas incorporaban en su proceso el abordaje de personas y contextos desde su orientación u objetivo, encontrando respuesta en el trabajo realizado por la antropología. A partir de entonces, se comienza a gestar la reflexión, análisis e incorporación de aspectos de esta, pues finalmente se encontró en ella la forma de justificar el acercamiento y atención a los rasgos que caracterizan a un grupo de usuarios (Cruz y Pérez, 2017).

En ese momento, el discurso de un diseño que incorporaba a la antropología, con el objetivo de hacerse de información para colaborar en la toma de decisiones orientadas hacia el ajuste y desarrollo de nuevos objetos, cobró fuerza y justificaba la participación del diseño en las demandas de dicho auge tecnológico.

Fue entonces que alrededor de los años 1980, el diseño mostró un creciente interés por abordar y escribir formalmente sobre la incorporación de aspectos antropológicos a su proceso de trabajo, particularmente, exponiendo sus nuevas capacidades de ubicar necesidades dentro de diversos grupos sociales para el

desarrollo de nuevos productos. La intención, estaba orientada en mostrar cómo el diseño tenía ahora la capacidad de razonar en torno las interacciones del individuo con las distintas materializaciones –objetos- producto del contexto tecnológico que envolvía a las empresas y a la sociedad.

Cabe destacar, que en dicho entorno gran parte de los esfuerzos versaban en abordar y entender la relación que el individuo tenía con la computadora, considerado entonces como el objeto de mayor representatividad en el contexto tecnológico, al propiciar y evidenciar el concepto y operatividad de la interacción. De esta forma, el diseño intentaba desentrañar dicho sistema de interacción y acercarse al entendimiento de las necesidades que se manifestaban durante el desarrollo de esta, todo ello, a partir de la incorporación de aspectos antropológicos (Harper, 2000).

Derivado de dicho contexto, en donde la tecnología se materializaba para propiciar y mejorar interacciones, las empresas, en relación con el diseño, recurrieron a la observación participante, técnica dominante de las investigaciones de campo para entender a las personas dentro de sus sistemas de trabajo (Gunn, Wendy, Otto y Charlotte, 2013). Dichos sistemas, finalmente fueron considerados espacios en donde el auge tecnológico evidenciaba mayormente sus materializaciones: diversos sistemas de cómputo enfocados en la producción.

En ese mismo periodo, tanto en Estados Unidos como en Europa, la etnografía, como método antropológico de investigación social, estaba siendo utilizada por el diseño industrial con objetivos semejantes: mejorar el entendimiento de los productos desarrollados por las empresas en su contexto de uso (Reese, 2002). Esto, era posible también a partir de realizar observación dentro de los distintos ambientes en donde podría ocurrir la interacción del individuo con el objeto. Cabe destacar, que dichas interacciones se encontraban relacionadas a la propuesta de la antropología en los negocios expresada por Gray (2010), en donde el objetivo era reflexionar sobre el sistema de relación entre las organizaciones, el producto, el consumidor y la marca.

Con la intención de sumar al recorrido histórico de la relación, se considera pertinente retomar la interesante línea de tiempo desarrollada por Otto y Charlotte (2013), en donde se expone la relación histórica entre antropología, etnografía y diseño, teniendo igualmente el contexto tecnológico como el sistema detonante de la misma.

Los autores, repasan distintas fases de relación que pueden agruparse en tres grandes momentos. En principio, sitúan cómo el diseño ponía en práctica aspectos de la antropología con la intención, tanto de compartir conocimiento sobre cómo el trabajo cooperativo dentro de las empresas era apoyado por el uso de la computadora, que tal como se mencionó anteriormente era el mayor exponente de dicho contexto, como información sobre el uso de la misma en los distintos espacios de trabajo.

En un siguiente momento, exponen que la etnografía permitió al diseño acercarse a los *insights* de las distintas interacciones, aspectos que permitían dar cuenta de las posibles necesidades de los individuos con la intención de situar patrones observables para proyectar la posibilidad de nuevas direcciones en el diseño de los objetos.

En consecuencia, mencionan que grandes marcas de desarrollo tecnológico empezaron entonces a incorporar el método etnográfico como parte de su estrategia de negocio para proyectar nuevos productos, refiriendo que industrias tanto de Estados Unidos y Europa, se dieron a la tarea de incorporar estas competencias de aproximación a los individuos para entender las distintas relaciones que éstos tenían con los productos que desarrollaban y lanzaban al mercado.



Figura 3 Principales momentos del origen de relación antropología, etnografía y diseño

Lo expuesto hasta ahora, llega a ser considerado el origen de la relación entre diseño y antropología, sistema que proyectó al diseño como una disciplina cuya intención era justificar la forma en que la disciplina abordaba a las personas, mediante la incorporación de nuevas herramientas dentro de su proceso de trabajo. En ese sentido, la finalidad se encontraba situada en la extracción de información, misma que servía para iniciar un proceso de análisis para ubicar necesidades manifiestas y proyectar mejoras en la interacción, pues finalmente ello permitía sumar argumentos para el desarrollo de nuevos productos.

1. Tratamiento selectivo de la información: acomodando selectivamente el fenómeno de estudio.
2. Bloque de accesibilidad: no integrando a los miembros como expertos.
3. Idiotización del campo de estudio: absteniéndose de toda consideración *a priori* o de lo que debería pasar.
4. Obligar a la realidad a corresponder a los conceptos de diseño.
5. Ser sensible sólo a los puntos más visibles y no a las estructuras.

6. Trivializar todo caso de contra-evidencia.
7. Desarrollar reportes lineales o falseados.
8. Interpretar los procesos desde sus resultados.
9. Cambio oportunista entre los niveles de datos: análisis primario de los datos mayormente accesibles y relegando aquellos que no sabe cómo conseguir.
10. Uso únicamente ilustrativo de los datos.

### **Actualidad de la relación**

Siguiendo a Martín-Juez (2002) y Clark (2011), resulta palpable que la tendencia en la actualidad sigue siendo centrar la relación entre diseño y antropología en el análisis de los objetos y su conexión tanto con su uso, producción, proyección e interacciones; situación que termina por evidenciar un enfoque principalmente centrado en reflexionar y poner en práctica observaciones sobre escenarios e interacciones específicas en ambientes controlados. Dicho enfoque, es posible que termine por exponer observaciones fraccionadas o predisuestas a generar confianza en la extracción de datos.

A partir de ello, se observa una orientación que prioriza escenarios en donde se propician esencialmente tres aspectos: 1) la direccionalidad del tipo de interacción que se quiere observar, 2) el desarrollo de preguntas específicas para obtener respuestas dirigidas a inquietudes particulares, o 3) observaciones fraccionadas, es decir, focalizadas esencialmente en aspectos particulares que previamente interesan para el desarrollo de objetos.

Lo anterior, bien puede ser la razón por la cual, siguiendo a Martín-Juez (2002), la relación diseño y antropología es materia dispersa en compilaciones, consecuencia de las distintas intenciones de hacer manifiesta la relación. En ese sentido, se habla de discursos en donde se refieren y toman como punto de partida bloques específicos tanto del diseño como de la antropología, terminando por mostrar un

propósito centrado en encontrar argumentos para el desarrollo disciplinar de productos orientados a intereses particulares.

Es por ello, que se habla de un diseño que puede tener una direccionalidad manifiesta, por un lado, de origen por algún tipo de interés o apellido del diseño: industrial, gráfico, textil, arquitectónico, etcétera; y por el otro, un interés de relacionarse e incorporar a la antropología ya sea a partir de su enfoque, el método etnográfico, o técnicas etnográficas específicas como observación participante, entrevistas a profundidad, entre otras. Además, como se explicará más adelante, dichas posibilidades o intenciones de relación, pueden verse rodeadas por intereses comerciales, enfoques de formación académica, o de consumo.

De esta forma, se habla de un diseño cuya vinculación con la antropología se encuentra influenciada, inicialmente por las fuerzas de interés disciplinar, y posteriormente, por las fuerzas de influencia contextual que serán expuestas más adelante:

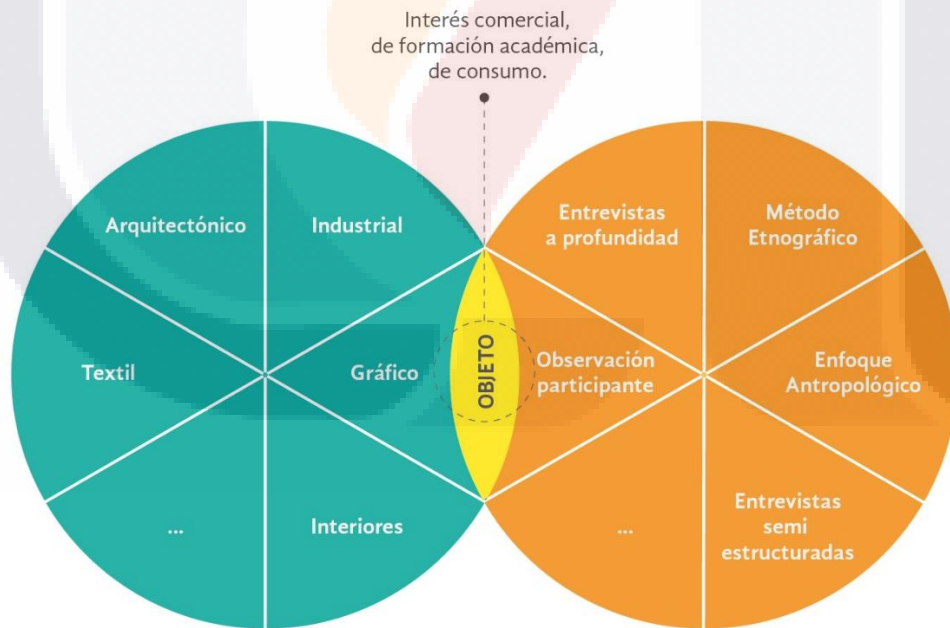


Figura 4 Influencia a partir de intereses para relación diseño y etnografía

Siguiendo a Charlotte y Gislev (2015), debido entonces a la pluralidad de relaciones que pueden construirse, “las discusiones entre antropología y la investigación en diseño se están enredando cada vez más”. Esto, como consecuencia de un afán por perseguir las particularidades de un enfoque específico construido, llegando a omitir, seleccionar a conveniencia, o sintetizar aspectos tanto la disciplina del diseño como de la antropología.

En relación con lo anterior, e intentando ejemplificar parte de la diversidad de enfoques, se exponen algunos que han cobrado mayor notoriedad en la actualidad.

Una de las propuestas, desarrollada por Martín-Juez (2002), centra sus intenciones en hacer una reflexión acerca de los usos e ideas de los objetos y cómo ello configura la vida material de los individuos. El autor, invita a realizar un análisis en torno a diversos objetos diseñados desde su proyección hasta su olvido, todo ello mediante un ejercicio antropológico, con la intención de sentar las bases de una antropología del diseño.

Por otro lado, se ubica la propuesta de Tunstall (2013), cuya intención es postular la forma en la que la antropología, como un campo de conocimiento, puede llegar a ofrecer al diseño la capacidad de comprender lo que significan los objetos para los seres humanos.

Siguiendo a Charlotte y Gislev (2015), podemos encontrar otra línea de intención de relación, en donde los autores postulan que la antropología emerge como un campo académico de investigación del conocimiento en diseño, mismo que fortalece la visión de considerar la configuración del objeto como un elemento clave del accionar disciplinar.

Gunn, Otto y Charlotte (2013), por su parte, conciben la relación del diseño y la antropología como un enfoque que permite proyectar soluciones conceptuales - productos- que finalmente llegarán a ser evaluados por la relevancia que tengan en la vida cotidiana de las personas.

Cabe destacar, que Ingold (2000), llegó a exponer la idea de incorporar una antropología de tipo teórico que permitiera proyectar diseños alternativos, conceptuales y futuristas.

En afinidad con la propuesta de Ingold; Charlotte y Gislev (2015), llegan a hablar del concepto “orientación”, refiriéndose a la intención de relacionar ambas disciplinas con la intención de proyectar futuros alternativos, cambios potenciales, intervenciones de diseño y compromisos materiales. Dicho enfoque, teniendo relación con el concepto de Balsamo (2011), al manifestar que, como disciplina, formamos parte del diseño de las culturas del futuro al diseñar objetos, tecnologías y sistemas que terminarán por incidir en su estructura.

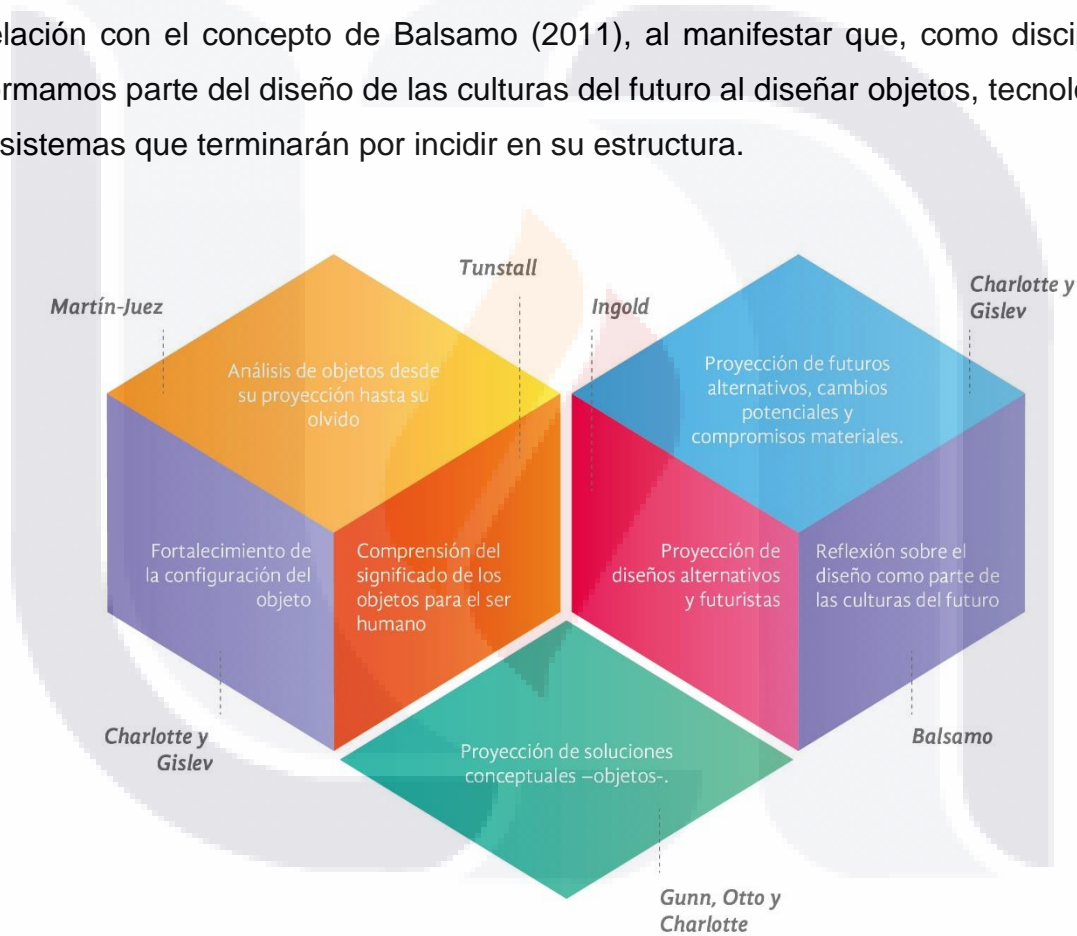


Figura 5 Despliegue conceptual de enfoques de relación diseño y antropología de mayor notoriedad

Cabe destacar que, así como las propuestas anteriores, podrían referirse otras con intenciones u orientaciones similares, finalmente encontrando que la mayoría de ellas integran en el título los conceptos diseño y antropología, sirva como ejemplo: “Antropología y diseño”, “Diseño y antropología”, “Hacia una antropología del diseño”, “Antropología para el diseño” o “Antropología aplicada al diseño”.

En este punto, se considera pertinente mencionar que la fórmula de dicha denominación titular o conceptual ya ha sido cuestionada, pues aplicada al diseño o a cualquier otra disciplina, tiene como consecuencia convertir la actividad en cuestión en un objeto de análisis (Wasson y Metcalf, 2013). En ese sentido, el resultado es el riesgo de postular a la disciplina como una actividad cuyo propósito final es el objeto material; posiblemente entonces, ésta sea la causa que ha condicionado hasta ahora gran parte de la reflexión sobre la posible relación entre diseño y antropología.

Siguiendo a Darzin (2013), lo anterior es una de las razones por las cuales existe una tendencia marcada por hablar de la existencia de una antropología en diseño centrada en lo material, potenciando así, un interés exagerado del diseño por el artefactualismo.

Llegado este punto, resulta pertinente reparar en reflexiones como las propuestas por Blomberg, Burrell y Guest (2003) y Suchman, Randall y Blomberg (2002), mismas que exponen que a la disciplina del diseño no le basta preocuparse solamente por inferir las relaciones emergentes entre el individuo, los objetos, su diseño y sus prácticas de uso. En similar orientación, Tunstall (2013), expone que uno de los principios necesarios para comprender la relación entre diseño y antropología, es el impacto que éste debiera tener en la alineación de las experiencias de las personas con los valores que le rodean, y que claramente, no puede estar sintetizado en los objetos. Bajo esta perspectiva entonces, un diseño que pretenda ubicar sus saberes en un contexto mayor deberá proyectar una visión sistémica de la disciplina que le permita reconocer que el individuo que aborda, es

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

con respecto a un ambiente que le permite reconocerse, definirse, pensarse y existir (Martín-Juez, 2002).

Gunn, Otto y Charlotte (2013), suman a dicha reflexión al promover un cuidado en la sensibilidad de las intenciones de relacionar al diseño con la antropología, pues se debe ponderar desplegarla a favor de cómo el mundo de las personas se ve afectado por nuestra disciplina. Los autores, terminan por manifestar que existe una necesidad latente de clarificar las formas de relación, pues atenderla, sería la premisa para ser capaces de enfrentar la exigencia y desafío contemporáneo de entender a las personas y sus contextos.

Lo hasta ahora expuesto, tiene el objetivo de mostrar una realidad existente anclada en las intenciones de formalizar la relación entre diseño y antropología, misma que finalmente deja ver que los enfoques hasta ahora contruidos son en sí mismos complejos; es decir, intenciones de relación rodeadas de múltiples intereses y ambientes, ya sea para argumentar mejoras de funcionamiento o uso en ambientes específicos de interacción, incrementar el interés sobre lo producido, impactar en el consumo, cumplir orientaciones de formación específicas, ponderar alcances particulares en la práctica del diseño, entre otros.

### **Etnografía y diseño, origen y ambiente de relación**

Dentro de las propuestas de relación antes mencionadas, así como en buena parte de la documentación de proyectos de diseño que trabajan sobre la promoción de la posible relación entre antropología y diseño, es frecuente encontrar que la etnografía emerge como el nodo de relación entre ambas. La etnografía, aparece como aquello que finalmente permite sistematizar las intenciones de abordar y entender a las personas y sus contextos, destacando, que es puesta en práctica principalmente en la parte naciente del desarrollo de proyectos que pretenden alcanzar la materialización de soluciones.

Encontrar entonces que la propuesta de relación entre diseño y antropología parte de la etnografía, es frecuente, ya sea a partir de su exposición implícita, sugerida, o

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

que se presente de manera difuminada. Cabe destacar que en la documentación o reporte de desarrollo de proyectos de diseño que tratan de evidenciar que la disciplina se ocupa del abordaje de las personas y sus contextos, es clara la postura de relacionar el diseño, exclusivamente con componentes que provienen de la etnografía.

En ese sentido, es importante subrayar la premisa proveniente de la sociología, ciencia que contiene a la antropología y por ende a la etnografía, misma que prioriza el entendimiento de la relación intrínseca entre ambas, postulando que, si se quiere hacer antropología, se necesita primeramente saber y hacer buena etnografía, pues de lo contrario, la disciplina colapsa (Esteva, 1972).

Partiendo de dicha afirmación, se estaría entonces frente a la exigencia de postular que, si se quiere potenciar la relación entre diseño y antropología, se deberá iniciar por promover el desarrollo pertinente de la vinculación del diseño con la etnografía.

No obstante que se pueda llegar a visualizar esta demanda, pareciera que el diseño en la actualidad no puede, o no ha querido escapar, de la tendencia que marca que toda aquella disciplina que pretende entender a las personas y grupos sociales, y ante la gran cantidad de información que se puede originar de ello, utiliza a la etnografía solo como un pretexto para tomar información que permita argumentar o buscar una coherencia del todo (Sahlins, 1997). Coherencia que finalmente se encuentra arraigada en la búsqueda de justificar, tanto la forma de acercarse a las personas, como para la extracción de información que termina por dar argumento a ciertas decisiones dentro de su proceso.

Probablemente, es entonces que el diseño se ha valido de la etnografía para dotarse de información eventual y particular con la intención de desarrollar proyectos que atiendan al interés de un sistema de producción continua. Bajo dicha orientación, el diseño hace evidente que su participación en dicho sistema, suma al desarrollo de productos que sólo estarían en búsqueda de estimular el asombro y curiosidad temporal, desarrollando proyectos que finalmente terminan por promover materializaciones de futuro inmediato, pero que rápidamente se transforman en

pasados superficiales (Suchman, 2011). En ese sentido, el diseño termina por evidenciar su constante incapacidad de trascender, a largo plazo, en la vida de las personas.

El diseño, se expone así, como una disciplina que no logra un reconocimiento colectivo de lo que genera, pues no logra que aquello, resultado de sus capacidades, identifique al individuo con su sistema integral de creencias, prácticas y hábitos (Martín-Juez, 2002). Siendo entonces, una disciplina que deja abierta la ventana para que se le cuestione que ha utilizado a la etnografía como una mera herramienta utilitaria, cuya intención es proveer aquella información que interesa principalmente en la fase inicial del desarrollo de proyectos. Terminando así por inhibir tanto el entendimiento del impacto sistémico que la disciplina puede llegar a tener, como su trascendencia en el contexto complejo de las personas al trabajar sobre intereses de focalización de extracción de información.

El diseño, en esa línea, quizá siga orientando sus esfuerzos en ajustar el método etnográfico a la comprensión de comportamientos habituales, dentro de marcos de tiempo cortos, para realizar mejoras lo más pronto posible. Seguir en esa línea, demanda reflexionar y hacer evidente el sacrificio del potencial de la etnografía a favor de una especificidad y focalización forzada, misma que busca constantemente la validación de ser una disciplina de productividad efectiva a ciertos intereses (Balla y Ormerodb, 2000).

### **Sistema nocivo etnografía y diseño**

El contexto expuesto anteriormente, genera en consecuencia una postura del diseño que deja ver que utiliza a la etnografía principalmente para satisfacer la demanda de entornos producción continua. Dicho comportamiento, finalmente intenta sumar a que los productos y servicios que se desarrollan se adapten de alguna manera a la vida de los clientes, en todo momento anclados, a intereses mercantiles (Lindley y Sharman, 2014).

Incluso, además de este tipo de proyectos, existen otros que promueven prácticas alejadas del consumo y que proyectan una intención fuera de lo comercial, ponderando en su discurso, la intención de mejorar la vida de las personas. Ambos casos, han provocado que parte del diseño se desarrolle bajo una visión redentora del mundo, generando que los diseñadores trabajen constantemente en entornos “vulnerables” (Tunstall, 2013). Dichos escenarios, que en ocasiones son abordados bajo esta perspectiva de compasión, y que finalmente resultan atractivos para la disciplina, terminan evidenciándose como contextos relativamente sencillos, tanto para encontrar momentos y espacios específicos de observación, como para identificar necesidades o problemas de interacción de las personas con ciertos productos, para posteriormente, argumentar y proyectar “productos mejorados”, o validarse como disciplina preocupada por las personas.

Este sistema de trabajo, ya ha sido considerada banal e irónica, pues en la búsqueda exclusiva de entender a las personas como consumidores o receptores del producto desarrollado, termina por reducir la cultura al mero consumismo (Ladner, 2012), y además, desvirtúa el principio base de la etnografía: conocer (Spradley, 1919).

A pesar de ello, el diseño sigue evidenciando que una decisión arraigada de vincularse con la etnografía, es incorporarla a favor de hacer que los entornos y las prácticas de la vida real le sean más accesibles (Charlotte y Gislev, 2015). Teniendo entonces como objetivo, mostrar que el valor de la relación se encuentra en mostrarla como un elemento clave para el incremento de valor de los objetos, pues el sistema de consumo los sigue considerando como sinónimo de crecimiento y bienestar económico (Wolff y Robles, 2006).

Dicho escenario, ha originado que existan reflexiones que recuerdan que la etnografía no solo puede y debe ser usada con la intención de comprender y describir productos, sino que sugiere un proceso de investigación profundo cuyo objetivo no puede estar dirigido a calmar la ansiedad por generar argumentos para la configuración material de objetos (Otto y Charlotte, 2013).

En dicha tesitura, siguiendo a Murphy y Marcos (2013), es importante reparar en que, aunque el diseño como la etnografía a menudo operan en la práctica con objetivos relativamente pequeños, deberán entenderse siempre vinculadas a procesos simbólicos más grandes y menos inmediatos.

Seguir participando de dicho sistema, suma a evidenciar un diseño que se deja envolver, por ignorancia o conveniencia, por el desarrollo de proyectos finalmente sometidos a los intereses dominantes de consumo o notoriedad social.

Con lo anterior, se pretende destacar que probablemente el diseño esté siendo presa del enfoque posmodernista que mencionan Wolff y Robles (2006). Enfoque cuya intención es la de gestar un diseño de élite, que si bien es cierto termina por generar el asombro e interés temporal sobre aquellos productos y servicios que desarrolla, seguramente termina por alejarse de los objetivos sociales que deben estar presentes en los proyectos que aborda.

Es preocupante entonces, que la disciplina siga dispuesta a seguir alimentando una de las premisas instauradas en diseño alrededor de los años 1920: seguir alimentando las fuerzas capitalistas (Aicher, 2009). En consecuencia, se seguiría promoviendo el desarrollo de proyectos que llegan a detonar incertidumbre en los contextos de las personas (Ewart, 2013), al idealizar objetos que terminan por forzar a que éstas los adopten a sus sistemas de vida, difícilmente insertándose de forma natural y en beneficio de las mismas.

Ante este panorama de posible cuestionamiento, tanto el diseño, como las empresas que la incorporan en su estructura, y que probablemente han sido o pueden llegar a ser cuestionadas por trabajar bajo los enfoques anteriores, han intentado construir o mostrar una cara distinta. En ese sentido, se hace referencia a la intención de señalar constantemente una responsabilidad social, misma que termina por participar y promover la visión, mencionada en un inicio, de un diseño redentor del mundo de los otros.

Dicho sistema de trabajo, recurrente en la actualidad, focaliza la relación del diseño y la etnografía en la extracción de información para configurar objetos que puedan

llegar a mostrarse socialmente como materializaciones que ayudan al “necesitado”, pero que finalmente terminan por evidenciar en algún momento, que la información bajo la cual se trabajó, fue reducida y focalizada. Se habla así de proyectos que, abordados con un ojo crítico al momento de ser expuestos o documentados, evidencian la construcción de una plataforma argumentativa que aparentemente atiende lo social, pero a la que prioritariamente interesa lograr una validación social de mostrarse como una empresa o proyecto que se preocupa por las personas. Anteponiendo así, sus intenciones a las necesidades más complejas y apremiantes, mismas que terminan por ser relegadas, o lastimosamente invisibilizadas a favor de destacar solo lo que se quiere. En ocasiones incluso, con el objetivo de justificar la inversión de recursos en dichos programas o proyectos.

La relación etnografía y diseño entonces, olvida, inhibe o fractura el objetivo de trabajar a favor de las personas y sus contextos en un sentido amplio y no focalizado a una temporalidad o interés particular.

### **Etnógrafos en diseño y diseñadores etnógrafos**

Así como se manifiesta la latente intención del diseño por relacionarse con la etnografía a partir de incorporar algunos de sus componentes, bajo su propia intención o entendimiento, se pueden también encontrar reflexiones provenientes desde los etnógrafos, quienes han llegado participar o se han incorporado a los equipos de trabajo para el desarrollo de proyectos de diseño.

Siguiendo a Veggel (2005), en su crítica propositiva hacia cómo el diseño pretende adecuar frecuentemente la etnografía a sus propios intereses, ya sea de tiempo, procesos o propuesta de herramientas, se logra identificar que el diseñador probablemente manifieste de forma recurrente, un interés constante por adaptarla a conveniencia, ignorando el respeto y alcance que merece en tanto método de abordaje de personas y contextos. El autor, menciona que lo anterior no es más que el origen y causa por la que una gran cantidad de etnógrafos se encuentran en

conflicto constante por hacer notar el respeto por su disciplina, tratando de cuidar su propia naturaleza, e invitando al diálogo para una construcción conjunta y no sometida a los intereses de terceros. Destacando, finalmente, que es una realidad que los etnógrafos terminen por adaptarse o rendirse a ello.

Cabe destacar, que generalmente tanto el diseñador que pretende adquirir formalmente una formación en etnografía, como el etnógrafo de formación que participa en el desarrollo de proyectos de diseño, a menudo trabajan en campos como el diseño de interacción o el diseño de experiencias para el usuario. Dicho escenario, tiene como objetivo aportar al desarrollo de productos tecnológicos mejorados (Lindley, 2014), ya sea en interfaces digitales, dispositivos o instrumentos; destacando en ese sentido, la vuelta al origen de la relación entre diseño y antropología, centrada entonces, en el objeto tecnológico.

Dicho enfoque de trabajo frecuentemente centra sus esfuerzos en observar interacciones entre los individuos y los objetos, teniendo como objetivo, visualizar posibles mejoras y proyectar aquel objeto que podría ser potencialmente interesante en el futuro.

Ante esta situación, es recurrente encontrar situaciones, en donde tanto el diseñador que pretende incorporar a la etnografía en sus procesos, como el diseñador que se forma en etnografía, o el propio etnógrafo que participa en el desarrollo de proyectos de diseño, lleguen en algún momento a auto justificar el desarrollo de los mismos, exponiendo que la propuesta presentada termina por no alinearse probablemente con los objetivos de la etnografía tradicional, pero que alcanza ciertos objetivos.

Proyectos de este tipo, terminan por evidenciar que se ha caído en la inercia de simplificar la información que puede ser alcanzada mediante la relación del diseño con la etnografía. En dichos casos, se justifica una intervención que finalmente se mantiene sometida a la premura e imposición por implementar mejoras en determinados periodos de tiempo, manteniendo así, el objetivo de focalizarse sobre

hallazgos en una determinada línea de obviedad, o micro-observaciones sobre el objeto que interesa mejorar desde un principio.

Ejemplo de lo anterior, son proyectos que incluso son mostrados como evidencia del alcance entre diseño y antropología, tales como los catálogos digitales de Crabtree, Rouncefield y Tolmie (2012), *The body games Project, Robots take over? Tools for questioning futures*, o *Exhibitions for digital era* (Gunn, Otto y Charlotte, 2013), proyectos que al final de su exposición, evidencian que surgen meramente de la indicación específica de mejorar algún producto particular, o responder a la demanda de entregar un proyecto en determinado periodo de tiempo.

A raíz de las reflexiones anteriores, y de acuerdo con Crabtree, Rouncefield y Tolmie (2012), se reclama de nueva cuenta que la etnografía no puede reducirse solamente a ir, mirar y reunir información sobre aspectos particulares de las personas y los objetos expuestos, ya que requiere comprender que el diseño se sitúa ante un contexto complejo que advierte y demanda ser entendido desde el sujeto mismo, y no desde los propios intereses o vicios individualistas en tanto diseñador y su propia visión del mundo (Clark, 2013).

Por tanto, la justificación de intervención, el objeto idealizado, o la búsqueda por rediseñar un objeto particular, no debieran condicionar el abordaje (Button, 2000), es decir, lo que se vea, jamás deberá ser lo que se quiere ver o se intuye que se necesita ver; esto, si lo que se busca es incorporar la naturaleza y alcance de la etnografía. Un diseño entonces, que no se aleje de lo anterior, seguirá evidenciando su incapacidad de entender que el objetivo de relacionarse con la etnografía jamás deberá tener intención de proyectar sus propios intereses en tanto individuo y profesionalista en la vida de los otros (Crabtree, Rouncefield y Tolmie, 2012). Dimensionando así, que la práctica etnográfica exige, de inicio, una mentalidad crítica (Anderson, 1989), que sitúa el abordaje en un contexto de mayor exigencia.

Del mismo modo, hacer uso de la etnografía va más allá de reparar sobre aquello que es evidente o termina por servir para calmar la ansiedad de intervención, en

donde en ocasiones, se da por sentada de inicio una necesidad de diseño con características aspiracionales por decreto.

Finalmente, siguiendo a Charlotte y Gislev (2015), lo anterior permite entender que la etnografía en diseño asiduamente se basa en reducciones o predefiniciones limitadas de la misma, llegando a desarrollar posturas o acepciones que logran incluso la aceptación, incorporación y reconocimiento por parte de los profesionales en diseño, sumando así, directamente a seguir desvirtuando lo que la etnografía puede llegar a ofrecerle.

De esta forma, se termina por alejar al diseño del entendimiento de que se encuentra ante la posibilidad de adentrarse en información que le puede permitir captar la visión del mundo desde el punto de vista de la propia persona que pretende abordar: el mundo desde los ojos del propio nativo.

Debemos entonces reflexionar en torno al abanico de intenciones de relacionar diseño y etnografía, mismas que han sumado al origen de una cacofonía de diferentes tipos de etnografías en diseño, que terminan por generar mensajes contradictorios y confusos de lo que la etnografía es, hace, debería y puede hacer por el diseño (Crabtree, Rouncefield y Tolmie, 2012).

### **Aportaciones reflexivas desde el campo de la etnografía**

Se considera interesante referir, la propuesta de Garfinkel (1984), en relación con el concepto etnometodología, mismo que aporta ciertas reflexiones generales sobre el uso que se le puede llegar a dar a la etnografía. Cabe destacar que aun cuando el texto no versa en torno al diseño, permite una reflexión crítica que resulta interesante conocer sobre la posición en que es visto o colocado el actor social durante los estudios que pretenden abordarlo.

El autor, desglosa una serie de reflexiones que bien pueden meditar dentro del ámbito del diseño, en tanto disciplina que incorpora aspectos etnográficos. Éstas, están orientadas en seis conceptos principales:

1. Se considera que una persona opera bajo el concepto “relajamiento”, cuando sólo busca descripciones generales.
2. Cuando la etnografía opera bajo el objetivo de buscar lo aislable, típico o uniforme, se cae en el concepto “calidad contextual de información”, mismo que origina una visión autorregulada a conveniencia.
3. Cuando la etnografía opera bajo la manera usual de mirar, se es parte del concepto “Textura”.
4. El concepto “Vergüenza”, aparece cuando quien hace etnografía opera en el nivel más bajo de exigencia, es decir, como cualquiera puede ver.
5. Anteponer biografías personales a lo que se observa, genera una óptica cerrada y anclada en supuestos de información viciada: concepto de “Biografías personales”.
6. Al asignar apariencias o imputar la propia biografía de quien observa, detona operar bajo el concepto de “Biografías de periferia”.

A partir de esta perspectiva de cómo suele usarse la etnografía, bien podría afirmarse que el diseño recae y suma a que se mantengan dichas prácticas nocivas para ella misma, al recaer en acciones que no logran desligarse de la tendencia de una práctica etnográfica que busca información económica, que no requiere de una inversión significativa de tiempo y habilidad para ser trabajada, y atendiendo finalmente, a la inmediatez.

Cabe destacar que Garfinkel, expone la recurrencia de trabajar con títulos fijados de antemano; en diseño, bien pudiera hablarse de aquellas guías que sugieren o proyectan las características de un objeto aspiracional que se busca por decreto. Dichas acciones, traen como resultado que gane fuerza la dinámica en donde “lo correcto”, no es más que el punto de vista dominante en un sistema de trabajo; en

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

diseño, bien pudieran ser los objetivos de la dirección creativa, el asesor, el líder de proyecto, o el interés de quien financia el mismo.

En consecuencia, aparece el concepto de solución adecuada, que termina siendo aquella que se atiende y que constantemente incide en posibles ocurrencias manipuladas, para que la sucesión de las decisiones, se produzcan de acuerdo con la ponderación anticipada de un problema resuelto.

Finalmente, la etnometodología de Garfinkel, expone una serie de cuestionamientos que bien pudieran aportar al diseño en tanto disciplina que pretende relacionarse con la etnografía, siendo posible generar preguntas similares que promuevan la reflexión de lo hasta ahora expuesto.

Como ejemplo de esas preguntas, se encuentran los cuestionamientos sobre si estaremos gestando una inercia de consolidar explicaciones socialmente inventadas, pero finalmente persuasivas, que terminan por constituir la forma apropiada de hablar de las actividades que desarrollamos en un tiempo y espacio específico. De igual forma, se propone reflexionar sobre si trabajamos constantemente sobre cuestionamientos acerca de la parte de la situación que se requiere, para finalmente entregar una solución socialmente sostenible del problema que concierne a cierto jurado en ese momento. Por último, motivar el cuestionamiento sobre la toma de decisiones ancladas a una predefinición de pasos de la solución adecuada, la búsqueda de contenido en sitios convencionales, preferencia por operaciones de corta duración que se ajusten a requerimientos impuestos, o bien, la intención de perseguir un sentido de ego, notoriedad, sentido de redención y apego a configuraciones dominantes.

De forma paralela, siguiendo a Wolff y Robles (2006), se puede sintetizar la propuesta de reflexión sobre una etnometodología aplicada al diseño, a partir de la propuesta de los diez errores o máximas en la investigación social, en este caso, del diseño que incorpora el método etnográfico:

11. Tratamiento selectivo de la información: acomodando selectivamente el fenómeno de estudio.

12. Bloque de accesibilidad: no integrando a los miembros como expertos.
13. Idiotización del campo de estudio: absteniéndose de toda consideración *a priori* o de lo que debería pasar.
14. Obligar a la realidad a corresponder a los conceptos de diseño.
15. Ser sensible sólo a los puntos más visibles y no a las estructuras.
16. Trivializar todo caso de contra-evidencia.
17. Desarrollar reportes lineales o falseados.
18. Interpretar los procesos desde sus resultados.
19. Cambio oportunista entre los niveles de datos: análisis primario de los datos mayormente accesibles y relegando aquellos que no sabe cómo conseguir.
20. Uso únicamente ilustrativo de los datos.

### **Realidad que demanda ser conocida y reflexionada**

Desde el diseño, se han desarrollado propuestas que pretenden mostrar que a la disciplina interesa una práctica y enfoque distinto, ya sea por cuestionamientos como los anteriormente expuestos, u otros que siguen apareciendo y alimentando dichas inquietudes en torno a su accionar. Aún con ello, es evidente que, en la generalidad, la relación diseño y etnografía se encuentra mayormente dentro del contexto de acelerada producción de productos y servicios.

Resulta significativo encontrar y detenerse a reflexionar sobre el impacto del diseño en la vida de las personas y sus contextos; de acuerdo con Thackara (2013) y el *Design Council* (2007), cerca del ochenta por ciento de los productos, servicios e infraestructura que nos rodean, y que llegan a participar del impacto en detrimento de lo ambiental o lo social, se determinan en la etapa de diseño. En la misma línea, se expone que la mayor parte de los nuevos productos que se lanzan cada tres minutos a nivel global, involucran la participación de un diseñador, ya sea en su etapa de creación, desarrollo, definición o estrategia de lanzamiento.

Por otro lado, no sorprende que, dentro del mundo de los negocios, se hable permanentemente de la necesidad de lanzar nuevos productos al mercado como requisito de subsistencia, situación que difícilmente suma a detenerse y cuestionar el paradigma de producción continua y cómo el diseño se vuelve un participante activo de las consecuencias que esto puede llegar a generar.

Frente a este escenario, el diseño frecuentemente deja en evidencia que la etnografía está siendo utilizada como un accesorio que le permite, por un lado, justificar la toma de decisiones para potenciar o defender el desarrollo de proyectos orientados a la materialización de objetos, y por el otro, mostrarse como una disciplina que sigue participando del principio de la competitividad e innovación empresarial dentro del mercado de consumo (Borja, 2017), es decir, no parar de cambiar, lanzar, y rehacer productos.

El diseño, bajo esta dirección, debiera visualizar y dimensionar que forma parte del sistema en donde existe un alto porcentaje de tendencia al fracaso de los más de treinta mil nuevos productos de consumo lanzados en promedio cada año (Nobel, 2011; Castellion y Markham, 2012). De igual forma, su participación en uno de los sistemas dominantes en dicho contexto de producción y consumo: la canibalización, mismo que tiene como objetivo insertar productos en el mercado con el único propósito de expulsar a otros del mercado, incluso teniendo como objetivo la desaparición de productos de la misma marca. Bajo dicho sistema, cuatro de cada seis productos en la actualidad tienen esa intención (Kenton, 2019; Hattangadi, 2015; Gould, 2019).

Un dato, sirva como ejemplo para referenciar la sobrepoblación de productos, es que en Estados Unidos se sugiere que aproximadamente ciento cincuenta productos son lo que terminan por satisfacer el ochenta por ciento de las necesidades básicas de las personas (Trout citado por Egan, 2015), dejando ver que, dentro del porcentaje restante, aparece un abanico incontable de opciones luchando entre sí, y tratando de mostrarse como necesarias.

En la misma tesitura, se invita a ser críticos sobre la información que diversas fuentes exponen sobre aquellos productos considerados “memorables” por la industria y el diseño dentro de determinados periodos de tiempo, y en donde se puede observar, haciendo un rastreo de estos, que la mayoría de ellos desaparecen del mercado en un corto o mediano plazo (Schneider y Hall, 2011): asombro temporal, pasado superficial.

Otro dato, que tiene la intención de servir como referencia del paradigma instaurado en la industria, es que radares de innovación como *Kantar Worldpanel*, habla de lo preocupante que resulta disminuir los porcentajes promedio de productos lanzados anualmente para todos aquellos interesados en fortalecer la industria: fortalecer, es igual a producir.

Lo anterior, no es más que información que desvela cómo el sistema sigue anclado en una visión en donde las empresas pretenden seguir siendo competitivas y longevas a partir del desarrollo continuo de nuevos productos (Rodríguez, 2015). En donde, además, se habla de la necesidad de generar nuevas competencias para resolver el problema de la asertividad en el desarrollo de los mismos, difícilmente promoviendo el cuestionamiento sobre la inercia de acelerada producción.

Incluso, siguiendo a Thackara (2013), el diseño participa, y tiene la intención de seguir participando, del fortalecimiento de un Producto Interno Bruto (PIB), que termina por no tomar en cuenta los recursos naturales, los ecosistemas, el capital social y humano; colaborando así, finamente con la industria que coloca a las personas como variable meramente de consumo.

Es recurrente entonces encontrar que, para dicho sistema, el fracaso de los productos es consecuencia exclusivamente de no encontrar quién compre lo que se quiere o se tiene que producir.

Importante destacar en este sentido, que el diseño demanda pensar en mejoras sociales y ambientales; acercar soluciones que no solo sean innovadoras para la producción y el consumo, sino que abarquen la calidad de vida social (Manzini, 2008).

La participación del diseño, y la forma de utilizar a la etnografía con una orientación distinta a trabajar en torno al bienestar de las personas y sus contextos, demanda ser reflexionada de manera urgente, ya que incluso, como menciona Martín-Juez (2002), no es de extrañar que se impulsen constantemente proyectos y diseños que se nos dice son símbolos de progreso y bienestar, aunque para crearlos, adquirirlos o disfrutarlos, se esté condenando directamente al retroceso y marginación de otros.

### **Conclusiones**

En torno a las intenciones del diseño por relacionarse con la etnografía, se considera gravita un sistema nocivo que tiene como objetivo utilizar a esta última como coartada para potenciar o defender ciertos proyectos de diseño a partir del uso de ciertos componentes que interesan para alcanzar objetivos que le benefician. Esto, ya sea consecuencia de la focalización arraigada de su apellido, adaptación de su actuación por conveniencia, o terminando por someterse a intereses de otros sistemas.

Si bien es cierto existe una tendencia de uso, consecuencia quizá del contexto histórico en el cual se comenzó a generar la vinculación, la información que se presenta sirve para promover una reflexión en torno a la direccionalidad que puede estarse promoviendo, y que puede llegar a desfavorecer el alcance o naturaleza misma de la etnografía.

Se considera prioritario entonces, reparar en dimensionar los alcances que están teniendo este tipo de prácticas, entendiendo su origen y los intereses que las pueden estar influenciando y fortaleciendo.

No es significativo ni de valor encontrar evidencia de cómo el diseño ha utilizado y adaptado a sus intereses una disciplina que en sí misma busca otros distintos, y además, cómo esas intenciones por ignorancia o conveniencia, desfavorecen el sistema social en el cual participa.

Por lo anterior, la investigación continúa presentando información que suma a la comprensión de lo que la etnografía es y busca en sí misma, y las reflexiones propositivas en torno a un diseño que pretende trabajar a favor de las personas y sus contextos.



## CAPÍTULO II

### Asentamiento de los principios entre etnografía y diseño

#### Introducción

Hasta ahora, se ha expuesto tanto el origen de la necesidad del diseño por relacionarse con la etnografía, como enfoques e intenciones que han rodeado dicha dinámica de interacción disciplinar. De igual forma, se ha dado cuenta de una direccionalidad nociva hacia un uso fraccionado de la misma que termina por desfavorecer su propio alcance, llegando incluso, a diluir su naturaleza. En ese sentido, la etnografía ha sido utilizada como una mera herramienta que promueve un diseño enfocado en responder al valor de la producción acelerada, o bien, calmar la ansiedad de generar materializaciones de forma continua que buscan su validación en torno a contextos o personas específicas de interés, a partir del abordaje de situaciones particulares.

Es entonces que la investigación, a través del presente capítulo, hace una puntualización sobre los alcances que tanto la disciplina del diseño, como la etnografía, ofrecen en tanto disciplinas capaces de abordar escenarios complejos con el propósito de abordar, entender y trabajar a favor de las personas y sus contextos.

La información presentada, inicia exponiendo cómo la etnografía trata de un sistema que permite acercarse esencialmente al conocer, y que es totalmente distante a un ejercicio de extracción de información para responder a expectativas o necesidades de otros. En ese sentido, el diseño debiera recordar que la etnografía persigue el entendimiento del mundo desde el punto de vista de otros sistemas de significado, llegando a comprender a los seres humanos y sus contextos, así como las circunstancias sociales que pueden rodear su propio acto de diseño.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Se presenta entonces, información que favorece entender que el diseño debiera trascender ciertos intereses de orientar su relación con la etnografía, mismos que terminan por influenciarlo y alejarlo del valor mismo de las personas y sus contextos. La disciplina, se considera debe fortalecer su visión de ser relevante primero, por sus compromisos sociales y culturales, y de manera secundaria por aquellos logros técnicos de las materializaciones disciplinares, focalizadas o aspiracionales que pueda generar.

Hace tiempo que desde el diseño surgen planteamientos para recordar, siguiendo a Papanek (1977), la responsabilidad que la disciplina tiene con aspectos prioritarios como la inclusión, la justicia social, la sostenibilidad, el compromiso con las necesidades sociales, entre otros. Por ello, y lo distante que se presentan en la actualidad prácticas nocivas para potenciar el aporte de la etnografía al diseño, la investigación presenta en un siguiente momento aquellos aspectos relevantes tanto de la etnografía, como del diseño, que pretenden aportar a recordar, reflexionar y considerar orientaciones que promueven el fortalecimiento de su relación.

Se expone así, el eje etnográfico, mismo que presenta información acerca de cómo la etnografía contiene en sí misma el carácter de acercarse y trabajar sobre la verdadera naturaleza de las relaciones humanas, con la intención de contribuir a su bienestar.

Es en ese sentido, la investigación retoma los trabajos realizados por Spradley y Restrepo; ambos, investigadores que aportan aspectos significativos que promueven el entendimiento y respeto de los componentes esenciales de la etnografía. En sus trabajos, refieren que ha sido evidente el interés de otras disciplinas por incorporar o adecuar la etnografía a sus sistemas de trabajo, escenario que reclama aclarar su naturaleza y alcances.

A partir de lo anterior, se presentan las bases para recapitular la importancia de entender que la etnografía está orientada a descubrir, aprender y descubrir el sistema propio de otra cultura, lo que permite acceder a realidades que otros han

aprendido y utilizan para dar sentido a sus mundos; alcance siempre vinculado al objetivo de estar en todo momento al servicio de la humanidad.

Finalmente, se presenta tanto el contexto de desarrollo, como el enfoque y componentes de los discursos de diseño que surgen para presentar una disciplina con intenciones incorporar y participar de manera cercana con las personas y sus contextos, en ese sentido, Diseño Centrado en el Usuario, Diseño Participativo y Diseño Lento, son las perspectivas que se presentan.

De igual forma, la información es complementada con el reporte realizado por el *Design Council*, mismo que tiene como objetivo informar a la comunidad de diseño sobre el sistema utilizado por las empresas, consideradas líderes del ramo, para el desarrollo de proyectos.

El capítulo entonces, a partir del recorrido por los alcances tanto del diseño como de la etnografía, vinculados a favorecer a las personas y sus contextos, permite ubicar los elementos clave que fomentan alcanzar dicho objetivo y conservar su naturaleza, estableciendo así, el concepto de “ejes”: eje etnográfico y eje de diseño.

### **Situando el alcance etnográfico**

A partir de lo expuesto anteriormente, es oportuno retomar el planteamiento de Crabtree, Rouncefield y Tolmie (2012), quienes afirman que la etnografía no puede ser vista desde un inicio, como una simple herramienta para ir, mirar y reunir información, ya sea sobre situaciones particulares u objetos expuestos. La etnografía, exponen, demanda de inicio comprenderse como una práctica que permite posicionarse ante fenómenos que advierten no ser vistos desde los intereses de quien observa. En ese sentido, siguiendo a Clark (2013), se advierte que es indispensable evitar la predisposición de observación hacia aquello que se quiere o se intuye que se necesita ver.

La etnografía demanda, desde su esencia, la disposición y apertura para poner en operación una mentalidad analítica (Gary, 1989), es decir, aquella en donde lo significativo de la información no está en las posibles respuestas que el individuo pueda dar a cualquiera de las preguntas o interrogantes que se le inviten a responder, sino, en la relación de todo lo que dice, lo que se debiera investigar, y lo que sucede en el contexto. Hablamos entonces de un sistema de información que permite acercarse esencialmente al conocer, y que se encuentra lejano a suceder bajo un sistema lineal o dirigido hacia extracción de información.

Se considera pertinente, destacar en ese sentido, la afirmación que nos ofrece Spradley (1979) sobre la dimensión de la etnografía, exponiendo que ésta: “nos ofrece a todos la posibilidad de dar un paso fuera de nuestros estrechos orígenes culturales, para dejar de lado nuestro patrimonio heredado de etnocentrismo, aunque sea por un breve periodo, y entender el mundo desde el punto de vista de otros seres humanos que viven por diferentes sistemas de significado”.

Incluso Malinowski (citado por Spradley, 1979, pág. 3), hablaba ya sobre el objetivo intrínseco en la práctica etnográfica, declarando que éste versa en captar el punto de vista del individuo y su relación con la vida para comprender su propia visión del mundo.

Lo anterior, permite visualizar que una práctica etnográfica que ignore dichas premisas estaría en camino de debilitar, ignorar o inhibir, tanto su potencial, como los alcances que ésta pueda ofrecer a toda aquella disciplina que pretenda vincularse con ella, en este caso, al diseño. La etnografía entonces no debe tener la intención de ir y recopilar datos, deberá tener como objetivo principal, aprender de las personas y descubrir lo oculto de otras formas de vida.

Se presenta, un esquema que retoma aquellos aspectos que se propone sean considerados como componentes del alcance etnográfico:



Figura 6 Premisas etnografía

**Situando el alcance del diseño**

A la disciplina, ante la evidente necesidad de abordar personas y contextos, se le invita a entender la responsabilidad que eso le demanda. Siguiendo a Friedman (2002), es necesario que el diseño integre las capacidades necesarias para comprender, tanto a los seres humanos y sus contextos, como también las circunstancias sociales en donde tiene lugar su propio acto de diseño. Además, el diseño debe formarse bajo la capacidad de entender y dimensionar cómo dichas personas y contextos conectan con el desarrollo de su disciplina, pues el objetivo deberá estar anclado, bajo esta perspectiva, en desarrollar proyectos de impacto a favor de estos.

Proyectos que tienen el nivel de trascender los intereses ajenos, para así, centrarse en el valor mismo de las personas y sus contextos; en dimensionar que el diseño, deberá asumir el compromiso ético e intelectual ante lo que las personas, los contextos y sociedades, pueden demandarle (Wolff y Robles, 2006). En ese sentido, se habla de un diseño no auto-regulado o sometido a una actividad meramente configuradora de objetos, o bien, un sistema de trabajo que frecuentemente muestra indicios de evitar el análisis de situaciones o eventos nuevos; llegando a sortear así, la incertidumbre de posiblemente, tanto no saber qué se necesita hacer, como no lograr entender qué se le puede estar demandando (Martín-Juez, 2002).

El diseño bajo esta perspectiva, y siguiendo a Darzin (2013), debiera ser relevante primero por sus compromisos sociales y culturales, y de manera secundaria por sus logros técnicos; lo que permite comprender que como disciplina se pueden llegar a entregar posibilidades tanto de inclusión, como de exclusión social.

Siguiendo a Saavedra (2018), y tomando como referencia su consideración sobre la consciencia que el diseño debiera tener sobre su actuación social, se propone que los diseñadores permanentemente reparen y comprendan el impacto de su actuación en la sociedad. Bajo esta perspectiva, se estaría favoreciendo una reflexión centrada en la responsabilidad en el desarrollo de proyectos, dimensionando que estos, inciden para bien o para mal en la sociedad.

A partir de lo anterior, se presenta entonces el esquema que retoma aquellos aspectos que se propone sean considerados como componentes del alcance del diseño bajo un enfoque de trabajo a favor de las personas y los contextos:



*Figura 7 Premisas diseño para las personas y sus contextos*

### **Hacia la ubicación de elementos clave en la etnografía y el diseño**

Reflexionar, analizar y ubicar los componentes que demandan estar presentes tanto de la etnografía como del diseño en su ejercicio y propuesta de relación, contribuyen a tener claridad sobre los alcances que ambas disciplinas pueden aportar al desarrollo de proyectos en beneficio de las personas y sus contextos.

En esa tesitura, por un lado, se estaría en posibilidad de respetar la naturaleza y alcance que ofrece la etnografía, y por otro, respetar y potenciar al diseño que considera a las personas y sus contextos como elemento medular dentro de su proceso.

Para comenzar el asentamiento de lo anterior, la investigación desarrollada propone que tanto la etnografía y el diseño adquieran el concepto de “ejes”; esto, en tanto

deberían contener aquellos componentes clave que, tanto permitan conservar su naturaleza y alcance, como posibiliten la proyección de interconexiones entre los mismos; entonces se tiene:

- Eje etnográfico
- Eje de diseño

### **Eje etnográfico**

De inicio debiera decirse que la etnografía, siguiendo a Cerri (2010), es una disciplina que aporta valor en la formación, competencia y producción de nuevos aprendizajes en colaboración estricta con el contexto que se aborda. En esa misma línea, contiene en sí misma el carácter de acercarse y trabajar en la verdadera naturaleza de las relaciones humanas, con el propósito de contribuir al mejoramiento y progreso del contexto abordado (Martín-Juez, 2004).

La presente investigación, rescata enfoques como los anteriores y retoma puntualmente los planteamientos de Spradley (1979, 1980) y Restrepo (2016), cuya intención se centra en identificar los componentes sustanciales que demandan estar presentes en el ejercicio etnográfico.

Por un lado, Spradley fue un destacado antropólogo que dedicó su carrera a desarrollar procedimientos para el diseño y ejecución de investigaciones etnográficas, en donde uno de sus principales objetivos fue hacer que sus propuestas actuaran como didáctica orientadora del trabajo de investigadores cuya intención fuera, o siguiera siendo, el abordaje cualitativo de información.

El principal interés de Spradley, estaba determinado en ponderar la urgencia de aclarar la naturaleza de la etnografía, tanto exponiendo información, como promoviendo la reflexión sobre el escenario que comenzaba a gestarse: un interés de otras disciplinas por comenzar a utilizar sus herramientas. En dicho contexto, ponderó entonces que existía un riesgo latente de traer supuestos disciplinares al enfoque etnográfico.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Es a partir de ese momento, que sus textos comienzan a promover una clarificación de lo que la etnografía conlleva como enfoque, alcance y forma de hacerse.

Por otro lado, Restrepo (2016), expone que es claro que la etnografía dejó de ser hace décadas patrimonio exclusivo de los antropólogos, esto, como resultado del interés por parte de distintas disciplinas por incorporarla o adecuarla a sus intereses profesionales. Esta situación, bajo su perspectiva, demandaba asentar una serie de orientaciones que estuvieran enfocadas en respetar su naturaleza.

Ambas propuestas, muestran la intención de incidir en todo aquel individuo que pretende vincularse o tiene como objetivo poner en práctica la etnografía, con la intención de lograr que éste se desnaturalizarse tanto de sus concepciones culturales como profesionales, y demás, alcance una apertura mental que lo lleve a volverse más sensible y tolerante ante las múltiples diferencias que confronta en el campo. Lo anterior, tiene como finalidad exhortar a que el individuo viva la naturaleza de la etnografía y dimensione su alcance.

A partir de la propuesta de Spradley y Restrepo, y complementado con los apuntes de Ramos (2017) en relación a sus aportaciones sobre etnografía concéntrica y didáctica, así como el abordaje de las conexiones entre lo micro y lo macro de Giddens (1995), se ubican y presentan aquellos componentes etnográficos necesarios para respetar su naturaleza y alcance:

### **Bases etnográficas**

En principio, la etnografía deberá entenderse como una competencia traductora resultante de la comprensión y conceptualización de una cultura que tiene soporte en el diálogo multiforme en su propio contexto. Como tal, se trata de un ejercicio que permite acceder a sistemas particulares de información, mismos que dan origen y construyen significados que deben entenderse a partir de los diferentes códigos y normas culturales que los envuelven, ya que se manifiestan como el resultado del movimiento natural de una sociedad.

En ese sentido, quien pretenda hacer etnografía, deberá entender de inicio que, como individuo, no forma parte de una cultura homogénea, y por lo tanto debe poner

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

en operación una humildad que lo aleje de una postura etnocentrista, es decir, aquella que da origen a que el individuo se sitúe como referente respecto a otras realidades.

La etnografía, bajo esta perspectiva, permite acceder a una compleja red de relaciones y situaciones que forman estructuras sociales que se organizan y deben entenderse en sus propios términos. Por tanto, demanda el entendimiento de los componentes de dicha estructura como partes esenciales, mismas que no pueden ser alteradas o adaptadas a conveniencia para alinearse a intereses externos, pues hacerlo, inhibe la apertura y aprendizaje permanente que debiera estar presente para mantener activa la capacidad de asombro como personas.

Sumado a lo anterior, la etnografía demanda que el individuo ponga en operación aspectos que le posibiliten la capacidad de adecuarse al movimiento que exigen las propias personas y el contexto, tales como la flexibilidad corporal, apertura mental y la observación mediante sus cinco sentidos. De esta forma, estaría en posibilidad de formarse bajo la competencia de hacer visible aquello que tanto ha permanecido o pareciera oculto, como aquello que pasa desapercibido. En ese sentido, preguntas como qué, quién, cómo, cuándo y dónde, son una exigencia permanente para enfrentar y responder de manera ineludible a todo aquello que se observa y se vive en el contexto.

Se establece también, que la etnografía demanda entender que quien la pone en práctica debe evitar, tanto la excesiva visibilidad, como cualquier técnica que pueda llegar a ser considerada como invasiva; ambas, generadoras de obstáculos y ruidos de comportamiento en el contexto que entorpecen e inciden directamente en su naturalidad. Por tanto, es una exigencia realizar inmersiones con un tiempo suficiente que permitan conseguir la confianza y consentimiento del contexto, el objetivo: alcanzar una inmersión en la naturalidad.

Dicha inmersión, deberá ser entendida como aquel desplazamiento que permite relacionarse y tener una interacción cercana a lo ordinario y natural, misma que entrega en consecuencia fiabilidad en la interpretación contextual y, sobre todo, una

experiencia significativa; ambos, requerimientos que demandan estar presentes en un ejercicio de respeto a la naturaleza de la etnografía.

En complemento, se destaca dicha naturaleza exige suprimir cualquier postura que verse en asumir que se ha logrado entender a las personas y el contexto de forma temprana. En consecuencia, cualquier ejercicio lejano a una inmersión en la naturalidad, y que termine por evidenciar un acercamiento temporal fraccionado, ajustado o subordinado a procesos ajenos, no debiera ser considerado un ejercicio que respeta a la misma.

El objetivo de la etnografía, finalmente deberá estar alejado de hacer una colección de información adecuada a intereses externos, o que termina por no ser trabajada como un ejercicio relacional de sistemas de significados encontrados durante su desarrollo. Hacerlo bajo ese sistema de trabajo, termina por evidenciar que no existe la responsabilidad de un registro constante y sistemático que demanda concentración y disposición a un trabajo riguroso.

### **Técnicas etnográficas: su esencia y alcances**

La etnografía, tiene como parte de su motor de operación a las técnicas etnográficas, por tanto, se considera pertinente puntualizar sobre sus objetivos, componentes y alcances, sumando así, al desarrollo de la estructura del eje etnográfico

Como parte de dichas técnicas, se encuentra la “observación participante”, considerada una de las principales y ampliamente utilizada por otras disciplinas. Esta, exige de inicio el desarrollo de matrices de observación, mismas que permiten perfilar la pertinencia y prioridades de la misma, siendo capaces de promover una comprensión del sistema que será abordado para evitar una inmersión basada en la comodidad o conveniencia. De igual forma, exige un registro sistemático y audiovisual de lo que acontece una vez dentro del contexto, posibilitando la triangulación futura de información a partir de las distintas conversaciones, documentos recolectados, biografía disponible y fuentes de interlocución.

Se destaca, que la composición del término observación participante, por un lado, coloca a la observación como un concepto que en sí mismo sugiere distancia, además de ser sistemática y controlada sobre lo que acontece; y por el otro, la participación, que sugiere proximidad en el sistema de actividades del contexto. La observación participante entonces, trata sobre el momento mismo de producción y elaboración de conocimiento sobre la realidad de las personas en sus propios contextos. La técnica, no debiera terminar en una sola observación o participación, deberá efectuarse en varias ocasiones, situaciones, y con personas diferentes para ponderar tanto las variaciones, como para comprender a detalle las distintas percepciones.

Por otro lado, encontramos el “diario de campo”, mismo que reclama un registro de información sistemática que posibilite la re-flexibilidad permanente, ya que se trata de un compromiso por desarrollar una escritura rigurosa que permita la aparición de cuestiones no consideradas, ya sea tanto para ajustar la matriz de observación, como para definir el problema.

Dicha técnica, se trata de una herramienta que propicia y potencia el proceso continuo de pensamiento y comprensión de investigación, ya que exige profundizar en el registro y conocimiento de situaciones presentes o pasadas que fueron asentadas en él.

Otra técnica de la etnografía es la vinculación con “informantes o interlocutores clave”. Cabe destacar, que el término “informante” supone en sí mismo que una parte es la que informa, y otra es la que es informada. Es por ello, que se toma como referencia la propuesta del término “interlocutor”, mismo que sugiere un diálogo más horizontal y equilibrado. Esta premisa, requiere que la técnica que se desarrolle bajo un pertinente esquema de ubicación estructural, mismo que permite clarificar la posición que las personas guardan dentro de los agrupamientos sociales, temáticas de dominio y grado de formalidad en su ubicación social; teniendo como resultado, la pertinente selección de los denominados “interlocutores clave”.

Dicha asertividad y precisión en su elección resultan determinantes en el éxito o fracaso del trabajo de campo, pues serán la fuente primaria de conocimiento de la vida social que se pretende abordar.

Aunada a las anteriores, se encuentra la “entrevista etnográfica”, técnica que demanda entender de inicio que conlleva una exigencia de tiempo para su planeación, desarrollo, realización y análisis de información, lo que permite incorporarla pertinentemente al planteamiento del proyecto.

Al ser una técnica que demanda tiempo, deberá permanecer flexible, es decir, no deberá forzarse a una linealidad que inhiba la naturalidad de una interlocución, considerando que no deberá perderse de vista lo que se busca con ella. Para alcanzar información relevante y natural, su estructura deberá pensarse como un sistema de temáticas que atienden aspectos tales como:

- La bodega de los recuerdos: con preguntas o temáticas que inviten a la descripción.
- Diálogo sobre los tipos de objetos, hábitos, costumbres, manifestaciones culturales, denominaciones nativas o locales: con preguntas o temáticas estructuradas.
- Buscando la reflexión sobre situaciones o contextos, partiendo de oposiciones binarias: con preguntas o temáticas de contraste.

Dichas consideraciones posibilitan el análisis, por ejemplo, de las relaciones semánticas, diagramas de flujo de conceptos, significados o ideas, así como distinciones taxonómicas.

Por otro lado, encontramos la técnica “historias de vida”, misma que tiene el objetivo de identificar la relevancia de la trayectoria vital de una persona, para entonces, explorar e ilustrar los significados y prácticas culturales relevantes de las cuales es miembro.

Finalmente, se presenta la necesidad de desarrollar la “escritura etnográfica”, en donde a partir de un índice analítico, por ejemplo, con las temáticas o cuadros de

contenido de información obtenidos, se invita a desarrollar una narrativa, escrito, documental, presentación, etc. que logre traducir el resultado del ejercicio etnográfico. Dicho material, deberá finalmente ser validado por las mismas personas y contextos, ya que su sistema de significados es la base de su construcción.

Cabe destacar, que la etnografía pondera imprescindible el uso de distintas técnicas en un mismo proyecto, lo que en sí mismo es un respecto a su naturaleza y alcance, pues termina por hacer posible la triangulación de información, práctica esencial del ejercicio etnográfico.

### **Situando el alcance de la etnografía**

Llegado este momento, cuyo objetivo ha sido situar los alcances de la etnografía, se reitera entonces que cualquier disciplina que pretenda ponerla en práctica, deberá entender que el objetivo es descubrir, aprender y describir el sistema propio de otra cultura desde el punto de las mismas personas. De igual forma, demanda que se suprima cualquier intención de imponer teorías propias o externas a la misma. Se trata, en todo momento, de la posibilidad de acceder a realidades separadas que otros han aprendido y utilizan para dar sentido a sus mundos; vincularse al conocimiento de personas y contextos que viven por diferentes sistemas de significado.

La etnografía, nos aleja de una lógica predispuesta de querer entender una realidad ajena bajo nuestros propios conceptos, acercándonos así, a entender las diferencias culturales; lo que exige operar permanentemente bajo una mirada holística que evite la formación y trabajo sobre subjetividades.

Lo anterior, requiere un auténtico esfuerzo por revisar y ser críticos con nuestras propias posiciones etnocéntricas y sociocéntricas, causantes del sesgo y limitación en la capacidad para comprender contextualmente algo. En ese sentido, tanto lo que hemos aprendido como individuos que forman parte de una sociedad particular, como lo que hemos adquirido en nuestra formación profesional específica, no deberá influir y condicionar el ejercicio etnográfico.

Se establece entonces, que la propia complejidad de la vida social que se pretende abordar sólo podrá ser alcanzada si se tiene una estructura que permita observar y analizar su propio flujo, logrando comprender su propio entramado de relaciones, comportamientos y jerarquías. Por lo tanto, la implementación de la etnografía en cualquier proceso no deberá tener intenciones de ponderar la búsqueda dirigida hacia encontrar incongruencias o datos numéricos evidentes, sino, perseguir de forma permanente el significado de las acciones, eventos y comportamientos más allá de lo que se ve, se oye, se percibe, o se asume como premisa.

Resulta prioritario puntualizar que, la etnografía, en tanto posibilidad de acceder a realidades culturales ajenas, exige y debiera tener como finalidad en todo momento, aportar desde su diseño hasta su finalización, al bienestar de las personas. De esta forma, la etnografía está en posibilidad de mantener su carácter de estar al servicio de las necesidades humanas, consultando y determinando con las personas y los contextos, los temas más urgentes o apremiantes. Tener en cuenta lo anterior, permite respetarla como una herramienta poderosa de acceso a realidades particulares que no deben ser influenciadas por intereses externos o exclusivos de quien las aborda.

El objetivo etnográfico, se exige esté siempre orientado en propiciar y lograr un diálogo enfocado, profundo y reflexivo, que mantenga la responsabilidad global tanto de su proyección, como de su aplicación. Dejar ver, ya sea por ignorancia o conveniencia, evidencias de haber mutilado, adaptado o ajustado la etnografía, intentando responder interrogantes específicas y propias de teorías de quien la utiliza, mantendrá sus actuaciones y resultados inconexos con las demandas sociales y de su misma naturaleza. De esta forma, terminará por hacer evidente de manera directa o indirecta:

- Que ha suprimido las necesidades más apremiantes del contexto
- Falta de interés por algo distinto a sus intereses
- Falta de compromiso con las personas con las que se relaciona

Comportamientos en esa tesitura, diluyen la capacidad de ubicar y reparar en situaciones posiblemente cruciales e irrepetibles, mismas que terminan por permitir que como personas y diseñadores nos adentremos en información relevante para trabajar a favor de las personas y sus contextos. En ningún caso entonces, deberá ganar la ansiedad latente, ya sea de la persona o profesional, por querer llegar a lo que se pondera importante de inicio o interesa a los objetivos previamente definidos.

Por otro lado, el ejercicio etnográfico exige erradicar la comodidad de iniciar el abordaje con interlocutores que terminan por evidenciar una selección basada en la figura del compañero, conocido, o primera persona con la que es posible establecer contacto, para entonces, ponderarla como fuente clave de información. Desarrollar prácticas como esta, reduce a las personas del contexto a simples fuentes de información, misma que pretende ser extraída bajo la intención de recolectar datos en búsqueda de respuestas que confirmen o se alineen con ideas preconcebidas, pues finalmente terminan por servir para que el profesional siga avanzando en el cumplimiento de objetivos preestablecidos.

Siguiendo a Malinowski (citado por Clark, 2013), la etnografía debiera desligarse de lo anterior, pues invita y demanda un “auténtico contacto”, situación que suprime por sí misma el ver a las personas como máquinas que producen información. De esta forma, se demanda erradicar la puesta en práctica de cualquier tipo de acercamiento que suponga la violación simbólica al querer extraer información de forma acelerada, evidenciando finalmente, la incapacidad de dejar de producir subjetividades para el entendimiento y toma de decisiones.

Es prioritario comprender que la etnografía permite ser empático con la diferencia cultural, los valores, ideas o prácticas ajenas. De esta forma, se logra expulsar cualquier intención de colocar las nuestras como superiores, o lo propio a nuestra construcción individual como medida de lo humano: etnocentrismo; o bien, colocar los valores, ideas o prácticas de un sector social, como modelo ideal de comportamiento: sociocentrismo.

La etnografía de esta forma se sitúa como un ejercicio de protección de los derechos físicos y sociales de la cultura que aborda, así como al honor, a la dignidad, y a la privacidad de las personas. Quien intente entonces ponerla en práctica, no deberá utilizarla como una forma invasiva de acceder al modo de vida de otros, llegando en ocasiones incluso, a generar falsas expectativas sobre su alcance frente a las personas y sus contextos.

Pensarse como etnógrafo o incorporar a la etnografía en otra disciplina, trae consigo la responsabilidad de pensarse como un agente comprometido con la transparencia, respeto, relevancia y consideración con las personas y sus contextos. Como se expresó, la etnografía deberá estar en todo momento al servicio de la humanidad.

### **Eje de diseño**

Siguiendo a Altamar (2012), los diseñadores hacia el final del siglo XX percibieron un aumento en el grado de colaboración humana que se requería para el desarrollo de un proyecto. Es en ese momento, es cuando la disciplina comienza a construir y participar del desarrollo de propuestas que intentan hacer ver que la disciplina se preocupa por desarrollar proyectos centrados en las personas.

Ante dicho panorama, el objetivo era intentar y hacer que ocurriera la participación de los distintos grupos sociales en la toma de decisiones sobre aquellas soluciones que se intentaba entregar como resultado de los proyectos de diseño. Tratándose entonces de materializaciones cuya aspiración era incorporarse o trabajarse dentro de los mismos.

La necesidad manifiesta, fue entonces responder a dicha exigencia de participación y consideración de las personas, lo que aceleró un interés por querer mostrar al diseño como una disciplina centrada en ello, y en consecuencia, detona la aparición y notoriedad de aquellas perspectivas del diseño que ponderaban perseguir dichos fines.

Con el propósito de conocer detalles significativos de las perspectivas más relevantes respecto a lo anterior, se exponen con la finalidad de identificar su enfoque, objetivos y componentes clave.

### **Diseño centrado en el usuario**

El término *User Centered Design*, traducido al castellano como Diseño Centrado en el usuario, es un concepto propuesto en los años 1980 por Donald Norman, destacado investigador de la ciencia cognitiva relacionada con el diseño.

La propuesta versa principalmente en un enfoque multidisciplinar que centra intenciones en el abordaje de proyectos con origen en las necesidades humanas, promoviendo al diseñador como un facilitador dentro del desarrollo de productos que permitan ser evaluados bajo el concepto usabilidad.

El Diseño Centrado en el Usuario, DCU en adelante, tiene como objetivo conseguir la mayor satisfacción de uso posible en aquellos objetos que el diseño desarrolla partiendo del concepto interacción. Dicho concepto, promueve un diseño orientado hacia la materialización de productos deseables, colocando por un lado al usuario como centro del proceso de diseño, y por otro al diseñador como el agente facilitador de las tareas que el usuario pretende o necesita realizar. El propósito, hacer manifiesto el mínimo esfuerzo en el uso de los productos (Norman y Draper, 1986).

Siguiendo a Norman (1988), el diseño debe, en primer lugar, hacer que el objeto sea capaz de hacer fácil la determinación de qué acciones son posibles en cualquier momento. En seguida, hacer visibles todos los elementos que componen su sistema, así como las acciones alternativas y resultados que pueden ser alcanzados. Siendo a partir de entonces, cuando el diseño debiera hacer factible la evaluación del estado del sistema del producto en su configuración actual, permitiendo así seguir las asignaciones naturales entre las intenciones y acciones requeridas.

Trujillo-Suarez, Aguilar y Neira (2016), en su trabajo acerca de los métodos más característicos sobre el DCU, desarrollan un claro abordaje de la aparición del

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

concepto desde Norman, pasando por sus distintas propuestas de transformación. Dichas adecuaciones, responden a enfoques particulares, tanto para retomar parte de su planteamiento y proponer otros, como para modificarlo con intención de considerar modas o tendencias.

En ese sentido, los autores exponen que la lista de propuestas sobre las adecuaciones del término ha generado el arraigo y referencia en la actualidad de términos como el diseño centrado en las personas, diseño centrado en lo humano, diseño centrado en el consumidor, diseño centrado en el uso, entre otros. Propiciando así, desde su perspectiva, un ambiente que termina por ser confuso tanto para quienes no lo practican y pretenden entenderlo, como para quienes intentan ponerlo por primera vez en operación de manera inmediata en algún proyecto.

Siguiendo a Sánchez (2011), escenarios como el anterior, hacen evidente una falta de consenso sobre lo que puede llegar a considerarse como DCU a partir de su aplicación o estimación para el desarrollo de determinados proyectos.

Resulta entonces pertinente destacar que el DCU está integrado por tres componentes clave y que centran la estructura de su objetivo: usabilidad, utilidad y deseabilidad:

La usabilidad, deberá ser entendida como la capacidad de que el producto no se interponga en lo que se quiere lograr con su uso, es decir, que opere por encima del pensamiento convencional que trata de hacer que las cosas sean amigables con el usuario, refiriéndose así, a la calidad de una situación de uso.

Por su parte, la utilidad refiere a un concepto que finalmente se encuentra entrelazado con el anterior, y que manifiesta que no se puede concebir un producto útil no deseable, y viceversa. Dicho componente, atiende por otro lado a que se deberá atribuir funcionalidad al producto, en donde la interfaz deberá hacer lo que el usuario necesite.

Finalmente, la deseabilidad, que sugiere entender la relación entre el nivel visceral (primera impresión), el comportamental (percepción de utilidad, rendimiento y usabilidad) y reflexivo (satisfacción de poseer, ver o usar un producto).

Trujillo-Suarez et al. (2016), aportan una serie de técnicas que los diseñadores ponen en práctica durante las distintas etapas del DCU, destacando:

- Observaciones: que permiten evaluar las diferencias en el uso entre varios prototipos de diseño que pretenden resolver una problemática de interacción.
- Análisis de actividades: haciendo posible describir y analizar la secuencia de acciones ocurridas durante las interacciones.
- Revisión de expertos: accionando la evaluación por parte de voces autorizadas o experimentadas sobre el producto que se desarrolla.
- Observación contextual: haciendo uso de la observación y entrevistas con orientación etnográfica para indagar en situaciones naturales de interacción de las personas con los productos durante el desarrollo de determinadas actividades.
- Entrevista a usuarios: tratando de conocer su experiencia de interacción.
- Conversaciones semi-estructuradas: fomentando un diálogo entre los distintos actores sobre un tema determinado de interés.
- Edificación de perfiles de personas: cuya intención es la creación de perfiles o arquetipos de usuarios a partir de la información recolectada con diversas técnicas, fuentes, o experiencias previas.

Finalmente, siguiendo algunos de los manuales más visibles de DCU (Oberta, 2018; Ideo, 2019; DesignKit, 2019; UXM, 2019; Medium, 2019), se pueden encontrar como técnicas principales propuestas:

- Test de usuarios: realizando observación sobre cómo un grupo de usuarios lleva a cabo una serie de tareas encomendadas por el evaluador o equipo de diseño, con la finalidad de valorar posibles problemas de usabilidad manifiestos.

- Evaluación heurística: escenario en donde se propicia que varios expertos inspeccionen y analicen al producto en busca del cumplimiento de los principios de usabilidad establecidos previamente por el equipo de diseño.
- *Card sorting*: técnica que consiste en la representación de conceptos clave en una serie de tarjetas, mismos que guardan relación semántica entre sí, con la intención de identificar el grado de vinculación y de relación entre ellos; esto, a partir de una dinámica de selección de tarjetas entre los participantes.
- Aproximación etnográfica: cuyo objetivo es promover un acercamiento a un conjunto de valoraciones diversas, ya sea de tipo social, cultural, idiomática, actitudinal, mental, entre otras, que tengan relación con el contexto de uso del producto.

El DCU, termina entonces por manifestar etapas que la constituyen como una perspectiva de diseño centrada en el usuario, iniciando por conocer a profundidad a los usuarios finales de la propuesta del diseño mediante investigación cualitativa; lo que permite iniciar el diseño del producto, con el objetivo de atender problemas, resolver necesidades y ajustarse a las capacidades, expectativas y motivaciones del usuario; probando finalmente, aquel producto que se diseña.

A partir de lo anterior, se pueden identificar las etapas principales de la propuesta: “Conocer” a profundidad a los usuarios finales mediante investigación cualitativa; para proceder a “Diseñar” el producto que tiene como objetivo resolver sus necesidades y ajustarse a sus capacidades, expectativas y motivaciones; terminando el proceso al “Probar” lo diseñado.

### **Diseño Participativo**

Siguiendo a Kensing y Blomberg (1998), y a Schuler y Namioka (1993), el principio de involucrar a los usuarios en los procesos de diseño inicia en Estados Unidos, Europa y los países Escandinavos, en donde comienza a gestarse una vinculación de la disciplina con el concepto de diseño participativo.

Esta perspectiva de diseño centraba su aporte en interceder por los trabajadores, exhortando al diseño a abogar para que la tecnología no terminara por ser un sistema de reemplazo del capital humano que sostenía la fuerza laboral de las industrias. La finalidad, era promover y alcanzar una colaboración conjunta entre el conocimiento tecnológico que los diseñadores consideraban era susceptible de ser aplicado, y la opinión de los encargados de la práctica operativa (Ehn, 1988).

A partir de entonces, se manifestó la necesidad por desarrollar técnicas y métodos de diseño que permitieran la activa participación de los distintos actores que intervenían e integraban los procesos de producción (Greenbaum y Kyng, 1991), pues finalmente, el propósito era que cada uno de ellos contribuyera con información relevante y vivencial, misma que sería trabajada dentro del propio proceso de diseño.

Los comienzos del Diseño Participativo entonces, DP en adelante, se encuentran además vinculados a los diversos movimientos sociales, políticos y civiles de los años sesenta y setenta, periodos en los cuales las sociedades comenzaban a exigir una mayor participación dentro del sistema de toma de decisiones, pues finalmente aquello que era decidido en estos espacios, tenía intenciones de participar y afectar sus vidas (Simonsen y Robertson, 2012).

Cruz y Perez (2017), exponen de manera puntual la evolución de la propuesta a partir de un recorrido histórico sobre la misma. De inicio, se hace referencia a la búsqueda del concepto de democratización de los lugares de trabajo, esto, para que los trabajadores tuvieran participación en la toma de decisiones. Luego entonces, el concepto *Cooperative Design* (Diseño Cooperativo) y *Co-Design* (Co-Diseño), cuya intención está centrada en involucrar a los usuarios como agentes capacitados para proponer ideas dentro del proceso de diseño. Posteriormente, se ubica el surgimiento del concepto *Participatory Design* (Diseño Participativo), que comienza a promover la inclusión de otros actores, además de los usuarios, dentro del desarrollo de propuestas en los proyectos de diseño. Finalmente, la gestación y exposición de perspectivas como el *Human Centered Design* (Diseño Centrado en

el Humano) y *Customer Centered Design* (Diseño Centrado en el Consumidor), que terminan por sumar a la configuración del DP.

Groupe URD (2018), expone un ejemplo claro del desarrollo de proyectos bajo esta perspectiva de diseño. Dicho grupo, quienes inician su estructura bajo un sistema de especialización para la ayuda comunitaria post-crisis en Francia, desarrollan el “Manual de participación para los actores comunitarios”, dejando asentadas las intenciones de un diseño que busca asegurar que el diseño participativo beneficie de manera integral a un contexto.

La propuesta expuesta, demanda principalmente perseguir la absoluta transparencia del proceso que se desarrolla, con la finalidad de evitar la generación de falsas expectativas entre los distintos actores involucrados, asegurando así, que todas las personas se mantengan constantemente informadas e involucradas en la puesta en marcha de cada una de las acciones. En ese sentido, proponen entonces que se entienda lo “participativo”.

El proceso como tal, se encuentra dividido en cinco principios. El primero de ellos, refiere a trabajar sobre la priorización de las soluciones, identificando las opciones que se encuentran y definen como más efectivas y con la mayor probabilidad de impacto positivo, todo ello, bajo los criterios de viabilidad, sostenibilidad y colectividad.

En seguida, se encuentra el principio de definición del proyecto, en donde se establecen tanto los compromisos colectivos e individuales entre los distintos participantes y la población, los resultados esperados, así como las actividades y recursos necesarios para el devenir del desarrollo de este.

El tercero de ellos, es denominado como la identificación del grupo meta, atendiendo el objetivo de asegurarse que lo que interesa son las personas más vulnerables, evitando así, cualquier efecto de distorsión de ayuda humanitaria.

Posteriormente, deberá atenderse tanto la definición de actividades, como la identificación de recursos necesarios; en ellas, se generan las especificaciones

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

sobre quién o quiénes serán los encargados de cada una de las tareas, así como los responsables de proporcionar los recursos necesarios. Todo ello, alineado a un plan de trabajo previamente desarrollado que clarifica el sistema de operación entre todos los actores.

Finalmente, el principio de diseño, exigiendo presentar las decisiones tomadas a todos los actores involucrados con el objetivo de validarlas y proceder con la redacción del proyecto.

En correspondencia con lo anterior, y a partir de las fuentes de información previamente expuestas, se identifica que la perspectiva del DP es integrada por cuatro etapas principales:

- Aproximación al problema: promoviendo el constante acercamiento entre las personas que integran una comunidad o contexto, y el equipo de profesionales en diseño, con la intención de gestar un colectivo de trabajo que termine por planear y desarrollar de manera conjunta el proyecto. En esta etapa, se favorece un diálogo permanente entre los distintos actores que permite construir las prioridades, así como dar forma a los intereses de todos los involucrados. Los actores, pueden ser entonces tanto los habitantes, autoridades competentes o involucradas, diversas profesiones demandadas, entre otros; quienes finalmente aportan ideas para iniciar su proceso de exposición, discusión, y toma de decisiones.
- Investigación y conocimiento: etapa en donde el propósito se centra en recopilar y analizar información proveniente de los distintos componentes del problema, con la intención de que puedan ser relacionados y conjuntados en la propuesta de diseño. Una de las prioridades, es triangular la información que es proporcionada por cada uno de los actores, lo que permite sumar a la verificación y optimización de la propuesta.
- Generación de ideas de diseño: tercera etapa en donde la información hasta ese momento obtenida es trabajada a manera de taller de diseño. En ese sentido, se promueven dinámicas basadas en diseño de información

sintetizada, mismas que propician un diálogo activo entre la dirección del proyecto (diseñadores), y la comunidad de los distintos actores, con la intención de generar ideas colectivas y lineamientos generales de la propuesta de diseño.

- **Concreción y Evaluación:** etapa final en donde se trabajan las propuestas previamente desarrolladas que tienen la finalidad de aproximarse a una solución adecuada y relevante, para continuar con la discusión y evaluación sistemática de las ideas hasta lograr proyectar y consensuar la solución definitiva.

Es pertinente destacar que el proceso por etapas propuesto desde la perspectiva del DP, no pretende ser lineal; es decir, incita a que cada una de ellas pueda combinarse y relacionarse con otras a partir de las necesidades que el mismo problema o proyecto manifiesten. Es por ello que el DP ha llegado a considerarse como un proceso mismo de investigación, comprensión, reflexión, desarrollo o apoyo en el aprendizaje mutuo entre los múltiples participantes que integran una colectividad implicada en un problema específico. Lo anterior, sin perder de vista que deberá promoverse que cada uno de los participantes asuma el rol tanto de usuario, como de diseñador, con el fin de exigirse conocer las realidades de ambos (Simonsen y Robertson, 2012).

De esta forma, se expone que el DP principalmente promueve el uso de técnicas para “involucrar” a las personas en el proceso de diseño y así lograr el desarrollo de proyectos desde una dinámica colectiva, mientras que la perspectiva anterior, DCU, utiliza técnicas centradas principalmente en el “conocer”.

### **Diseño Lento**

El concepto *Slow Design*, traducido como Diseño Lento, tiene anclada una orientación sobre la dinámica en la que se ha visto envuelta la práctica del diseño, misma que termina por ser influenciada o determinada por lo meramente mercantil,

trayendo como consecuencia, la generación y promoción de acelerados procesos tanto de producción, como de consumo.

Por tanto, la perspectiva pretende ofrecer nuevos valores de diseño que tienen el objetivo de contribuir a un cambio de comportamiento de la disciplina, con la intención de que pueda estar orientado con mayor fuerza hacia la sostenibilidad.

Esta propuesta, es expuesta por Fuad-Luke (2002) en el texto titulado: “*Slow Design: A paradigm shift in design philosophy?*”, y que desde entonces ha sido vinculado y considerado como el siguiente paso del concepto Desarrollo Sostenible, propuesto de origen, en el Informe de Brundtland (ONU, 1987).

Fuad-Luke, logra exponer una propuesta vinculada a un enfoque holístico y democrático centrado en el desarrollo de soluciones que, tanto tomen en cuenta el bienestar no material de las personas, como del planeta.

Las principales directrices del Diseño Lento, DL en lo siguiente, son:

- Enfoque holístico: cuyo objetivo se centra en considerar los factores relevantes a corto y largo plazo que están o pueden llegar a estar vinculados con la propuesta.
- Sostenible: promoviendo una reflexión sobre los impactos y daños posibles bajo el principio de precaución.
- Demócrata: teniendo como propósito hacer que se mantenga accesible para las personas, tanto el proceso de diseño, como el resultado mismo, pues finalmente son ellas las que se verán afectadas por las decisiones tomadas en ambos.
- Duradero y adaptable: principio que promueve buscar la atemporalidad de las posibles soluciones, intentando minimizar la necesidad de ser reparados o sustituidos en un corto periodo de tiempo.
- Eficiente: centrado en la reducción de tiempo, energía y recursos, con el objetivo de reducir la inversión en cada uno de ellos en función del impacto que pueda originar adquirirlos o usarlos.

- A medida: principio que busca el desarrollo de soluciones que se adapten a una situación particular.
- Distintivo: último principio que centra su objetivo en promover la diversidad y singularidad cultural, social y ambiental.

El autor, en su manifiesto de DL, destaca que los principios y filosofía de la perspectiva, es reposicionar el bienestar individual, sociocultural y medioambiental al centro del diseño. De igual forma, promover un diseño que, tanto celebre la lentitud, diversidad y pluralismo, como el fomento de una visión a largo plazo; un diseño que termine siendo un contrapeso a la rapidez del actual paradigma de la producción industrial y de consumo. Finalmente, la propuesta persigue un diseño para el presente continuo que promueva ralentizar los metabolismos de uso humano, económico y de recursos.

Es entonces, que los resultados esperados por el desarrollo de proyectos bajo la perspectiva de DL, son aquellos que logren entregar primero un diseño para la gente, y después para la comercialización; diseños primero para lo local, y después para lo global; un diseño finalmente entregado al bienestar sociocultural y regenerador de los beneficios medioambientales. Bajo estas intenciones, el autor señala que el diseño se vuelve democrático y catalizador del campo de comportamiento y transformación sociocultural, promoviendo así, la creación de una economía bajo nuevos modelos y oportunidades de negocio.

Siguiendo a Strauss y Fuad-Luke (2018), se identifica que el DL no establece etapas para su desarrollo, sino que propone principios rectores centrados en que los diseñadores puedan generar un sistema permanente de interrogación, evaluación y reflexión de ideas, procesos y resultados de diseño. Cabe destacar que el texto, además de exponer dichos principios, refiere una serie de ejemplos que dan cuenta de la dimensión operativa de cada uno de ellos.

Por tanto, se exponen dichos principios que integran la perspectiva del DL, aclarando que no se han traducido al español, con la intención de no afectar su dimensión conceptual:

- TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS
- *Reveal*: principio que tiene la intención de revelar experiencias mediante el estímulo de la interacción, esto, a partir de establecer acercamiento con fenómenos poco observados o que a menudo se pierden y olvidan en la vida cotidiana.
  - *Expand*: principio que considera tanto las expresiones reales como las potenciales de los artefactos y ambientes, por encima de su funcionalidad percibida. Invitando así, a ir más allá de sus atributos físicos con la intención de acercarse a nuevas formas de pensar y trabajar sobre la materialidad, los usuarios y los efectos del diseño.
  - *Reflect*: en él, se busca que los artefactos, entornos y experiencias desarrollados por el DL, induzcan la contemplación y consumo reflexivo, esforzándose entonces por alcanzar una durabilidad física y emocional.
  - *Engage*: cuarto principio que establece que los proyectos de diseño deberán ser en todo momento de código abierto y colaborativo, es decir, que compartan y transparenten la información que les permita como tal, mantenerse en un proceso de evolución permanente. Se trata entonces, de forjar conexiones profundas entre lo generado y la comunidad en cuestión, resultado de un aprendizaje basado en el contexto y que termina por generar garantías de que los valores e identidad del lugar se encuentran en el núcleo de los proyectos.
  - *Participate*: principio que alienta a que los usuarios se conviertan permanentemente en participantes activos dentro del proceso de diseño, pues finalmente busca el fomento a la responsabilidad social y mejoramiento de comunidades. La intención, es centrarse en captar el conocimiento local y público, ya sea mediante observación, percepción sensorial o imaginación intuitiva, mismas que permitan conectar con las historias y patrones de un sitio en específico.
  - *Envolve*: último principio centrado en reconocer que las experiencias de mayor riqueza pueden surgir de la misma dinámica evolutiva de los artefactos, ambientes y sistemas a lo largo del tiempo. Por lo tanto, se invita

a que los proyectos miren permanentemente hacia el futuro, es decir, más allá de las necesidades y circunstancias presentes, con la finalidad de lograr trascender como agentes de cambio.

Estos seis principios, tienen la intención de hacer que los diseñadores se mantengan permanentemente críticos y reflexivos en cuanto al verdadero propósito de sus proyectos. De esta forma, el DL, integra en sí mismo una perspectiva holística, que bien puede llegar a utilizar elementos del DCU, como del DP; siendo el involucramiento con los principios de sostenibilidad la principal diferencia, pues propone ver a la tierra y el medio ambiente como participantes activos dentro del proceso de diseño.

### **Design Council**

Las perspectivas de diseño hasta ahora expuestas terminan por incorporarse a las distintas formas, sistemas o propuestas desarrolladas por diversos grupos de trabajo en el área de diseño. Por tanto, se considera pertinente complementar dicha información a partir de la presentación de los resultados expuestos por el *Design Council*, en adelante DC, pues terminan por ser un asertivo acercamiento a las etapas o procesos recurrentes en la actualidad dentro de dichos grupos de trabajo.

Cabe referir, que el DC, cuyo origen se remonta al año 1940, se apoya en principio en la recuperación económica de Gran Bretaña luego de la Segunda Guerra Mundial. El propósito principal del consejo estaba orientado en promover por todos los medios posibles la reconstrucción de las naciones, esto, a partir de la intervención del diseño focalizada en la mejora de los productos de la industria británica (Design-Council, 2018). El DC, según su propia descripción, “ha evolucionado teniendo ahora como objetivo satisfacer las necesidades económicas y sociales actuales, partiendo de que el diseño en la actualidad enfrenta complejos desafíos socioeconómicos y es necesario defenderlo entorno a su capacidad para brindar beneficios públicos”. A partir de su fusión en 2011, con *Commission for*

*Architecture and the Built Environment* (CABE), establece entonces como prioridad inspirar nuevas ideas de diseño y fomentar su debate público.

El DC en 2007, publica y difunde el reporte titulado: “*Eleven lessons: managing design in eleven global companies*”, informando al mundo y la comunidad de diseño, sobre el sistema o proceso de diseño utilizado por las empresas que, en la actualidad, son consideradas líderes del ramo. Razón por la cual, se considera necesaria su consulta y exposición de aspectos clave.

El reporte, parte de un estudio que tuvo como objetivo descubrir las actividades clave, los motivadores, actores y etapas del proceso de diseño, que permitieran sumar a la comprensión, y buscaran ser un apoyo en sí mismo para la práctica de la disciplina. La información presentada, es recabada mediante un proceso riguroso de observación, entrevistas y análisis de los procesos dentro de las distintas empresas consideradas líderes a nivel mundial dentro del sector de diseño de producto y de servicios.

Algunas de las preguntas principales que se invitaban a responder, atendían a aspectos que acercaban a la comprensión de cómo fue que surgió el proceso de diseño propuesto por cada uno de los equipos de trabajo, qué los llevó a lograr formalizarlo, cómo es que desarrollan y optimizan dichos procesos con el tiempo, así como qué modelos conocían.

Una de las aportaciones más significativas, refiere a postular que el estudio permitió identificar una creciente oportunidad en un ejercicio prospectivo, demandando que en el futuro se progresara y ampliara su alcance con la intención de incluir nuevas disciplinas que permitieran el acercamiento hacia nuevos enfoques no necesariamente vinculados a los procesos de producción tradicionales. Esto, debido a que el reporte dio cuenta de que el diseño se ha convertido en una herramienta poderosa con la que el hombre puede llegar a dar forma a sus entornos (Papanek citado por Design-Council, 2007, pág. 4).

A partir de ello, se logró evidenciar que el proceso interno de la disciplina había tocado niveles de complejidad, acentuada en sí misma, por ejemplo, por los factores

de responsabilidad social y sostenibilidad demandados en la actualidad, dando cuenta de la necesidad urgente de suprimir el paradigma de un diseño individualista en su proceso, mismo que termina por aislarlo del entorno complejo dentro del cual opera.

El documento de igual forma refiere que el mundo se encuentra en una vertiginosa y constante evolución, lo que puede llegar a convertirse en una de las razones por las cuales no pueda gestarse una metodología o proceso ideal; por lo tanto, se invita a pensar en que todo aquello que el diseño llegue a promover, deberá expresarse como algo flexible capaz de responder apropiadamente al cambio.

Si bien es cierto que el consenso general expuesto es que no existe un proceso o práctica única del diseño, el reporte logra establecer puntos en común dentro de los procesos estudiados, mismos que pueden ser concentrados en cuatro fases o etapas: “Descubrir”, “Definir”, “Desarrollar” y “Entregar”. Estas, se dice son dependientes tanto de las características del proyecto, los agentes involucrados, como de si se trata de un diseño nuevo o rediseño, lo que finalmente invita a promover permanentemente una exploración y puesta a prueba de las intenciones que pudieran aparecer.

El DC, en la parte final del reporte, expone que si bien es cierto el diseño ha avanzado con intenciones de mejorar permanentemente su alcance, posiblemente sigue dejando en evidencia inquietudes vivas respecto a cómo puede ser en sí mismo, o considerado por los demás, como un motor clave para la innovación (Reinmoeller, citado en Design-Council, 2007, p. 18).

De esta forma, se expone que la disciplina finalmente sigue manifestando una preocupación por ajustar sus conocimientos a las organizaciones, mismas que en la generalidad tienen en cuenta a los mercados. Ésta circunstancia, se dice termina por incidir en las propuestas de desarrollo de proyectos para alinearse al éxito empresarial instaurado en el sistema de producción.

Finalmente, el reporte menciona que el proceso que presenta un planteamiento ideal es aquel que termina por buscar el beneficio hacia todos los involucrados, es

decir, tanto a los profesionales en diseño, como al negocio mismo y al usuario. Es por eso, que termina por sugerir que el proceso de diseño tiene la exigencia de clarificar una serie de aspectos, tales como:

- el alcance de su trabajo
- los agentes o personas que lo motivan o generan cierta influencia sobre el mismo
- las habilidades o recursos demandados
- el flujo de información
- poner a prueba las propuestas que desarrolla
- su conocimiento del mercado
- identificación de los puntos de contacto, valor, e impacto de los que participa

El reporte, tiene como objetivo servir entonces como complemento y referente sobre el proceso de diseño, en donde las fases que lo componen permiten visualizar relaciones con las tres perspectivas anteriores.

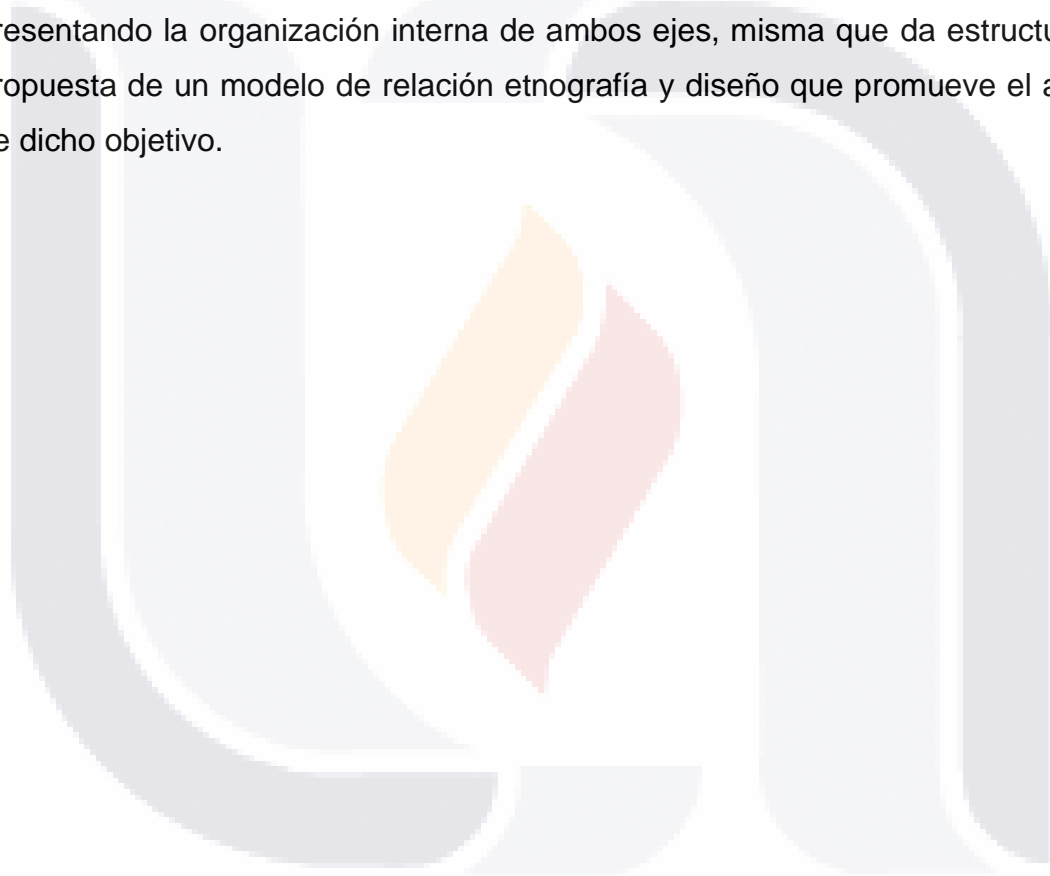
## **Conclusiones**

Se considera necesario reparar en el alcance que tanto la etnografía como el diseño tienen a favor de promover proyectos en beneficio de las personas y sus contextos. Es por ello, que la investigación sitúa dentro del eje de diseño, y eje etnográfico, aquellos elementos clave que respetan su naturaleza, desvinculándolo así, de un comportamiento que pretende generar espacios para hablar con las personas, pero que se mantienen lejanos a escucharlas profundamente.

De esta forma, se fomenta, de inicio, un diseño que comprende que los proyectos son en sí mismos un levantamiento de preocupaciones capaces de dimensionar desde dónde y con qué actores se relacionan, y no la persecución de un resultado tangible o intangible que se tiene que entregar.

La disciplina, tiene la responsabilidad de alejarse de un sistema de relación diseño y etnografía, que desvirtúa y sigue inhibiendo, por costumbre, conveniencia o ignorancia, el respeto a trabajar a favor de las personas y sus contextos, operando bajo el pretexto de utilizar a ésta última como herramienta de acercamiento. Un diseño, vinculado a esa tendencia, sigue promoviendo la fragmentación de la etnografía y de la capacidad que el diseño tiene para favorecer a las personas.

A partir de la información hasta ahora expuesta, la investigación continúa entonces presentando la organización interna de ambos ejes, misma que da estructura a la propuesta de un modelo de relación etnografía y diseño que promueve el alcance de dicho objetivo.



## CAPÍTULO III

### Etnodiseño, una propuesta de vinculación nodal

#### Introducción

La información hasta ahora presentada da cuenta de los componentes clave que demandan estar presentes en el eje etnográfico y el eje de diseño. Dichos componentes, se propone integren la estructura interna de ambos ejes bajo la denominación de “nodos”, llamados así, con el objetivo de proyectar un equilibrio en su orbitar y permanecer unidos, no siendo secuenciales ni excluyentes y permitiendo la interrelación entre ellos.

La investigación propone, por un lado, destino, integrante y riesgo como nodos del eje etnográfico, mismos que promueven la exclusión de una operación etnográfica que desvirtúa su esencia, alcance y objetivos. Por el otro, los nodos del eje de diseño: comprensión, proyección, desarrollo y materialización, resultado de la identificación de las fases, objetivos y componentes que demandan estar presentes en el diseño orientado en el bienestar de las personas y sus contextos.

A partir de lo anterior, el modelo propuesto genera la interrelación nodal, misma que tiene como resultado el asentamiento de las consideraciones y principios resultantes de cada una de las vinculaciones posibles, entre los nodos de cada eje. En dicho sentido, el modelo promueve la comprensión del accionar y relación que el diseño tiene con la etnografía, presentando una herramienta que favorece permanentemente el interrogar, diagnosticar y reflexionar la identidad de la relación diseño y etnografía a favor de las personas y sus contextos.

El modelo Etnodiseño, a partir del desarrollo de la interrelación, presenta las cuatro matrices que entregan información estructurada sobre las distintas vinculaciones nodales. En ellas, se presentan, referencia: definición integrada de los nodos que participan de la vinculación; orientaciones: serie de acciones prioritarias a

considerar; y propuesta de trabajo: serie de actividades de potencial valor para el desarrollo entre los participantes.

En un siguiente momento, el modelo presenta sus tres principios clave que rigen la puesta en acción de las matrices: comportamiento holístico, examinación y elección de técnicas, y supresión de comportamientos asaltantes, paracaidistas y extractivistas de información.

Etnodiseño, es entonces presentado en su representación gráfica conceptual, misma que permite la visualización integral del comportamiento de ejes, nodos e interrelaciones, así como sus distintos niveles de alcance, tanto para el desarrollo como para la evaluación de proyectos.

El capítulo III, presenta entonces la construcción de la propuesta del modelo Etnodiseño, iniciando por la presentación de los nodos de cada eje, la conceptualización de la interrelación nodal, el desarrollo y construcción de cuatro matrices como material instrumental, los principios clave del modelo, y finalmente su proyección para el desarrollo de proyectos de diseño.

### **Nodos del eje etnográfico**

La información expuesta dentro del eje etnográfico permitió iniciar un proceso reflexivo detallado para encontrar y presentar la propuesta de los puntos que concentran los componentes clave que demanda la etnografía.

El eje etnográfico propone entonces, los siguientes nodos, presentados con la definición que permite situar su orientación:

- Destino: uso o función que se le piensa dar de acuerdo a su importancia y trascendencia.
- Integrante: conjunto de elementos y prácticas necesarias para lograr su destino.

- Riesgo: donde se hacen visibles los daños de una etnografía bajo comportamientos y actitudes nocivas.

Destino, Integrante y Riesgo, como nodos del eje etnográfico, tienen la intención de excluir el riesgo latente de poner en operación una etnografía que desvirtúe tanto su esencia, alcance y objetivos; y promover que quien la considere, afronte la exigencia de desarrollar un abordaje de contextos sociales. De esta forma, se promueve el acercamiento permanentemente a una consciencia de la complejidad, y sobre todo, respetar la naturaleza y características esenciales de la misma (Spindler y Spindler, citados por Cotán, 2020).



*Figura 8 Presentación visual de los nodos que componen el eje etnográfico*

### **Nodos del eje de diseño**

En la misma línea de objetivos para el asentamiento de los nodos del eje etnográfico, los nodos del eje de diseño son resultado del proceso reflexivo en torno a las perspectivas de diseño expuestas, identificando aquellas fases, objetivos y

componentes que demandan estar presentes para alcanzar un enfoque centrado en cuidar el desarrollo de proyectos orientados en el bienestar de las personas y sus contextos.

Derivado de lo anterior, se presenta visualmente el trabajo de búsqueda de relaciones entre las fases, etapas o principios propuestos por las perspectivas abordadas. En él, se observa bajo un sistema de código de color, aquellas conexiones conceptuales encontradas a partir de lo que en ellas proponen, permitiendo así, ubicar las conexiones que dan origen a los nodos expuestos en un siguiente momento.

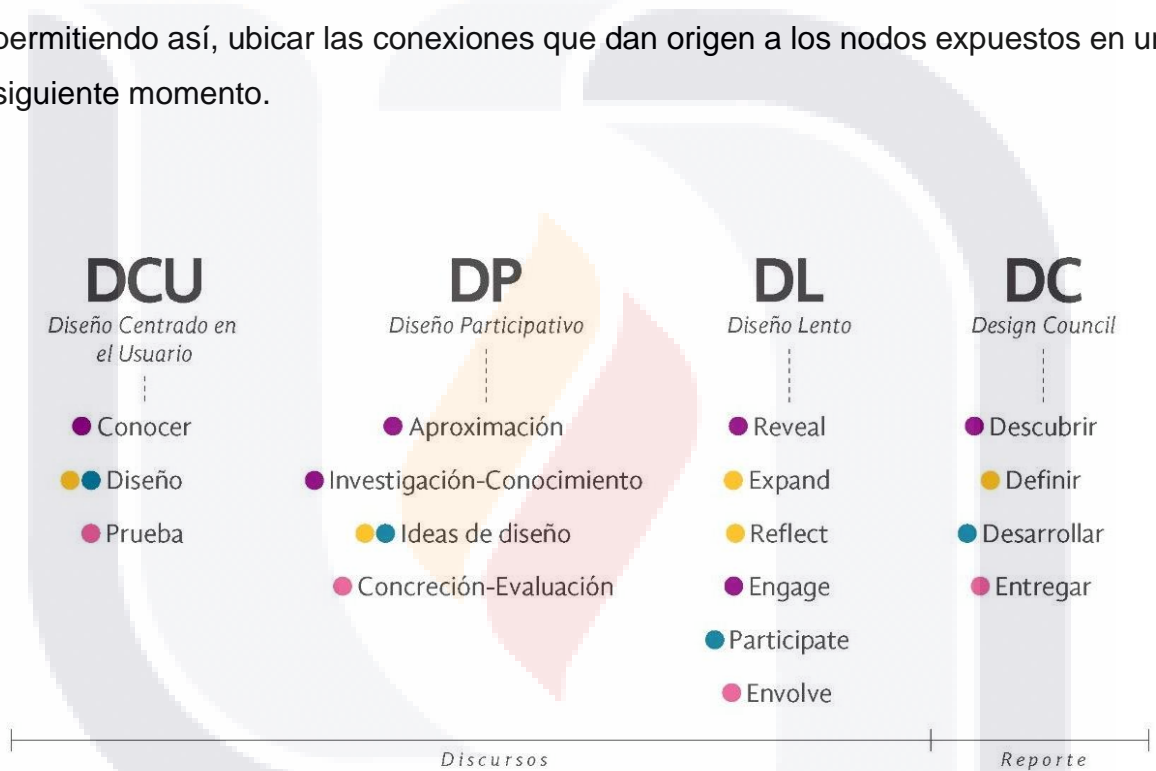


Figura 9 Ubicación de aproximaciones entre discursos de diseño y reporte Design Council

Los nodos, igualmente con sus definiciones, son entonces los siguientes:

- **Comprensión:** percibir, tener una idea clara y descubrir el sentido profundo de lo que se hace o sucede en un contexto particular, o por un grupo de personas específicas.

- TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS
- Proyección: pensar el modo o conjunto de medios para llevar a cabo una cosa o acción determinada gracias a la etapa anterior.
  - Desarrollo: poner en acción lo hasta ahora trabajado.
  - Materialización: llegar a un resultado esperado, empleando un sistema particular de evaluación que permita potenciar el resultado final.



*Figura 10 Presentación visual de los nodos que componen el eje de diseño*

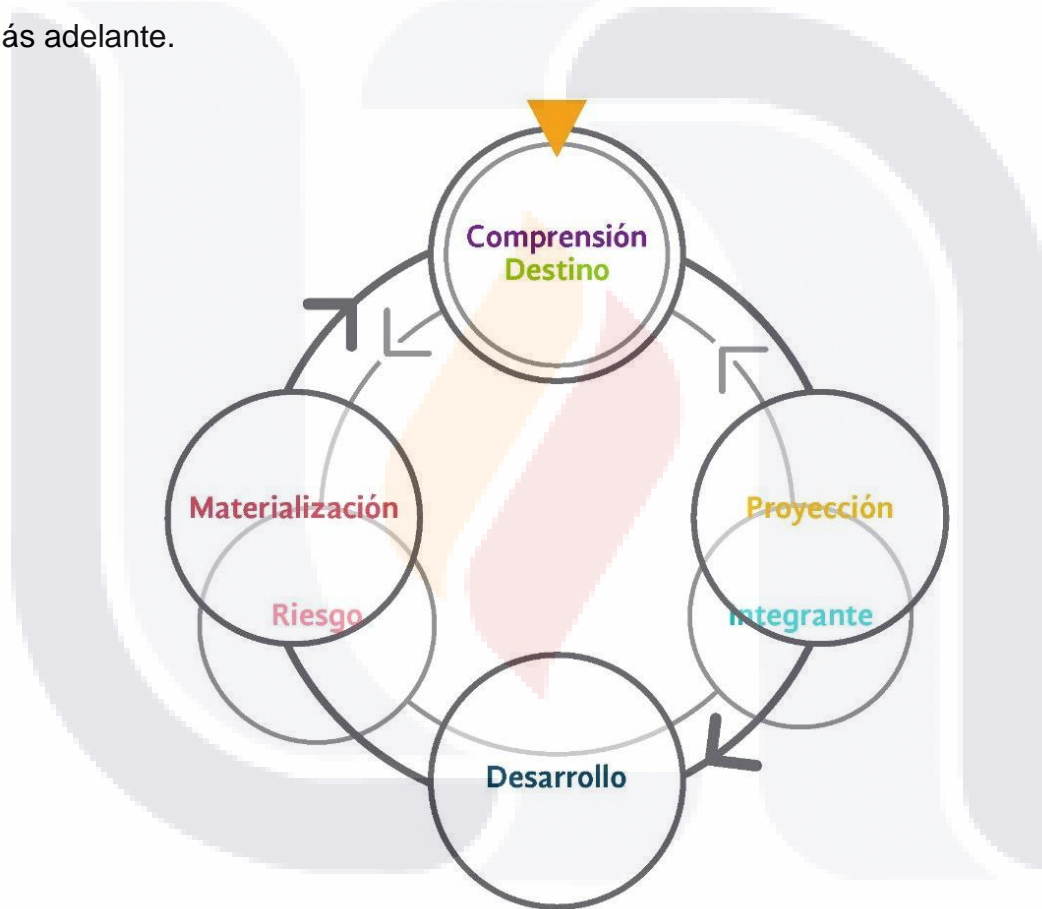
### **Propuesta de vinculación nodal**

El modelo que se construye y propone a continuación, centra sus intenciones en la vinculación integral de los nodos que componen ambos ejes, mismos que al estar basados en un concepto nodal, tanto el análisis, revisión, como su puesta en acción, permiten guardar equilibrio durante su transitar, potenciando así su alcance.

Con la intención de sumar en la clarificación de la propuesta conceptual de cómo sucede la vinculación entre los nodos, se presenta el siguiente esquema. En él, se encuentra referenciado visualmente en un primer plano el eje de diseño y sus nodos,

mientras que, en un segundo plano, se presenta el eje etnográfico con los que le corresponden. Teniendo entonces la conceptualización de dichos planos, se propone que pueda girar cualquiera de ellos en indistinta dirección, lo que origina que se presenten múltiples encuentros entre los distintos nodos que componen ambos ejes.

En consecuencia, el modelo propone establecer las consideraciones y principios resultantes de cada una de las vinculaciones posibles, mismas que serán expuestas más adelante.



*Figura 11 Representación conceptual del movimiento y origen de los distintos encuentros entre nodos etnográficos y de diseño*

Bajo esta perspectiva expuesta, se trata entonces de una propuesta de lupa a través de la cual se promueve que el diseño comprenda su accionar y relación con la etnografía, ofreciendo en consecuencia la oportunidad de ser un motor que

favorezca permanentemente el interrogar, diagnosticar y reflexionar sobre la identidad de una disciplina preocupada y centrada en el desarrollo de su ejercicio profesional a favor de las personas y sus contextos.

El desarrollo de proyectos bajo esta propuesta de modelo, deberán ponderar una secuencia lógica, con la intención de cubrir todas las relaciones posibles entre cada uno de los cuatro nodos del eje de diseño, con los tres nodos del eje etnográfico.

Cabe puntualizar, que en caso de tener como objetivo la valoración de un proyecto ya desarrollado, las posibilidades son abiertas, pues podrá iniciarse por cualquier relación propuesta, ya que finalmente estarán expresadas las consideraciones que se estiman y evalúan su pertinencia.

De esta forma, se trata de un ejercicio crítico y reflexivo que promueve el desarrollo y entrega de mejores prácticas, fomentando un diseño como agente social de cambio que compruebe que el trabajo que se encuentra realizando, ocurre en todo momento bajo una colaboración estricta con los dueños de la situación, es decir, del contexto.

### **Matrices**

El modelo, a partir de la interrelación nodal entre ambos ejes, pondera la construcción de matrices, mismas que sirven como guía y entregan información estructurada:

- Referencia: definición integrada a partir de las definiciones que participan, más la definición conceptual de la interrelación.
- Orientaciones: acciones prioritarias.
- Propuesta de trabajo: sugerencia de actividades pertinentes y potencialmente atractivas para su desarrollo entre participantes.

El objetivo de éstas es tanto conservar la naturaleza y alcance de dichas relaciones, como potenciar la propuesta misma de su integración.

**Matriz de la comprensión**

**MATRIZ DE LA COMPRENSIÓN**

	Referencia	Orientaciones	Propuesta de trabajo
<b>(D) Destino</b>	<i>Percibir el uso o función que se le piensa dar</i>		
	<p>Guardar distancia y humildad para situarse en la vida de los otros dejando de lado cualquier actitud de superioridad al colocar la cultura propia, ya sea como persona o diseñador, como criterio exclusivo para interpretar o valorar otra.</p> <p>Se trata de acceder y conocer, fuera de toda subjetividad, un sistema de relaciones con esencia única que no puede alterarse o adaptarse para que provea información a conveniencia, y que demanda apropiarse lo más pronto posible de las reglas de conducta esperadas de nuestra parte. El objetivo, ser agentes a servicio de las necesidades humanas.</p>	<p>- Cuestionar y discutir las intenciones del abordaje del contexto y las personas fuera de cualquier objetivo que no sea el de conocer y situarse en la vida de los otros.</p> <p>- Planear cómo establecer relaciones de confianza y credibilidad.</p> <p>- Identificar y razonar las prioridades del cómo debemos comportarnos para evitar condicionar el flujo de la información.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esquema de intenciones o razones de la selección y abordaje del contexto o las personas</li> <li>• Mapa conceptual que ubique hipótesis a distancia, uso de conceptos o afirmaciones subjetivas y el origen de la información que se considera prioritaria.</li> <li>• Planeación del sistema pertinente de abordaje</li> </ul>

	Referencia	Orientaciones	Propuesta de trabajo
<b>(I) Integrante</b>	<i>Descubrir el sentido de los elementos y prácticas necesarias</i>		
	<p>La selección de las fuentes de información no deberá estar basada en la comodidad o bajo el supuesto de que conocen todas las temáticas culturales del contexto. El objetivo es la pertinente selección de la escena cultural que se pretende abordar, alcanzar la confianza y consentimiento del contexto,</p>	<p>- Argumentar la razón y prioridad de la selección de los interlocutores.</p> <p>- Planear y actuar sobre un sistema de preguntas o temáticas de interlocución que considere abordar la bodega de los recuerdos, los hábitos y costumbres, y lo dicotómico.</p> <p>- Clasificar la información en relación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Matriz de observación y esquema de ubicación estructural de los interlocutores</li> <li>• Esquema de preguntas o temáticas de interlocución</li> <li>• Esquema de distinción de información emic, epic y triangulación de información</li> </ul>

	identificar y lograr un diálogo horizontal con los interlocutores.	a lo que viene del nativo (emic) y la del externo (epic), mismas que no deben diluirse como una sola. - Triangular y contrastar información, planeando y acercándose en varias ocasiones, a distintas situaciones y con diferentes personas.	
--	--	---	--

	Referencia	Orientaciones	Propuesta de trabajo
(R) Riesgo	<i>Percibir los daños</i>		
	Descartar la extracción de datos o búsqueda de respuestas para cotejar ideas preconcebidas, trabajar bajo ritmos alterados a conveniencia o evitar el auténtico contacto. Excluir la búsqueda de información que apoye cualquier hipótesis o producto aspiracional por decreto.	- Identificar cualquier posición etnocéntrica y sociocéntrica sobre el tema o el contexto que impida el auténtico contacto, origine el rechazo tanto a la diferencia cultural, valores, ideas o prácticas, y/o coloque las propias como modelos ideales. - Argumentar por qué el abordaje no se sustenta en una extracción de datos para confirmar o desmentir ideas preconcebidas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esquema de ubicación de posiciones etnocéntricas y sociocéntricas sobre el tema o contexto</li> <li>• Esquema argumentativo que dé cuenta de la razón de ser del abordaje del contexto</li> </ul>

**Matriz de la proyección**

MATRIZ DE LA PROYECCIÓN

	Referencia	Orientaciones	Propuesta de trabajo
(D) Destino	<i>Planear el uso o función que se le piensa dar al conjunto de medios</i>		
	Trabajar dentro de sistemas sociales más allá de lo que se ve, se oye, se percibe o asume,	- Establecer los términos, lenguaje y significados propios de la cultura.	• Esquema de términos, lenguaje y significados propios de la cultura

(I) Integrante	<p>accediendo a las dimensiones colectivas y distinguiendo los componentes del contexto desde el punto de vista del nativo. El objetivo, consultar y determinar en todo momento los temas más urgentes o apremiantes con los interlocutores.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elegir trabajar sobre los temas más urgentes o apremiantes, razonando y estableciendo las intenciones del proyecto basada en los conceptos de otros.</li> <li>- El guion de desarrollo deberá distinguir entre aquello que parte de teorías e intereses de la cultura, y aquello que es externo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guion o esquema que plantee las intenciones del proyecto</li> </ul>
-------------------	--	--	--

(I) Integrante	Referencia	Orientaciones	Propuesta de trabajo
	<p><i>Planear el modo o conjunto de medios de las prácticas necesarias</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Establecer como prioridad una conducta de concentración y disposición que permita mantener una flexibilidad corporal, apertura mental, exploración continua y reflexibilidad permanente.</li> <li>- Elegir trabajar sobre aquello que no atienda a hipótesis a distancia y/o uso de conceptos o afirmaciones subjetivas previas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esquema de consideraciones a poner en operación durante el desarrollo del proyecto</li> <li>• Esquema que evidencie la pertinencia de los avances del proyecto</li> </ul>
	<p>Determinar la pertinencia y prioridades del desarrollo del proyecto, suprimiendo la excesiva visibilidad o protagonismo en el contexto. Seleccionar o diseñar las técnicas que permitan proyectar el desarrollo, con el objetivo de operar bajo una concentración, exploración y disposición continua.</p>		

(R) Riesgo	Referencia	Orientaciones	Propuesta de trabajo
	<p><i>Planear el modo o conjunto de medios para hacer visibles los daños</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar todo aquello que se sustenta en lo que la gente dice (consciente articulado) y lo que la gente hace (consciente desarticulado).</li> <li>- Trabajar conectado a las demandas sociales y sobre lo que sucede en la cotidianidad,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esquema que permita identificar decisiones tomadas a partir del consciente articulado, y/o del consciente desarticulado</li> <li>• Formato de apoyo para identificar información, comportamientos o</li> </ul>
	<p>Guardar distancia absoluta de un trabajo carente de rigor y mirada íntegra, conscientes de la importancia de que el proyecto se sustenta y depende del contexto en el que se brinde la información. El objetivo, centrarse en la cultura y no en las personas.</p>		

		justificando, evidenciando y estableciendo los motivos para ello.	afirmaciones resultado de una pose por parte de las personas o el contexto <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esquema de demandas sociales atendidas provenientes del propio contexto</li> </ul>
--	--	---	--

**Matriz del desarrollo**

MATRIZ DEL DESARROLLO

	Referencia	Orientaciones	Propuesta de trabajo
(D) Destino	<i>Poner en acción el uso o función que se le piensa dar</i>		
	Propiciar y lograr conversaciones orientadas, profundas y reflexivas asentadas en el lenguaje y significados propios de otra cultura. Evitar el sesgo o limitación de la comprensión contextual al calificar o analizar situaciones, comportamientos o conceptos al utilizar nuestros propios términos, categorías o teorías. El objetivo, hilar con claridad y pertinencia el flujo de la información durante el desarrollo del proyecto.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajar sobre el esquema de significación cultural particular del contexto.</li> <li>- Integrar un sistema constante de análisis y reflexión que permita ubicar todo aquello que refiere a intereses personales y aquellos que parten de los intereses del contexto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esquema de significación cultural particular que sustenta el proyecto</li> <li>• Esquema de ubicación de conclusiones fuera de intereses individuales o actitudes de superioridad como diseñadores</li> </ul>

	Referencia	Orientaciones	Propuesta de trabajo
(I) Integrante	<i>Poner en acción los elementos y prácticas necesarias</i>		
	Desplegar técnicas no invasivas bajo flexibilidad y apertura mental, sabiendo estar, observar y participar, exigiendo un registro sistemático. El	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprobar mediante un ejercicio constante de priorización, justificación y valorización, la pertinencia de todos los momentos de</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esquema de pertinencia de los momentos de desarrollo</li> <li>• Esquema de toma de decisiones</li> </ul>

	objetivo, encontrarse en aprendizaje permanente sobre lo que ocurre durante el desarrollo del proyecto.	proximidad: participación entre actores. - Organizar y justificar todas aquellas decisiones que sustentan el desarrollo del proyecto.	• Evidencias holísticas del desarrollo
--	---	--	--

	Referencia	Orientaciones	Propuesta de trabajo
<b>(R) Riesgo</b>	<i>Poner en acción los daños</i>	- Demostrar responsabilidad por abordar la complejidad y no situaciones microscópicas (pequeñas situaciones o acciones). - Justificar la profundidad y capacidad de relacionar información del contexto.	• Esquema de complejidad del proyecto que clarifique el no abordaje microscópico • Mapa de intereses y objetivos que circundan el proyecto
	Descartar el abordaje agresivo e intempestivo buscando extraer datos de manera apurada y atropellada para responder a necesidades impuestas o idealizadas de inicio. El objetivo, descartar un desarrollo justificado en verdades a medias o alteración de información para dar impresión de solidez.		

**Matriz de la materialización**

**MATRIZ DE LA MATERIALIZACIÓN**

	Referencia	Orientaciones	Propuesta de trabajo
<b>(D) Destino</b>	<i>Resultado tangible del uso que se le piensa dar</i>	- Clarificar cómo el proyecto responde a una identidad social particular y su sistema de significados. - Presentar cómo el proyecto se desarrolló gracias a la comprensión del sistema de relaciones, comportamientos y jerarquías de otra cultura.	• Esquema argumentativo que clarifique cómo el proyecto responde a una vida social particular y los significados ligados a ella • Idear el material presente cómo el proyecto se desarrolló gracias a la comprensión del
	Asegurar y explicar que se atiende una lógica particular alejándose de la propia, entregando un resultado que responde contextualmente a una cultura específica. El objetivo, un proyecto que pueda ser descrito en los términos y lenguaje propios del contexto y se coloque frente a ellos, respondiendo a su complejidad en cuanto su sistema		

	de estructuras, términos y significados.		propio entramado de relaciones, comportamientos y jerarquías de otra cultura
--	--	--	--

	Referencia	Orientaciones	Propuesta de trabajo
<b>(I) Integrante</b>	<i>Resultado tangible de los elementos y prácticas necesarias</i>	- Justificar el entendimiento y consideración del sistema de estructuras paradigmáticas y sintagmáticas en las que participa el proyecto (conjunto de palabras agrupadas en torno a un núcleo con una misma función y sentido). - Hacer visible y evidenciar la pertinencia del proyecto a partir de su incorporación de manera natural y no forzada a la naturalidad o cotidianeidad de la cultura.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esquema de estructuras de dominio, paradigmáticas y sintagmáticas en las que está envuelto el proyecto</li> <li>• Evidencias que certifiquen la incorporación del proyecto de manera natural y no forzada a la naturalidad o cotidianeidad de la cultura</li> <li>• Esquema que dé cuenta de que el proyecto tiene la capacidad de auto ajustarse y exponer nuevas situaciones que deberán ser profundizadas para la ubicación y abordaje pertinente de otros problemas</li> </ul>
	Lograr un proyecto producto de una experiencia significativa que corresponde a lo que la gente habla, su comportamiento, sus mecanismos y valores, normas o aspiraciones. El objetivo, clarificar su pertinencia, resultado de profundizar, interpretar, describir e ilustrar el conocimiento contextual de las escenas culturales estudiadas.		

	Referencia	Orientaciones	Propuesta de trabajo
<b>(R) Riesgo</b>	<i>Resultados de los daños</i>	- Descubrir y hacer visibles posibles subjetividades, intereses ajenos o aspiraciones por decreto que pudieron rodear u originar cualquier toma de decisiones.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esquema de evaluación que permita ubicar si el proyecto, en alguna de sus partes, se basa en subjetividades, intereses ajenos o aspiraciones por decreto</li> </ul>
	Eliminar cualquier intención de resaltar solo lo favorable u opacar información para evitar cuestionamientos, evidenciando así el compromiso de no haber trabajado sobre intereses externos o aspiraciones por decreto. El objetivo, descartar el desarrollo de proyectos de violación		

	simbólica y actitud nefasta de abordaje, que terminan por reducir una cultura única e interesante a una situación microscópica.	- Comprobar que el proyecto aborda una complejidad y no una particularidad. - Evaluar el todo, con el objetivo de identificar cualquier acción que quiera dar una falsa impresión de solidez o manipulación de información.	• Esquema que clarifique que el proyecto ha abordado la complejidad y no una particularidad • Formato de evaluación que permita identificar cualquier intención de dar una falsa impresión de solidez o manipulación de información
	Se deberá presentar el proyecto a las personas y contexto particular que se aborda para ser evaluado, al estar en sus propios términos y sistema de significados. Posteriormente, podrá ser presentado a otros contextos, requiriendo la capacidad de los diseñadores por adecuar el mensaje como parte de su competencia traductora.		

**Principios y accionar conceptual del modelo**

A partir de la estructura de los ejes, sus nodos, así como la propuesta de interrelación, se establecen los tres principios clave que deberán estar presentes en todo momento y que rigen la puesta en acción de las matrices. La intención de estos es potenciar el alcance mismo de la propuesta:

- Principio 1: incorporar un comportamiento holístico en todo momento, así como favorecer la participación activa y constante de todos los posibles involucrados.
- Principio 2: examinar y elegir, de acuerdo a su pertinencia, las técnicas que serán aplicadas, reflexionando sobre su por qué, cómo, cuándo y dónde serán aplicadas.
- Principio 3: erradicar cualquier relación con comportamiento asaltante, llegando y desapareciendo de manera casi inmediata; paracaidista, llegando de manera impronta y desapareciendo de igual manera; o extractivista, ponderando hacerse exclusivamente de la información que interesa a fines externos.



*Figura 12 Principios clave del modelo*

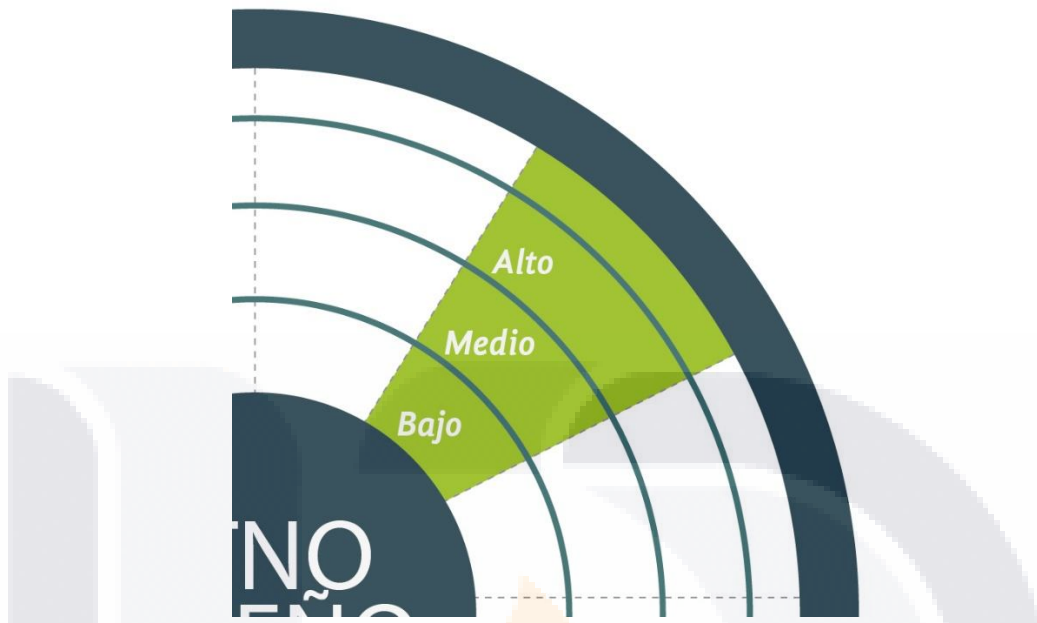
La representación integral del modelo Etnodiseño es presentada a continuación, en donde al centro se hace referencia al nombre propuesto, en la periferia se encuentran los nodos de diseño, y en un siguiente aro se hace referencia los nodos del eje etnográfico. Éstos últimos, aparecen en cada uno de los nodos del eje de diseño, ilustrando así, el concepto de interrelación nodal.



Figura 13 Etnodiseño, representación visual

La construcción gráfica del modelo, permite hacer visibles los niveles de alcance de cada interrelación nodal, tanto en su aplicación para el desarrollo, como en la posible evaluación de proyectos de diseño.

Se propone básicamente establecer el alcance a partir de tres niveles: alto, medio o bajo.



*Figura 14 Referencia visual de niveles de alcance de los componentes expuestos en las matrices*

A manera de ejemplo, se hace alusión a algunas situaciones que podrían estar presentes en un alcance –bajo-, considerando que, en un –máximo-, se estarían atendiendo todos y cada uno de los componentes propuestos en las matrices; y en consecuencia, un –medio-, estaría atendiendo ciertas orientaciones, ignorando otras, o medianamente implementando algunas.

Un alcance bajo podría entonces llegar a evidenciar durante la matriz de la comprensión, la atención a intereses externos al contexto, ignorando los comportamientos que afectan el flujo de información; recolectando datos con informantes seleccionados a comodidad y poniendo al mismo nivel de calidad de información lo que la gente dice con lo que el diseño o intereses externos suponen. Además, podría estar priorizando la extracción de datos e ignorando las posiciones etnocéntricas y sociocéntricas, mostrando así, un abordaje condicionado.

Respecto a la matriz de la proyección, un alcance bajo estaría evidenciando un trabajo sobre temas no urgentes o apremiantes para el contexto, uso constante de

afirmaciones subjetivas y mostrando una desconexión sobre lo que sucede en la cotidianidad.

Durante la matriz del desarrollo, estaría trabajando sobre un esquema de significados ajenos a la cultura del contexto, sin un ejercicio constante de valorización de los momentos de desarrollo, y priorizando situaciones microscópicas que lo alejan de la complejidad.

Finalmente, durante la matriz de la materialización, no se estaría en capacidad de responder cómo el proyecto responde a una identidad social particular que se comprende a profundidad. Estaría igualmente forzando la incorporación del proyecto a la naturalidad del contexto, y estaría manipulando o tratando información para construir falsas impresiones de solidez.

Además, el proyecto llegaría a atender sobre los tres principios del modelo, tanto al no fomentar la participación activa de todos los actores durante todas las etapas del mismo, eligiendo las técnicas en base a conveniencia y no a pertinencia, y finalmente, teniendo un comportamiento asaltante, paracaidista o extractivista; comportamientos opuestos a dichos principios rectores que demandan estar presentes en todo momento.

En ese sentido, por ejemplo, un proyecto de alcance bajo de Etnodiseño, obtendría una visualización cercana a lo siguiente:



En cambio, un proyecto de alcance medio de Etnodiseño, tendría una visualización cercana a:



Por último, un proyecto de alcance alto de Etnodiseño, obtendría una visualización similar a la siguiente:



Finalmente, se destaca que el modelo no intenta sustituir perspectivas o sistemas de trabajo construidos, instaurados o implementados dentro de la formación disciplinar o el ejercicio profesional de la disciplina. Se presenta entonces, como una herramienta con la capacidad de complementar el desarrollo de proyectos.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Etnodiseño, como se expuso con anterioridad, suma a promover un diseño que reflexiona su accionar en relación con la etnografía, y favorezca permanentemente un ejercicio profesional a favor de las personas y sus contextos.

## **Conclusiones**

La vida, se entiende, es mucho más compleja que el modelo expuesto, pero Etnodiseño es presentado como un promotor activo de la responsabilidad ética que el diseño debiera tener en tanto disciplina con intenciones de relacionarse con la etnografía. Acercarse, relacionarse y trabajar con personas y contextos, reclama entender a los proyectos como medio y no como fin; medios para promover y alcanzar un desarrollo a favor de ambos.

La investigación hasta ahora presenta una propuesta con diferencia sobre los modelos de diseño de respuesta más rápida, aquellos que persiguen una sistematización por arraigo, ignorancia o conveniencia, que aceleran la participación del diseño en periodos y escenarios específicos de interés, y que terminan por utilizar a las personas como insumos de información para validar su participación y materializaciones.

Etnodiseño se ofrece como modelo de reflexión y análisis permanente de la responsabilidad que el diseño tiene al relacionarse con personas y contextos, y sobre todo, el respeto que demanda su intención de relacionarse con la etnografía para ello.

Prestar atención, registrar, conectar con lo local, involucrarse, incomodarse al relacionarse con la realidad ajena, pasar de “lo que pensaba”, a “lo que viví y pasaba”, condiciones que finalmente fomentan diseñadores empáticos con la alteridad y que se cuestionan a sí mismos, impulsa a que el diseño se oriente hacia los aspectos no formales, sino humanos, y a partir de ahí, reflexione y actúe para favorecerlos.

Un diseño arraigado en su direccionalidad de búsqueda de materializaciones específicas según su formación o interés, arraigado en sistemas que fragmentan a conveniencia tanto el diseño como la etnografía, o un diseño sumiso por ignorancia o conveniencia a sistemas que persiguen la acelerada producción; todos ellos, bajo estrategias de actuación y validación a partir de herramientas etnográficas, son escenarios que Etnodiseño promueve sean evidenciados y reflexionados. A partir de ello, y del propio fortalecimiento que el modelo pudiera encontrar en el futuro, se busca sumar a que dichas prácticas se vean debilitadas, y en el mejor de los casos, suprimidas; fomentando así, un diseño centrado en encontrar rutas para favorecer en todo momento a las personas y sus contextos.

A partir de lo hasta ahora presentado, la investigación continúa presentando la estrategia y reflexiones resultantes del ejercicio de implementación en dos escenarios: la formación en diseño y el desarrollo de proyectos profesionales.

## CAPÍTULO IV

### Implementación del modelo en el ámbito de formación de pregrado y proyectos profesionales

#### Introducción

Durante el presente capítulo se presenta tanto la planeación, experiencia de aplicación y resultados de la implementación de Etnodiseño en dos escenarios próximos al trabajo de investigación:

- El primero de ellos, en el proceso de formación académica de diseñadores de último semestre de la licenciatura en diseño gráfico de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, dentro de la asignatura de diseño estratégico.
- El segundo, dentro del proceso de desarrollo profesional de proyectos en despachos y consultoras de diseño en la ciudad de Aguascalientes, México.

El objetivo de esta etapa: valorar el comportamiento del modelo en su dimensión instrumental en el desarrollo de proyectos de diseño. Se presenta entonces, información relevante sobre su capacidad para ser un refuerzo en el desarrollo de proyectos a favor de las personas y sus contextos, y la oportunidad de situarse como insumo de trabajo que promueve la reflexión dentro del ámbito de formación académica y profesional, esto en torno a la relación que el diseño pretende generar con la etnografía.

La implementación, fue planeada y estructurada tomando en cuenta la disposición de tiempos de la investigación dentro del proceso doctoral: agosto-diciembre 2020. Se destaca, que con anterioridad se contaba con una gestión de recursos para su desarrollo, sin embargo, el contexto social se ve afectado por la contingencia sanitaria consecuencia del covid-19 en dicho año.

Esta situación, generó que algunos de los escenarios previstos se ajustaran debido a situaciones como la restricción de movilidad, enseñanza a distancia y

confinamiento; enfatizando que en ningún momento el contexto fue visto como un factor que pudiera llegar a mermar los objetivos propuestos. Por tanto, el escenario se toma como una oportunidad para probar y mostrar la capacidad de adaptabilidad del modelo, así como su relevancia.

El sistema de implementación, consideró la estrategia de cuatro puntos de Robinson (2014), así como las orientaciones de Taylor y Bodgan (1987) en torno a los métodos cualitativos de investigación, mismos que soportan el sistema de planeación, observación y valoración del modelo. En ambos escenarios, el modelo es propuesto como una herramienta para el abordaje y desarrollo de proyectos, insertándose de manera natural en su ejercicio particular, con la finalidad de observar su comportamiento.

El sistema de implementación lo integran entonces veinticinco sesiones de trabajo con cada uno de los diez proyectos desarrollados, tanto por diseñadores en su noveno y último semestre de formación académica en diseño gráfico; así como cinco despachos y consultoras de diseño, catalogadas como pequeñas y medianas empresas.

El capítulo presenta entonces tanto el sistema base de implementación, como resultados, análisis y principales hallazgos, consecuencia de la puesta en práctica del modelo por parte de los expertos; considerados así, al ser los mismos diseñadores los que pueden valorar su pertinencia y, en consecuencia, apropiarse del modelo para el desarrollo de futuros proyectos.

La experiencia de implementación dentro de la formación académica termina por mostrar el arraigo a prácticas lineales en el desarrollo de proyectos de diseño, en donde el estudiante termina por hacer uso del contexto, por encima de acercarse a su naturalidad, y a partir de ahí, conocer y entender la responsabilidad de su actuación. En ese sentido, el modelo encuentra ciertos momentos de resistencia en principio, pero rápidamente sorteados consecuencia de la empatía de los participantes con el objetivo.

De igual forma, los estudiantes expresan que el modelo los invita a romper paradigmas y los acerca a la realidad de otros, y que si bien es cierto esto puede llegar a generar incertidumbre, promueve en ellos el compromiso activo de un diseño a favor de las personas y sus contextos. De esta forma, se observa que el modelo en su dimensión instrumental resulta significativo para ellos, encontrando empatía con su objetivo y estructura.

Por otro lado, la implementación del modelo en despachos y consultoras de diseño presenta mayormente dificultades, consecuencia de estructuras y sistemas de trabajo arraigados que terminan por generar oposición hacia su inserción. Es así, que la planeación inicial se adapta con la intención de identificar la base de dicha resistencia.

Es entonces, que si bien es cierto el modelo no consigue ser integrado en el desarrollo de la mayoría de los proyectos, en todos logra detonar una serie de reflexiones y cuestionamientos que se alinean con su planteamiento. Es así, que durante el proceso los participantes exponen que el diseño, en múltiples ocasiones por ignorancia o conveniencia, ha llegado a convertirse en una mera herramienta para perseguir intereses y alcanzar objetivos de terceros, siendo sumiso a ello, y alejándose del objetivo de favorecer a las personas y sus contextos.

Etnodiseño entonces, en su dimensión instrumental, presenta su capacidad para ser un agente activo que promueve el diálogo, el ejercicio reflexivo, e impulsa la dimensión de proyectos a favor de las personas y sus contextos. De esta forma, el capítulo presenta la planeación e implementación del modelo Etnodiseño, los resultados de esta, y sus principales hallazgos.

### **Escenarios de implementación**

Los dos escenarios en donde tiene lugar la implementación son próximos al espacio de desarrollo de la investigación. Ambos, tienen lugar en la ciudad de Aguascalientes, territorio con una población superior al millón cuatrocientos mil

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

habitantes, ubicado en la zona central de México. En la ciudad, el diseño participa de manera activa en la generación de economía, sociedad y cultura, mediante su actuar profesional en un ejercicio de oferta y demanda continua.

### **Escenario 1. Estudiantes**

Considerando los 13 años de experiencia docente ininterrumpida y en activo dentro del Centro de Ciencias de Diseño y de la Construcción (CCDC) de la Universidad Autónoma de Aguascalientes (UAA), el escenario es seleccionado como un espacio factible para la implementación dada su proximidad y pertinencia.

El CCDC, cuenta en la actualidad con siete programas educativos de pregrado en el área de diseño: diseño industrial, diseño gráfico, diseño de moda, diseño de interiores, arquitectura, ingeniería civil y urbanismo; a la fecha, contando con poco más de dos mil estudiantes en activo.

Los programas han sido fundados entre el año 1973 y 2003, destacando dentro de la oferta similar por parte de al menos otras cuatro universidades en el estado, y al menos otras cuarenta a nivel regional que ofertan una o varias licenciaturas como las que integra la oferta educativa del CCDC.

Cabe destacar que el Centro ha logrado ser referente local, regional y nacional, consecuencia, por ejemplo, de mantener acreditados en el nivel más alto todos sus programas por parte de los Comités Interinstitucionales para la Evaluación de la Educación Superior (CIEES), organismo más grande de México dedicado al aseguramiento de la calidad de los programas educativos y de las instituciones de educación superior.

De igual forma, la UAA es de las pocas instituciones a nivel nacional que cuenta con el reconocimiento de excelencia académica de todos sus programas en el área de diseño, logrando además certificaciones y vinculaciones internacionales gracias a su calidad.

La implementación entonces, la integran jóvenes estudiantes de entre diecinueve y veintiún años, todos alumnos de último semestre, y quienes componen el grupo de

la asignatura de diseño estratégico. En ella, se promueve el diseño hacia lo complejo, así como el desarrollo de proyectos cercanos a los discursos de mayor impacto en la actualidad: diseño de servicios, gestión del diseño, diseño de experiencias, diseño universal, diseño centrado en el usuario, diseño participativo, diseño emocional, *design driven*, entre otros.

La pertinencia del ejercicio con estudiantes de último semestre en dicha asignatura hace posible que Etnodiseño sea observado en su dimensión instrumental a partir del desarrollo de proyectos. El modelo, es implementado entonces como herramienta de referencia en el sistema de trabajo de alumnos con competencias profesionales prácticamente desarrolladas al estar es su último semestre, con experiencia profesional y entendimiento de la disciplina del diseño; y particularmente, en una asignatura tipo taller orientada al planteamiento y desarrollo de proyectos complejos, en donde los alumnos ponen en práctica las capacidades y habilidades adquiridas durante su formación académica.

De igual forma, se enfatiza que la implementación respeta las disposiciones de confinamiento consecuencia del contexto, implementando así, un sistema pertinente de acompañamiento a distancia mediante distintos medios.

## **Escenario 2. Profesionales**

Considerando los más de diez años de relación directa con el sector profesional de desarrollo de proyectos de diseño, gracias al conocimiento, acercamiento y vinculación al trabajo de diseñadores *freelance*, despachos, agencias y consultoras de diseño en Aguascalientes, el escenario resulta próximo y pertinente para ser parte de la implementación.

Cabe destacar que la importancia del diseño y las industrias creativas en Aguascalientes encuentra eco en la iniciativa por parte del gobierno de incluir al estado dentro de la red mundial de ciudades creativas y geoparques. En desarrollo y próxima a concretarse, la iniciativa liderada por el Instituto Cultural de

AGUASCALIENTES

Aguascalientes tiene el objetivo de posicionar la creatividad y las industrias culturales como un eje fundamental en el estilo de vida de la sociedad.

El desarrollo en este escenario favorece entonces la observación del modelo en su dimensión instrumental a partir de operar como un referente en el desarrollo de proyectos profesionales dentro de despachos y consultoras de diseño en la ciudad. Micro, pequeñas y medianas empresas del sector comercio y servicios, que cuentan con no más de 35 integrantes.

Los equipos de trabajo que participan son integrados por áreas de diseño y afines, tales como comunicación, publicidad, sociología, mercadotecnia, entre otras; enfocadas en la consultoría y/o desarrollo de proyectos de diseño de alcance local, regional, nacional e internacional.

Cabe señalar, que los integrantes de dichos equipos de trabajo tienen formación profesional dentro de las áreas de diseño gráfico, diseño de interiores, diseño industrial, arquitectura y/o diseño de moda, ya sea dentro de la UAA, otras universidades del estado, o incluso, otras universidades a nivel nacional. Además, algunos integrantes cuentan con formación de posgrado o especialidad en el área de diseño, ya sea a nivel diplomado, máster o maestría, principalmente dentro de programas ofertados en línea a nivel nacional o internacional en áreas como: gestión de diseño, innovación, dirección de proyectos, diseño editorial, diseño de productos, animación e interfaces digitales, identidad corporativa, arquitectura interior, entre otras.

Los equipos, se encuentran conformados por diseñadores en formación bajo la figura de practicantes, diseñadores con experiencia, y diseñadores con perfil de dirección y gestión de equipos de trabajo, oscilando en una edad promedio en torno a los 35 años.

Cabe aclarar, que la implementación toma en cuenta proyectos ya programados al interior de los despachos de diseño, mismos que son desarrollados bajo la propuesta de valor de trabajo particular de cada equipo, en donde el modelo tiene

el objetivo de insertarse de forma natural en su propio progreso como una herramienta orientativa, de apoyo o referencia.

### **Estrategia de cuatro puntos**

Con el objetivo de generar un sistema pertinente para la implementación del modelo, mismo que posibilite la observación, análisis y valoración de su actuación, se desarrolla una estrategia de cuatro puntos para ambos escenarios. Siguiendo a Robinson (2014), esta estrategia permite engranar un sistema de muestreo pertinente para recopilar información.

Los cuatro puntos propuestos por el autor consideran:

- **Punto 1. Definición del universo de la muestra**  
En donde son considerados los atributos de inclusión y exclusión necesarios en la selección de los participantes, ponderando entonces, los parámetros tanto de homogeneidad, como de heterogeneidad.
- **Punto 2. Decidir tamaño de la muestra**  
Delimitando el número necesario para su implementación, manteniéndose flexible y considerando el diseño, duración y asignación de recursos disponibles.
- **Punto 3. Selección de una estrategia de muestra**  
Deliberando las particularidades necesarias a incluirse, de acuerdo a las estrategias disponibles.
- **Punto 4. Muestra de abastecimiento**  
Determinación del contexto que proveerá a los participantes, a partir del acercamiento por medio de sensibilidad y habilidades éticas para que su participación sea potencial.

## Planeación y sistema de implementación

A partir de los recursos disponibles, y siguiendo a Taylor y Bodgan (1987), principalmente en torno a las orientaciones expuestas en su texto referente a los métodos cualitativos de investigación, se inicia la planeación y sistema de implementación.

De acuerdo con ello, y guardando congruencia con la relación que la misma llega a tener por momentos con un ejercicio etnográfico, se considera pertinente establecer dentro de la investigación consideraciones rectoras para su implementación, mismas que permiten salvaguardarla y favorecer un escenario no forzado o influenciado.

Dicha perspectiva, es integrada por las siguientes ocho consideraciones:

1. Promover el desarrollo de proyectos dentro del contexto primario o inmediato de los estudiantes, en sintonía con el respeto al escenario que viven y el alcance de su actuación. El objetivo, vincularse directamente con la experiencia de vida cotidiana dentro de su contexto, así como atender a las disposiciones de confinamiento presentes.
2. Promover el potencial de las plataformas digitales tanto para el desarrollo, como para el seguimiento; fomentando y registrando el trabajo cooperativo a distancia a favor de los proyectos, mostrando adaptabilidad estratégica al contexto en función de su naturalidad actual.
3. Promover el fácil acceso al trabajo que será desarrollado por parte de cada uno de los integrantes y de los distintos equipos.
4. Establecer una relación de confianza inmediata con los participantes.
5. Durante la observación y diálogo de las experiencias de implementación del modelo, hacer uso de términos descriptivos y no evaluativos.
6. Desarrollar un sistema de registro constante de información por parte de los participantes y del investigador.

- TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS
7. Trabajar bajo un sistema de interlocución social no ofensiva, logrando que los participantes se sientan cómodos y no bajo un sistema de valoración de su calidad de trabajo.
  8. Promover distintos espacios de diálogo que permitan la comparación de resultados y experiencias.

### **Escenario 1. Estudiantes**

#### **Estrategia de 4 puntos:**

##### Punto 1. Definición del universo muestra

La implementación, tuvo lugar dentro de la materia de diseño estratégico de último semestre de la licenciatura en diseño gráfico, única licenciatura del CCDC que integra dentro de su malla curricular un año de formación en el área de diseño estratégico, cuyo objetivo, es promover la visión de un diseño capaz de relacionarse y abordar la complejidad, y una de las tres licenciaturas que pretende formar competencias en torno al concepto de diseño integral.

Se contó entonces con la participación de treinta estudiantes, veintiún mujeres y nueve hombres, mismos que de manera entusiasta expresaron su motivación por ser parte de un proyecto de investigación, y participantes de un ejercicio que están convencidos sumaría a su formación académica.

Con el objetivo de favorecer un sistema de intercambio y discusión de ideas, la apropiación de conceptos, sinergia de habilidades y capacidades, sentido de pertenencia, entre otros, aspectos relevantes del trabajo en equipo, se diseñó un formato de diagnóstico organizado en tres bloques (Anexo I) con el propósito de obtener información que permitiera conformar pertinentemente los equipos de trabajo:

1. Perfil profesional: información referente a las áreas profesionales de interés, su experiencia de trabajo profesional, su tipo de participación en proyectos profesionales, su participación en proyectos multi o

interdisciplinarios, y su principal aportación en proyectos profesionales de diseño.

2. Contexto inmediato: información sobre la ubicación del contexto espacial y familiar de los integrantes.
3. Experiencia en torno al confinamiento: información que pretende acercar las vivencias, retos, afectaciones u oportunidades dentro de los contextos anteriores.

A partir de la aplicación del diagnóstico, se realizó un análisis de la información y se determinaron los criterios necesarios que componen el Punto 1: Definición de la muestra.

- Criterios de Heterogeneidad: **Perfil profesional.**  
*Ubicando las orientaciones profesionales que permiten que los equipos sean conformados por diversidad de perfiles profesionales.*
- Criterios de Homogeneidad: **Diseñadores gráficos - Noveno semestre - Afinidad contextual.**  
*Participantes de una misma asignatura, además de considerar la estructura de su contexto interno, externo, afectaciones y experiencias a partir del confinamiento; generando una afinidad contextual pertinente para el desarrollo de los proyectos.*

#### Punto 2. Tamaño de la muestra

Se determinó el número pertinente de proyectos que debieran favorecer la generación y observación de variaciones:

- Número de proyectos a desarrollar: **Cinco (5).**

#### Punto 3. Selección de la estrategia de muestra

Se estableció que los equipos de trabajo debieran de integrar bajo esta estrategia:

- Al menos: **Un integrante con perfil de gestión / Un integrante con experiencia multi/interdisciplinar.**

#### Punto 4. Muestra de abastecimiento

Bajo el contexto y los recursos de los que dispone el proyecto:

- Contexto que provee: **Licenciatura en diseño gráfico de la Universidad Autónoma de Aguascalientes.**

De esta forma, la estrategia de cuatro puntos para el Escenario 1: Estudiantes, quedó integrada de la siguiente manera:

Punto 1 Definición del universo muestra	Punto 2 Tamaño de la muestra	Punto 3 Selección de estrategia de muestra	Punto 4 Muestra de abastecimiento
Heterogeneidad: perfil profesional Homogeneidad: diseñadores gráficos, noveno semestre, afinidad contextual	5 proyectos	Al menos 1 integrante con perfil de gestión Al menos 1 integrante con experiencia multi/interdisciplinar	Licenciatura en diseño gráfico de la Universidad Autónoma de Aguascalientes

#### **Sistema de implementación y calendario**

Para su implementación, la proyección del trabajo contempló la naturalidad del escenario, es decir, el sistema presente bajo el cual se desarrollaba el taller:

- Recursos de tiempo: sesiones de la asignatura durante los martes y jueves de 15:00 a 18:00 horas. Proyectando periodos de trabajo equilibrado para abordar cada uno de los componentes del modelo.
- Recurso de seguimiento: plataformas digitales que potencian el seguimiento a distancia tales como *teams* y *miro*.

### **Programación de sesiones**

Las sesiones programadas transcurren dentro del periodo del 27 de agosto al 27 de octubre del 2020. Como se mencionó, tiempo acorde a la planeación de la investigación dentro del programa doctoral y generando un sistema de implementación que permitió un equilibrio para el abordaje integral del mismo.

Dentro de dicha programación se llevó a cabo tanto la exposición del modelo como su propio desarrollo.

- **Sesión 1:** Planteamiento general de la implementación (3 horas).

Se desarrolla una sesión de diálogo con el grupo en donde se expone la propuesta y se obtiene la aprobación de todos los integrantes para formar parte de esta fase de la investigación.

Los estudiantes se muestran entusiastas y dispuestos a conocer y poner en práctica la propuesta. De igual forma, el diálogo cercano y empático con los jóvenes detona en expresiones como: “nos interesa poner en práctica una propuesta que es generada a nivel doctorado”, “estamos dispuestos a ser parte de algo que puede favorecer al propio diseño”, “si somos nosotros quienes proponen el proyecto y responsables de organizarnos como equipo para mostrar nuestras capacidades, es muy interesante”, “queremos demostrar de lo que somos capaces sin que nos digan cómo hacer las cosas y sólo tomando como referencia una propuesta para desarrollar proyectos con el objetivo de mejorar la vida de las personas”, “es muy satisfactorio que nos tomen en cuenta para demostrar que el diseño puede impactar positivamente en la vida y la sociedad”.

Afirmaciones como las anteriores, y que concentran el sentir general de los jóvenes, permite que la implementación se inicie de manera pertinente.

- **Sesión 2:** Exposición del modelo Etnodiseño (3 horas).

Durante este tiempo, se exponen de manera integral los componentes del modelo, es decir, su construcción conceptual y particularmente la estructura

de las matrices para su consideración instrumental durante el desarrollo de los proyectos.

De manera particular entonces, se expone que las matrices serán consideradas como una herramienta orientadora, de apoyo y/o referencia durante los proyectos que cada uno de los equipos desarrolle; siendo los propios diseñadores en formación quienes generan su propia organización y metodología de diseño a partir de su experiencia de formación académica y experiencia profesional.

De esta manera, se logra una dinámica en la que los integrantes están dispuestos y motivados a proponer, desarrollar y mostrar evidencias de un proyecto de diseño gestionado por ellos mismos, en donde entienden que en ningún momento se estaría generando una valoración de sus capacidades, sino fomentando un espacio en donde puedan mostrarlas.

Durante el recorrido por la información que integra las matrices, se encuentra que los estudiantes de alguna manera se sienten familiarizados tanto con la mayoría de los conceptos, como con el planteamiento conceptual de lo que busca el modelo. “Entendemos por dónde va la propuesta y creo que es algo que se necesita hacer para impactar de mejor manera en las personas”, “Varios de los conceptos de las matrices los hemos visto y entendemos de qué se tratan, ya cuando lo trabajemos veremos si es cierto que está claro para nosotros”, “Parece que son muchas cosas a considerar, pero debemos de tomarlas en cuenta si la propuesta es generar mejores proyectos para las personas”, “Si con esto podemos hacer proyectos de diseño que impacten a las personas, queremos probarlo”.

La sesión detona un espacio en donde los estudiantes exponen su sentir respecto al tipo de proyectos desarrollados y prácticas arraigadas en la mayoría de los talleres dentro de su formación profesional. “Es genial que no nos digan que hacer de manera específica, sino solamente decirnos que nosotros proponemos y tomemos en cuenta ciertas cosas”, “Creo nos hacía falta esa libertad y qué mejor para demostrar que el diseño tiene un impacto social, tomando sólo como referencia la propuesta de Etnodiseño”, “En la

carrera prácticamente en todos los proyectos sabemos más o menos qué vamos a terminar haciendo, pero así, no sabemos realmente a dónde vamos a llegar, y eso es muy interesante”, “Está genial que la propuesta no hable de número de bocetos, número de propuestas a presentar y esas cosas, es más abierta y sólo te propone ciertas cosas a considerar”, “Me parece relevante que se considere que en todo momento las personas deben estar presentes en el proceso, porque en otros proyectos sólo las utilizábamos al principio”, “Parece que el modelo nos invita a estar siempre en contacto con las personas y no sólo al inicio y al final, eso es algo muy interesante y que no habíamos hecho, aunque seguro será retador”.

Una vez concluida la sesión y expuesto el sistema de trabajo durante las siguientes sesiones, los equipos son conformados y comienzan con cada uno de los proyectos.

- **Sesiones 3 a 12:** Sesiones de trabajo (3 horas cada una)

Teniendo en cuenta que las sesiones se desarrollan martes y jueves, el sistema de trabajo propone que se inicie la consideración de cada una de las matrices los jueves, con la intención de presentar avances el martes, de tal forma que se disponga de más tiempo.

La sesión del jueves entonces, se mantiene abierta para que los equipos avancen en el desarrollo del proyecto, y durante la misma, reporten al menos una vez en *teams*, mediante reunión virtual, qué es lo que se encuentran desarrollando y qué harán en los siguientes días.

Durante ese día y los siguientes, cada uno de los proyectos avanza en su desarrollo. Los días martes, son sesiones en donde cada equipo, por medio de reuniones programadas en *teams*, presenta sus avances y se promueve un diálogo abierto sobre las experiencias obtenidas durante dicho periodo de tiempo.

Se destaca que el acompañamiento se pondera cercano a partir de las reuniones virtuales en *teams* y el seguimiento al trabajo desarrollado en miro que puede ser visto en todo momento. Los proyectos entonces consideran

una inversión de tiempo mínima por equipo de treinta horas, obteniendo proyectos en promedio del doble de tiempo, en donde las experiencias sobre el desarrollo de estos, será expuesta más adelante.

- **Sesión 13:** Presentaciones de proyectos (3 horas)

El espacio permite que cada uno de los equipos presente el alcance de los proyectos desarrollados, comparta todo el proceso desde la integración de su propio sistema de trabajo, la definición de los proyectos, su experiencia de desarrollo, sus alcances, y la propia valoración del modelo como herramienta de trabajo.

Durante la sesión, los equipos presentan en un periodo de treinta minutos en promedio, integrando al final una reflexión sobre su experiencia de exposición dentro del propio contexto en donde impactan los proyectos, aspecto que es considerado como prioritario dentro del propio modelo. Además, al finalizar la exposición se promueve un espacio para el diálogo entre todos los estudiantes para exponer inquietudes, compartir puntos de vista, realizar preguntas y expresar opiniones sobre cada proyecto.

Se destaca que la sesión termina por rebasar el tiempo programado gracias a la participación activa de los estudiantes, quienes generan una secuencia de diálogo continuo sobre su visión y experiencia en el propio desarrollo de proyectos, preguntándose unos a otros sobre aspectos particulares de lo desarrollado, compartiendo experiencias vividas durante el mismo, e intercambiando puntos de vista sobre las distintas interacciones que tuvieron con las personas y sus contextos.

Varias de estas experiencias serán expuestas más adelante.

- **Sesiones 14 a 16:** Entrevistas individuales (30 minutos cada una)

Durante un periodo posterior a la presentación de proyectos, se programan sesiones de entrevistas con al menos tres integrantes de cada uno de los equipos con el objetivo de conocer su experiencia de manera individual.

La dinámica es vista de manera positiva por parte de los integrantes, generando un espacio de interlocución en donde confirman varias de las ideas expuestas de manera grupal, y reparan en cuestiones de percepción individual tanto del alcance del modelo, su visión de Etnodiseño y de cómo fue su experiencia dentro de un equipo de trabajo en donde ellos tomaban el control del proyecto.

Más adelante, son expuestas las experiencias e información recabada durante las quince entrevistas realizadas.

### **Calendario de implementación**

#### Sesión 1

- Exposición de Etnodiseño

#### Sesión 2

- Dudas generales sobre desarrollo basado en el modelo
- Trabajo para definir personas-contexto a abordar

*1 hr trabajo por equipo*

*2 hrs para diálogo con los equipos*

#### Sesión 3

- **MATRIZ DE LA COMPRENSIÓN.** Parte de su objetivo: situarse en la vida de los otros dejando de lado cualquier actitud de superioridad, acceder y conocer fuera de toda subjetividad, ser agentes al servicio de necesidades humanas, seleccionar pertinentemente la escena cultural e interlocutores para conocer, descartar la extracción de datos y excluir la búsqueda de información para apoyar aspiraciones de diseño por decreto.
- Trabajo y acompañamiento
  - Trabajo por equipos
  - Seguimiento en miro

- Los equipos reportan al menos 1 vez lo que se encuentran realizando
- Reunión abierta en *teams* para diálogo

Sesión 4

- **MATRIZ DE LA COMPRESIÓN**
  - Cierre-presentación de resultados para iniciar siguiente matriz
    - Reuniones programadas con cada equipo

Sesión 5

- **MATRIZ DE LA PROYECCIÓN:** Parte de su objetivo: acceder a dimensiones colectivas y distinguir los componentes del contexto desde el punto de vista del nativo, consultar y determinar con las personas los temas más urgentes o apremiantes, determinar pertinencia y prioridades del desarrollo, operar con técnicas que favorezcan la concentración, exploración y disposición continua, así como guardar distancia de un trabajo carente de rigor y mirada íntegra.
  - Trabajo y acompañamiento
    - Trabajo por equipos
    - Seguimiento en miro
    - Los equipos reportan al menos 1 vez lo que se encuentran realizando
    - Reunión abierta en *teams* para diálogo

Sesión 6

- **MATRIZ DE LA PROYECCIÓN**
  - Cierre-presentación de resultados para iniciar siguiente matriz
    - Reuniones programadas con cada equipo

Sesión 7

- **MATRIZ DEL DESARROLLO:** Parte de su objetivo: evitar el sesgo o limitación de una comprensión contextual, hilar con claridad y pertinencia el

flujo de información, desplegar técnicas no invasivas y flexibles, saber estar, observar y participar, así como descartar abordajes agresivos e intempestivos para responder a idealizaciones o construir verdades a medias para dar impresión de solidez.

- Trabajo y acompañamiento
  - Trabajo por equipos
  - Seguimiento en miro
  - Los equipos reportan al menos 1 vez lo que se encuentran realizando
  - Reunión abierta en *teams* para diálogo

#### Sesión 8

- **MATRIZ DEL DESARROLLO**
- Cierre-presentación de resultados para iniciar siguiente matriz
  - Reuniones programadas con cada equipo

#### Sesión 9

- **MATRIZ DE LA MATERIALIZACIÓN.** Parte de su objetivo: entregar un resultado que responde contextualmente a una cultura específica, lograr proyectos resultantes de una experiencia significativa que corresponden a un sistema de estructuras, términos y significados propios de un contexto; así como descartar el desarrollo de proyectos que terminan por reducir una cultura única e interesante a una situación microscópica que da cuenta de un trabajo desarrollado sobre intereses externos o aspiraciones por decreto.
- Trabajo y acompañamiento
  - Trabajo por equipos
  - Seguimiento en miro
  - Los equipos reportan al menos 1 vez lo que se encuentran realizando
  - Reunión abierta en *teams* para diálogo

#### Sesión 10

- **MATRIZ DE LA MATERIALIZACIÓN**

- Cierre-presentación de resultados para iniciar siguiente matriz
  - Reuniones programadas con cada equipo

### Sesión 11 / Sesión 12

- Trabajo de cierre por equipos
- Planeación de presentación final
- Reunión abierta en *teams* para diálogo

### Sesión 13

- Exposición de proyectos
- Diálogo general sobre cada proyecto

### Sesión 14 / Sesión 15 / Sesión 16

- 15 Entrevistas individuales

### **Proyectos resultantes**

La implementación, cuyo inicio es marcado a partir de la exposición general del modelo a todos los equipos de trabajo, previamente organizados bajo la estrategia de 4 puntos, comienza su despliegue indicando a los grupos de trabajo que deberán explorar afinidades e intereses contextuales entre los integrantes. De esta forma, cada equipo propone y define libremente el contexto a abordar, tomando en cuenta la sugerencia de desarrollar los proyectos bajo el sistema que trabajo que precisen pertinente.

El modelo Etnodiseño entonces, es dispuesto como una herramienta de acompañamiento durante su proceso, dialogando en las sesiones de arranque, sus componentes tanto de su dimensión conceptual e instrumental. En dichos espacios, como se mencionó con anterioridad, se obtiene la aprobación y motivación de todos los integrantes a participar de esta fase de la investigación.

En las sesiones subsecuentes, se mantiene la implementación alineada a lo dispuesto en la programación y calendario de sesiones, permitiendo el avance en el

desarrollo de todos y cada uno de los proyectos abordados, alcanzando cinco proyectos de diseño vinculados a la propuesta Etnodiseño.

Es importante dar crédito, más allá del ejercicio de implementación del modelo, a los integrantes y proyectos desplegados por cada uno de los equipos de trabajo (Anexo II). En ellos, a partir de conocer su nombre, objetivos y alcances logrados, se puede visualizar de manera general la participación de la propuesta Etnodiseño como un modelo que promueve el desarrollo de proyectos de diseño a favor de las personas y sus contextos.

### **DiNoEstrés**

Desarrollo de un sistema de comunicación y programación de actividades al interior de los hogares. El proyecto busca diseñar un canal de comunicación lúdico y empático entre los distintos integrantes de la familia con el objetivo amenizar las interacciones, conocer y respetar las distintas actividades realizadas en los diversos espacios del hogar. DiNoEstrés consiste en que cada integrante de la familia diseñe un “dinodiario individual” y de manera conjunta un “dinodiariofamiliar”, logrando así, en las propias palabras del proyecto: “delimitar los entornos adecuados a cada una de nuestras actividades de nuestra rutina diaria. Fomentando el dinoánimo positivo y el dinotrabajo eficiente”.

Durante el proyecto, la dimensión instrumental del modelo a partir de sus matrices, permitió al equipo abrir canales de diálogo significativos con las personas que conformaban un sistema de interrelación familiar-espacial nocivo para el desarrollo óptimo las actividades cotidianas. La empatía, observación y entendimiento de las interrelaciones entre los distintos actores, desde la mirada misma de las personas, favoreció el despliegue de estrategias de diseño conjunto para promover una interacción centrada en el respeto, entendimiento y optimización de espacios y necesidades.

El proyecto, logra reportar un impacto positivo en el ambiente de interacción familiar, planeación de actividades, respeto y empatía a las rutinas individuales y grupales que se habían visto determinadas o afectadas por el contexto de confinamiento. Los

integrantes de las familias abordadas, y quienes desarrollaban la mayoría de sus actividades en un espacio con limitaciones espaciales y conflictos emocionales consecuencia de ello, se apropiaron de la propuesta DiNoEstrés y logran incorporarla como un sistema en su beneficio.

### **ADN-tro**

Proyecto fundamentado en el concepto “sincronicidad”; el objetivo, intervenir en lo que el entorno siente, piensa y hace, mediante el desarrollo cognitivo, tanto emocional como conductual, dentro del contexto familiar. Etnodiseño, como herramienta para su desarrollo, favoreció tanto la búsqueda e identificación de áreas a intervenir, como la articulación estratégica de intervenciones en patrones de comportamiento a través de acciones de diseño, desarrollando así, un sistema de actuación dentro de los sistemas de interacción natural de los mismos integrantes.

El proyecto como parte de sus propuestas, despliega una serie de intervenciones a través de piezas que se insertan de manera natural en el contexto: notas en distintos espacios del hogar que irrumpen empáticamente con emociones y favorecen el ambiente emocional y conductual con los demás.

ADN-tro, expone un impacto positivo en la sincronicidad emocional y conductual entre los integrantes de la familia, destacando que se despierta un sentimiento de responsabilidad profundo por lo realizado, situación que lleva al equipo de trabajo a exponer que el proyecto demanda mayor inversión de tiempo y seguimiento.

Los integrantes, de igual forma, logran identificar su escalabilidad, por lo que determinan seguir trabajando y lograr nuevos alcances, esto, debido a la permanencia del contexto de confinamiento que siguen experimentando las familias y la sociedad. En palabras del propio equipo: “El proyecto demanda una responsabilidad ética de todos para continuar con la propuesta en beneficio de las personas”.

## **Escuela por Mural**

Diseño de una interfaz análoga de interacción en beneficio de la educación en zonas rurales. El proyecto, centra su objetivo en atender la problemática de seguimiento educativo en entornos en donde la tecnología se vuelve un obstáculo, por inaccesibilidad o desconocimiento de uso, para la continuidad de la educación a distancia.

Las orientaciones dispuestas en las matrices del modelo lograron favorecer que los integrantes se enfrentaran a la dificultad de entendimiento y acceso de una realidad específica, motivando la reflexión y desarrollo de propuestas que les permitieran conocer con mayor nivel de profundidad, las implicaciones, consecuencias y formas de vivir la educación a distancia en dicho contexto.

Escuela por Mural, diseña un sistema en donde el mural tradicional de las escuelas se transforma en una interfaz de comunicación. En ella, los docentes colocan periódicamente las actividades a desarrollar durante la semana, mientras que los padres de familia, previo aviso, recogen dicho material. Después de un lapso determinado de tiempo, es devuelto por los propios padres al mural, conteniendo las evidencias de desarrollo por parte de los niños. Posteriormente, el docente recoge, revisa en casa, y devuelve el material con observaciones en el mismo espacio. Finalmente, el padre de familia pasa a recoger tanto el material revisado, como el nuevo.

El proyecto, al cierre del calendario de implementación, logra diseñarse a nivel prototipo; estando listo para iniciar su etapa de gestión de implementación, misma que inicialmente resulta compleja en sí misma al depender de instancias públicas para llevarse a cabo. El proyecto, da cuenta de haber logrado el compromiso expuesto en el propio modelo, en donde se logra una integración natural a la propuesta por parte de los involucrados. En ese sentido, padres de familia y docentes vinculados a escuelas cercanas al lugar donde habitan los integrantes del equipo, empatizan y promueven su implementación gracias a su participación activa dentro del propio desarrollo del proyecto.

### **Sobrellevando la contingencia**

Diseño de manual interactivo cuyo contenido está centrado en favorecer el conocimiento y diálogo empático en torno a *tips* y actividades, orientadas a mejorar la convivencia, relación, y el ambiente del hogar y laboral. Buscando así, impulsar la transferencia de información empática que sume a sobrellevar una situación extraordinaria como el confinamiento, y las disposiciones institucionales del cuidado de la salud a partir de la interacción en espacios públicos.

El proyecto, desarrolla tres manuales temáticos centrados en la ansiedad, convivencia y cuidados relacionados con el contexto; integrando así, una estrategia de empatía a través del tono de lenguaje, despliegue de información, y sistema de ilustraciones que los componen. Si bien es cierto esto corresponde a su materialización, el principal aporte del Etnodiseño se mantuvo vinculado al reto de comprender el sistema de comportamiento de distintos actores, así como el desapego a soluciones ponderadas de inicio como atractivas o funcionales.

El equipo de trabajo pone en práctica la ruptura de paradigmas en la construcción plástica de propuestas de diseño, para mantenerse cercanos al análisis, comprensión y visualización de la participación del diseño en la vida cotidiana de las personas. Dicha situación, motivada por la referencia y orientaciones de las matrices del modelo.

Sobrellevando la contingencia, logra evidenciar principalmente un impacto positivo en el hogar, favoreciendo un diálogo cercano entre los participantes gracias a una estructura basada en un lenguaje alejado del miedo o institucionalidad dominante en el contexto. Cabe destacar, que las dificultades iniciales para lograr la inserción de la propuesta en los entornos laborales de un par de integrantes, logran ser dimensionadas y analizadas durante el trabajo esquemático propuesto en el modelo, identificando el reto que exige integrar a las personas en el desarrollo del proyecto, mismo que puede estar asociado al desinterés o carente entendimiento

del diseño por dimensionar la importancia de construir en interrelación significativa con las personas que aborda.

### **Love Bullets**

Diseño de un sistema de interacción emocional a través de un *bullet*, cuyo objetivo es atender tanto la planeación y organización del tiempo, como los pensamientos, metas y estilos de vida individuales que permitan el empoderamiento personal para enfrentar tanto los problemas de interacción con el entorno, como las afectaciones personales.

El proyecto, se construye a partir del diálogo con estudiantes universitarios afectados por el contexto de las clases a distancia, promoviendo el diseño de una herramienta que mejore su empatía y estado de ánimo frente al ajuste inminente en sus estilos de vida.

Durante el desarrollo de mismo, Etnodiseño detona un estado de incertidumbre en distintas etapas, consecuencia de la incomodidad que sugiere considerar aspectos distantes a un diseño lineal y preconcebido como idóneo para el contexto. Los integrantes, en dichos momentos de incompatibilidad personal a partir de paradigmas individuales de soluciones que consideran adecuadas, terminan por encontrar en el modelo un nodo para la toma de decisiones.

En consecuencia, aun cuando el proyecto encuentra dificultades de fluidez en su desarrollo, logra evidenciar cómo el modelo puede ser visto como un instrumento guía si lo que se pretende es favorecer a las personas por encima de concepciones individuales. Love Bullets, desarrolla el sistema y diseño de la herramienta en su fase de prototipo, proyectando la gestión de recursos para su implementación futura. Se destaca, que el proyecto logra despertar el interés de alrededor de 100 estudiantes para ponerlo en práctica en un corto plazo.

## **Reflexiones en torno a su implementación**

La implementación del modelo Etnodiseño con estudiantes, presentó hallazgos significativos para valorar su comportamiento en tanto herramienta de referencia para el desarrollo de proyectos de diseño.

Una vez iniciadas las sesiones parte de los integrantes manifiestan inseguridad para comenzar a desarrollar los componentes del modelo, esto, exponiendo que tienen claro el planteamiento, pero existe un freno a no saber cómo llevarlo a cabo. En ese sentido, se identifica que el principal desafío de la propuesta es la ruptura de prácticas arraigadas en talleres de diseño que terminan por orientar o dirigir puntualmente el desarrollo, ponderando el alcance de objetivos determinados de inicio. Ejemplo de ello expresiones como: “vimos y entendimos la idea de varios de los puntos, pero nos cuesta trabajo saber cómo hacerlo o tenemos un poco de miedo de saber si lo estamos haciendo bien”.

De igual forma, durante las primeras sesiones se reconoce un arraigo al trabajo a distancia, acercamientos rápidos, u operar bajo supuestos aquella información correspondiente al contexto o las personas con las que se vinculan los proyectos de diseño. El principal desafío, propiciar el desapego a prácticas arraigadas en torno a ello, presentándose así la oportunidad de dialogar y reparar en el planteamiento y objetivo mismo del modelo, promoviendo el entendimiento de la responsabilidad que implica un diseño vinculado a las personas y sus contextos.

En ese sentido, los estudiantes dan cuenta de dichas prácticas arraigadas a partir de expresiones como las siguientes: “la verdad cuando nos acercábamos a los usuarios o a las personas lo hacíamos sólo una vez y con preguntas muy específicas”, “creo que pocas veces nos piden o tenemos el tiempo para acercarnos realmente a conocer a las personas”, “con la primera matriz nos dimos cuenta que muchas veces trabajamos con supuestos y así nos vamos y tomamos decisiones”, “de repente nos dimos cuenta de cosas que no hacíamos y que debemos de hacer, encontramos en la matriz cosas que desconocíamos y no habíamos considerado la importancia que tienen”, “sabemos la importancia que tienen ciertas cosas de la

matriz, pero no estamos acostumbrados a interactuar con la gente de manera constante y a ese nivel que ahora, vemos que es lo importante y tiene sentido”.

Para los participantes, es una costumbre desarrollar proyectos con objetivos predefinidos de inicio, lo que históricamente les ha permitido calmar la ansiedad de su actuación a partir de saber cuál es el resultado que aspiracionalmente tienen que lograr. Es entonces que ha resultado para ellos más importante concentrarse en el proceso para justificar el fin, inhibiendo el entendimiento de su actuación. Es así, que los participantes exponen ideas como: “la verdad el modelo no dice específicamente qué hacer como generalmente trabajamos, pero entendemos que eso es precisamente lo que se pretende, que nosotros propongamos, pero primero entendiendo a las personas”, “no estamos acostumbrados a que nos den la libertad de tomar la decisión de la forma y el tiempo que vamos a invertir para acercarnos a la gente”, “nos genera un poco de ansiedad no ver un plan de trabajo concreto, aunque leemos las matrices y entendemos hacia dónde tenemos que caminar de acuerdo a las recomendaciones que plantea”, “esta interesante no visualizar al principio el producto que vamos a generar, y sobre todo que desde el principio tenemos la oportunidad de mostrar que el diseño es esto, un proceso”

Por otro lado, la motivación activa de los estudiantes, y el diálogo con cada uno de los equipos de trabajo, provocó que los proyectos no repararan significativamente en dicha incertidumbre e inquietudes iniciales, y por lo tanto fueron abordados con fluidez. Esto, consecuencia de la empatía con el desarrollo de proyectos cuya intención era favorecer a las personas y sus contextos.

Durante la implementación de manera integral, la dimensión instrumental del modelo logró ser entendida, lo que favoreció un flujo de trabajo constante. Los participantes, refirieron que la información integrada en cada una de las matrices fue comprendida conceptualmente, y finalmente, permitió el entendimiento de los alcances esperados.

Al transcurrir los primeros días de trabajo, y recordando la estrategia de conformación de equipos de trabajo, los integrantes lograron articular una visión

centrada en buscar impactar en su entorno inmediato, expresando que se sentían animados por descubrir que entre ellos compartían experiencias de vida y eran afines en muchas situaciones dentro de su hogar, situación familiar o en su contexto cercano. De ello, dan cuenta enunciados como los siguientes: “nos dimos cuenta de que nuestra situación se parece mucho, supongo fue la razón de hacer ese diagnóstico al inicio”, “la verdad cuando empezamos a platicar y tratar de ubicar qué hacer, a pesar de no haber trabajado como equipo antes, nos dimos cuenta de lo padre que es que nuestro entorno se parezca tanto”. Afirmaciones como éstas, permiten identificar que la estrategia para la conformación de equipos de trabajo, a partir de las características de homogeneidad y heterogeneidad, favoreció la dinámica de implementación.

En relación con lo expuesto en un inicio, la principal dificultad, sin que fuera significativa y determinante, fue que los participantes salieran de un sistema de desarrollo de proyectos centrado en atender demandas plásticas o de producto específico, para entonces atender la invitación de definir ellos mismos, en sintonía con un contexto, el proyecto a desarrollar. Dando cuenta de ello, se presentan durante distintas sesiones de trabajo expresiones como: “la verdad que no nos digan qué hacer o qué tenemos que entregar nos genera un poco de miedo o ansiedad de si nos vamos a equivocar o vamos a estar bien”, “es difícil tomar la decisión de por dónde podemos irnos, la verdad motiva, pero no estamos muy acostumbrados a nosotros decir qué vamos a hacer”, “está genial que entre nosotros y las personas que entendemos van a participar en nuestro proyecto, tomemos la decisión de qué es lo mejor para todos, es algo que difícilmente hemos hecho durante la carrera y da un poco de incertidumbre”, “aquí es donde debemos de demostrar que no hacemos cosas bonitas o con ciertas características específicas que nos piden, aunque nos está costando un poco más de trabajo y por eso nos hemos requerido más tiempo de lo planeado para ir avanzando”.

Una vez avanzadas las sesiones, el trabajo transcurría en torno a las consideraciones de las cuatro matrices y los participantes manifestaban que el modelo promovía en sí mismo un ejercicio de desapego y reflexión sobre las

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

subjetividades e interpretaciones inmediatas, que en tanto individuo o profesional de diseño, suelen aparecer durante la definición y desarrollo de los proyectos. Los participantes llegaban a comentar, en ese sentido: “es que la verdad en todos los proyectos, o suponemos cómo es la gente, o forzamos la información para que encaje con lo que sabemos que tenemos que entregar”, “nos dimos cuenta que una cosa es lo que yo pienso y otra lo que la gente dice y por qué lo dice”, “la verdad esto nos está obligando a invertir más tiempo del que pensamos porque no queremos suponer cosas”, “es muy interesante estar en contacto con la gente continuamente, y no solo al inicio, porque luego trabajamos con inferencias, o suponemos lo que quisieron decir esa única o pocas veces que interactuamos con ellos”, “nosotros pensábamos algo y de repente platicando dos o tres veces con las personas ¡nos dimos cuenta que no era eso!”, “la verdad habíamos utilizado algunas herramientas como las de arquetipos, construcción de perfiles o alguna de esas, pero nos dimos cuenta que algunas veces seguimos tomando decisiones con información en un porcentaje importante de subjetividad”.

En paralelo, las orientaciones propuestas por el modelo en su etapa inicial, manifestaron ser una herramienta que promovía la reflexión misma sobre el cómo planear estrategias pertinentes para acercarse a las personas. En esos momentos, varios equipos consideraron necesario cambiar el enfoque tradicional de acercamiento al contexto basado en instrumentos, tradicionalmente empleados para extraer la información que necesitaban, tales como: encuestas directas o cuestionarios de levantamiento de datos. A partir de ello, los equipos llegaron a proponer incluso instrumentos cuyo objetivo era favorecer el diálogo empático y natural a partir de las características de las personas que participan en el contexto del proyecto, y manteniéndose distantes de una ansiedad por generar información. Materiales como *collage*, mesas de conversación, acompañamiento a personas dentro de su rutina diaria, infografías co-diseñadas, grabación de conversaciones cercanas con participantes, entre otras, fueron algunas de las propuestas puestas en práctica por los equipos. Lo anterior, permitió que los proyectos se mantuvieran

alejados del control por parte del equipo de diseño, funcionando como canales de diálogo para conocer y construir entre todos los involucrados.

De igual forma, los participantes expresaron que el enfoque del modelo favorece la empatía con el entorno, así como la experimentación de lo que varios llaman “golpes de realidad”. Desde su perspectiva, lograron una inmersión en la naturalidad de los contextos, traduciéndose en experiencias reveladoras y significativas que, tanto llegaron a promover el trabajo colaborativo durante el desarrollo integral de los proyectos, como el entusiasmo y focalización en las necesidades provenientes de las propias personas y contextos.

En ese sentido, compartieron experiencias como: “empezamos a hacer cosas sin que las personas se dieran cuenta y entonces ¡se mostraron como en realidad son!”, “la verdad nunca hubiera pensado que eso pasaba y me cambió todo”, “fue muy fuerte conocer más de cerca lo que mis familiares pensaban y sentían, la verdad ignoraba algunas cosas que para ellos son importantes”, “la verdad dejé de decirles que soy diseñador y primero me enfoqué en que me vieran como persona, para poder platicar y que no supusieran, o yo tuviera una idea preconcebida de lo que se podía hacer”, “la verdad pensaba estaba más fácil todo y sería sencillo construir algo que al final pareciera que iba a servir”, “creo fue difícil experimentar una parte emocional de cómo se sienten las personas, la verdad no había conectado a ese nivel otras veces y por momentos no supe qué hacer porque pensaba que el diseño igual se quedaba corto”, “en muchos momentos motivaba encontrar información que seguramente no hubiéramos alcanzado si desarrollábamos algo como comúnmente lo hacemos, pero fue un reto porque llegábamos a puntos donde no sabíamos qué hacer o cómo seguir”.

A partir de lo anterior, se manifestó una tendencia por valorar las experiencias dentro de la naturalidad de los contextos y las personas, en donde los estudiantes lograron conectar primero como personas, y después como profesionales en diseño.

Por otro lado, se pudo observar de igual forma, que el modelo se mostró flexible y no determinante en los tiempos, es decir, cada uno de los equipos terminó por integrarlo en su proceso y lo ajustó de acuerdo con las demandas del contexto, no siendo un impedimento entonces, el reportar avances periódicos de acuerdo con la calendarización inicial. Se hizo evidente entonces, un entusiasmo y empatía en el desarrollo de estos principalmente promovido por la cercanía con su contexto y la dimensión de su posible participación en lograr un impacto positivo en las personas.

Comentarios como los siguientes permiten dar cuenta de ello: “está genial empezar a ver que puedo aportar algo para que aquí todo esté mejor”, “nos estamos dando cuenta que la verdad podemos impactar positivamente en nuestras familias, aun cuando hemos pasado por situaciones algo complicadas”, “la verdad hemos necesitado más tiempo del que nos propone, pero la verdad no nos importa porque sabemos que podemos hacer un proyecto que mejore ciertas cosas”, “nos damos cuenta de que la gente necesita que hagamos algo y queremos hacerlo”.

Es entonces que las sesiones de seguimiento, establecidas en el calendario de trabajo, ocurren sin alteraciones significativas, incluso, demandando la inversión de tiempo extra para atender las necesidades de diálogo de los integrantes para exponer lo que se desarrollan.

Los integrantes, en recurrentes ocasiones durante el proceso, manifiestan la necesidad y emoción por participar con mayor frecuencia en la definición y desarrollo de proyectos con orientaciones como la propuesta por el modelo. Los participantes exponen que Etnodiseño impulsa una disciplina centrada en trabajar a favor de las personas, así como salir de las ponderaciones plásticas que idealizan soluciones basadas en objetos específicos. En ese sentido, varias de las sesiones, independientemente de lo propuesto según el calendario, se transforman en un espacio de diálogo continuo que logra encontrar reflexiones como: “la verdad el diseño necesita que nos enfoquemos más en cosas positivas para la gente que lo que regularmente hacemos y que tiene que ver con el consumo, la mercadotecnia, la publicidad y esas cosas que muchas veces no tienen el sentido de aportarle a la

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

gente”, “la verdad nos suele interesar más lo llamativo o impactante del diseño, pero también debemos darnos cuenta de que podemos generar un cambio positivo en la sociedad”, “como diseñadores solemos aspirar a generar un producto con ciertas características, pero no nos detenemos a pensar qué pasa si generamos otro con cualidades más orientadas a generar un aspecto positivo que estético”. Estas afirmaciones, permiten observar la trascendencia de mantenerse cercanos a la realidad y no a la construcción aspiracional de proyectos.

Cabe destacar, que un solo proyecto manifestó dificultades en el desarrollo, encontrando que la principal razón respondió a la falta de empatía y coordinación entre los integrantes. Ante dicha situación, se recurrió a un ejercicio de diálogo particular para conocer las razones, e invitar a conectar con un proyecto que finalmente terminaría por favorecer a un grupo de personas que previamente habían logrado identificar, y que manifestaban una necesidad de ser abordados. El modelo, bajo esa situación, se presentó flexible para lograr atender objetivos de forma sistemática a partir de su estructura de matrices, favoreciendo el entendimiento de que los proyectos de diseño no pueden ser ajustados en tiempos de forma arbitraria, pues finalmente tienen el compromiso de permanecer vinculados a la naturalidad y requerimientos de las personas y sus contextos. En ese sentido, dicho proyecto tomó la decisión de ir cumpliendo las orientaciones de las matrices de acuerdo con sus propios tiempos, aun cuando terminado el periodo de implementación no se logró concretar, pero finalmente, terminó por exponer el compromiso por atender el enfoque de Etnodiseño.

Durante el proceso de implementación, resultó significativo además la apropiación por parte de varios participantes de los conceptos expresados en las matrices; favoreciendo un diálogo que lograba integrar conceptos etnográficos y de diseño durante el desarrollo de los proyectos. En ese sentido, avanzado el desarrollo, varios de los estudiantes comenzaron a integrar en su vocabulario conceptos o términos expuestos en el modelo de manera natural, lo que dejó ver la empatía y apropiación de la visión y estructura de este.

Finalmente, los integrantes reportaron que el modelo mismo invita a trabajar de manera conjunta con los participantes durante todo su desarrollo, resultado de la cercanía y compromiso logrado con las personas. En palabras de los participantes: “no se puede entender un diseño que trabaje y tome decisiones de forma distante con las personas y los contextos”. De esta forma, el modelo invitó a entender que finalmente son ellas las que participan de la misma identificación del problema, proyección de las soluciones y sus formas de implementación.

Es así que, llegadas las presentaciones finales, se promovió que los integrantes conversaran libremente sobre cómo el modelo les había aportado en su visión de diseño; y en donde varias de las ideas expresadas versaban en: “la verdad nos dimos cuenta de manera más clara que el diseño debe de trabajar muy pegado con la gente y no desde su espacio individual”, “la gente nos sigue llamando para ver cuándo platicamos y seguir pensando qué más podemos hacer”, “mi familia no quiere que se acabe el proyecto, saben que lo estoy haciendo en la universidad y no quieren que se acabe porque les resulta divertido y significativo”, “caímos en la realidad de que muchos proyectos que hemos hecho ni siquiera sabemos cómo terminan de aplicarse, sólo hacemos y lanzamos sin preocuparnos cómo la gente los recibe o rechaza”, “creo que modelos como éste te cambian tu visión del diseño, viendo cómo tu trabajo realmente impacta en las personas y puede, o beneficiarlos o afectarlos”, “creo que es necesario que durante la carrera tengamos más proyectos que no limiten el tiempo de interacción con los usuarios y que nos hagan vivir en esos contextos para entenderlos mejor”, “es distinto pensar a la gente, que vivirla”.

En la parte final de la fase de implementación, durante las sesiones de entrevistas individuales, se lograron confirmar varias de las ideas expuestas durante el proceso, tales como que la principal incertidumbre durante el desarrollo de los proyectos se presentó en el arranque, consecuencia de asumir la responsabilidad y control en el planteamiento y desarrollo de estos. De igual forma, que en la generalidad lo expuesto por el modelo fue entendido, salvo algunos conceptos muy específicos como: etnocentrismo, paracaidista, preguntas dicotómicas y holístico, mismos que

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

fueron expuestos en un par de reuniones y que quedaron claros rápidamente al entender su enfoque y alcance.

Finalmente, el grueso de los entrevistados propone que en un futuro se disponga de mayor tiempo para el desarrollo de los proyectos, y que éstos pudieran ser abordados en una etapa más temprana dentro de formación académica, ya que les permitiría fortalecer sus capacidades de manera constante. En ese sentido, se les recuerda a los participantes que la implementación se trató de una fase dentro de un proyecto de investigación; y que finalmente contribuirá a fortalecer el propio modelo en tanto su capacidad para el desarrollo de proyectos y participación dentro de su proceso de formación.

El modelo entonces, en el escenario de formación académica, se presenta como una posibilidad de promover el desarrollo de proyectos alejados de los paradigmas dominantes de formación que priorizan aspectos técnicos, alcance de resultados predefinidos, uso de las personas para extraer información que confirme hipótesis, inhibir el entendimiento de la dimensión social del diseño, priorizar la sistematización sobre la reflexión, entre otros.

Etnodiseño y su posible relación con la docencia, es un área de oportunidad para buscar la integración de su dimensión conceptual e instrumental dentro de la formación de diseñadores, lo que favorecería entender y desplegar un diseño, desde el mismo proceso de formación, que entienda su actuación y responsabilidad social, por encima de su notoriedad o autovalidación como disciplina vinculada a las personas.

## **Escenario 2. Profesionales**

### **Estrategia de 4 puntos:**

#### **Punto 1. Definición del universo muestra**

La implementación tuvo lugar dentro de despachos de diseño, cuya oferta y valor de sistema de trabajo estuviera orientado principalmente a la consultoría y desarrollo de proyectos estratégicos para instituciones públicas y privadas.

A partir de una exploración y acercamiento con despachos candidatos a trabajar en sintonía con el sistema de implementación y calendario de la investigación, se determinaron los criterios necesarios que componen el Punto 1.

- Criterios de Heterogeneidad: **Distintos despachos.**

*Ubicando las propuestas de valor ofertadas por los distintos grupos de trabajo.*

- Criterios de Homogeneidad: **Líder diseñador - Enfoque multi o interdisciplinar - Proyectos regionales**

*El equipo de trabajo tiene como líder a una persona formada en diseño, además de tener experiencia en el abordaje de proyectos que promuevan la multi o interdisciplina, y finalmente, que los proyectos desarrollados sean regionales.*

#### Punto 2. Decidir tamaño de la muestra

Se determinó el número pertinente de proyectos que favorecieran el generar y observar variaciones,

- Número de proyectos a desarrollar: **Cinco (5)**

#### Punto 3. Selección de la estrategia de muestra

*Se estableció que los proyectos deberían,*

- **Tener una orientación hacia el trabajo multi o interdisciplinar, así como una cercanía con los enfoques de diseño centrado en el usuario, diseño participativo o diseño lento.**

#### Punto 4. Muestra de abastecimiento

Bajo el contexto y los recursos de los que dispone el proyecto,

- Contexto que provee: **Municipio de Aguascalientes**

De esta forma, la estrategia de cuatro puntos para el Escenario 2: Profesionales, quedó integrada de la siguiente manera:

<b>Punto 1</b> Definición del universo muestra	<b>Punto 2</b> Tamaño de la muestra	<b>Punto 3</b> Selección de estrategia de muestra	<b>Punto 4</b> Muestra de abastecimiento
Heterogeneidad: distintos despachos Homogeneidad: líder diseñador, enfoque multi o interdisciplinar, proyectos regionales	5 proyectos	Orientación multi o interdisciplinar. Cercanía con diseño centrado en el usuario, diseño participativo o diseño lento	Municipio de Aguascalientes

#### **Sistema de implementación y calendario**

Para su implementación, la proyección del trabajo contempló:

- Recursos de tiempo: sesiones semanales de no menos de una hora con el equipo a cargo del desarrollo del proyecto; proyectando así, un trabajo de seguimiento equilibrado para cada uno de los componentes del modelo.
- Recurso de seguimiento: zoom, miro o cualquier otra plataforma propuesta por los despachos que potenciara el seguimiento a distancia.

### **Programación de sesiones**

Las sesiones programadas transcurren en los meses de agosto, septiembre, octubre y noviembre de 2020. Como se mencionó, tiempo acorde a la planeación de la investigación dentro del programa doctoral y generando un sistema de implementación que permitió un equilibrio para el abordaje integral del mismo considerando que se encontraba vinculado a proyectos dentro del ámbito profesional.

Dentro de dicha programación se llevó a cabo tanto la exposición del modelo, como su propio desarrollo.

- **Sesión 1:** Planteamiento general de la implementación (2 horas).

Se desarrolla una sesión con los integrantes de cada uno de los equipos a cargo de los proyectos de diseño dentro de las consultoras y despachos; en ellas, tanto se expone y dialoga la propuesta, como se logra obtener la aprobación de los grupos de trabajo de integrarse a la investigación en la fase de implementación.

Los profesionistas terminan por mostrarse dispuestos a conocer y poner en práctica la propuesta, expresando en dicho espacio de diálogo, su interés permanente por conocer nuevas propuestas, y valorar qué de ellas pueden incorporar a su sistema de trabajo.

Desde su perspectiva, Etnodiseño, al tratarse de un enfoque que toma en cuenta herramientas etnográficas para conocer de mejor manera a las personas, resulta una oportunidad para evaluar su utilidad dentro de su propuesta de abordaje y desarrollo de proyectos.

Dentro de las expresiones más frecuentes durante el diálogo se encuentran las siguientes: “consideramos importante ver cómo nuestra propuesta de metodología puede verse beneficiada por este enfoque”, “siempre estamos abiertos a conocer nuevas propuestas para el desarrollo de proyectos”, “adelante, aunque los proyectos ya los venimos desarrollando de cierta

manera, es importante ver si tenemos áreas de oportunidad, sobre todo porque hacemos uso de distintas técnicas etnográficas”.

Afirmaciones como estas, y que concentran el sentir general de los equipos de trabajo, permite que la implementación se inicie de manera pertinente.

- **Sesión 2:** Exposición del modelo Etnodiseño (3 horas).

Durante la sesión se exponen de manera integral los componentes del modelo, desde su construcción conceptual, hasta sus particularidades en la estructura de las matrices, con la intención de que sean consideradas en su dimensión instrumental durante el desarrollo de cada uno de los proyectos.

Las matrices entonces se proponen como una herramienta orientadora, de apoyo y/o referencia para abordarlos, conservando el valor mismo de su propio modelo o metodología de trabajo, misma que no pretende alterarse sino identificar áreas de participación del modelo para fortalecer el desarrollo de proyectos a favor de las personas y sus contextos.

Los integrantes de los equipos de trabajo, si bien es cierto expresan cierta incertidumbre de cómo se dará el desarrollo, muestran disposición a trabajar con el modelo, tanto para mostrar que incorporan una visión etnográfica en su propuesta de trabajo, como valorar el cómo pueden fortalecer esa visión.

La mayoría de los equipos de trabajo, consecuencia de su experiencia en el desarrollo de proyectos integrales, mismos que incorporan componentes, herramientas o técnicas etnográficas, encuentran familiares los conceptos expuestos en las matrices. En ese sentido, expresan: “conocemos ese concepto porque usamos una técnica que habla de eso”, “sabemos más o menos de que se trata porque incluso hemos platicado con sociólogos”, “entendemos que la idea es que nuestros proyectos impacten en la vida de las personas y por ello usamos cosas que vemos en las matrices, pues incorporamos aspectos de la etnografía”.

Cabe destacar que, a partir del acercamiento con la información dispuesta en las matrices, llegan a mencionar que puede ser que no hayan reparado a profundidad en el objetivo de la etnografía. Ejemplo de ello, expresiones como: “la verdad es que hacemos algo, pero en la parte inicial y ya”, “sí tratamos de que las personas se involucren, pero la verdad controlamos esa participación para no desfasar los tiempos y los presupuestos”, “vamos viendo cómo se va desarrollando porque me preocupa que nos tengamos que detener mucho tiempo en campo con las personas”.

La sesión concluye exponiendo el sistema de trabajo durante las siguientes, de tal forma que los distintos equipos de trabajo inician el desarrollo de los proyectos seleccionados para participar en la fase de implementación.

- **Sesiones 3 a 7:** Sesiones de trabajo (2 horas cada una en promedio)  
Durante el periodo de implementación se programan sesiones que posibilitan el diálogo sobre el estado del proyecto. Cabe recordar, que los proyectos transcurren en su naturalidad histórica de cómo han sido desarrollados por el despacho o consultora, considerando entonces al modelo como herramienta de acompañamiento. En ese sentido, no existe una rigidez en la temática a abordar en cada de las sesiones, sino que se mantienen flexibles a lo que los equipos de trabajo puedan compartir sobre los avances generales y su experiencia de implementación.

El espacio, funciona entonces como un ambiente de intercambio de experiencias, inquietudes, presentación de avances, y diálogo abierto sobre la participación del modelo en el sistema de trabajo que articula el desarrollo del proyecto. Dicha información será expuesta más adelante, debido a las distintas dinámicas y escenarios que se presentaron, mismos que no terminan por ser uniformes.

- **Sesión 8:** Presentaciones de proyectos (3 horas)

El espacio se planea con la intención de que cada equipo presente los alcances de cada uno de los proyectos y su experiencia de tener como herramienta de trabajo el modelo.

Al finalizar la exposición, se propone un espacio para el diálogo entre todos los integrantes para exponer inquietudes, compartir puntos de vista, realizar preguntas y expresar opiniones sobre su participación.

Cabe destacar, que dicho espacio no pudo ocurrir debido a que varios de los equipos terminaron por interrumpir la consideración y/o implementación del modelo, situación que será expuesta más adelante.

- **Sesión 9:** Entrevistas individuales (30 minutos cada una)

Durante un periodo posterior al cierre de proyectos, se programaron sesiones de entrevistas con al menos tres integrantes de cada uno de los equipos con el objetivo de conocer su experiencia de manera individual. Más adelante, son expuestas las experiencias e información recabada durante las once entrevistas realizadas.

## **Calendario de implementación**

### Sesión 1

- Exposición de la dinámica, orientación y objetivos de la implementación

### Sesión 2

- Exposición de Etnodiseño
  - Dudas generales sobre desarrollo basado en el modelo

### Sesión 3

- **Seguimiento al desarrollo del proyecto**
  - Acompañamiento y observación del desarrollo y su vinculación con las matrices

- Reunión en zoom, miro o plataforma propuesta

Sesión 4

- **Seguimiento al desarrollo del proyecto**
  - Acompañamiento y observación del desarrollo y su vinculación con las matrices
    - Reunión en zoom, miro o plataforma propuesta

Sesión 5

- **Seguimiento al desarrollo del proyecto**
  - Acompañamiento y observación del desarrollo y su vinculación con las matrices
    - Reunión en zoom, miro o plataforma propuesta
  - Presentación de avances relevantes

Sesión 6

- **Seguimiento al desarrollo del proyecto**
  - Acompañamiento y observación del desarrollo y su vinculación con las matrices
    - Reunión en zoom, miro o plataforma propuesta

Sesión 7

- **Seguimiento al desarrollo del proyecto**
  - Acompañamiento y observación del desarrollo y su vinculación con las matrices
    - Reunión en zoom, miro o plataforma propuesta

Sesión 8

- Exposición de proyectos
- Diálogo general sobre cada proyecto

Sesión 9

- 11 Entrevistas individuales

### **Proyectos vinculados**

A continuación, se presenta un resumen de cada uno de los proyectos con los cuales fue vinculada la implementación del modelo, exponiendo su objetivo y características generales.

### **Consultoría para el desarrollo de un emprendimiento social**

Proyecto desarrollado al interior de una consultora de diseño integrada por quince personas, quienes se encuentran dispuestas en tres departamentos: dirección y gestión, diseño, y administración.

El equipo de trabajo que atendió el desarrollo del proyecto fue conformado por tres personas, trabajó bajo las necesidades planteadas por el cliente, y estableció un periodo de desarrollo cercano a las 6 semanas.

El proyecto, atendió a la solicitud de un equipo de profesionales de la salud para articular un proyecto de impacto social. El cliente entonces, además de solicitar al despacho la asesoría en el desarrollo del modelo de emprendimiento para la atención a un sector vulnerable de la población, en relación con sus carencias de alimentación; demandaba el diseño de  *naming*, propuesta de valor, identidad gráfica, mobiliario, diseño interior y sistema de promoción.

El principal hallazgo, resultado de la consideración del modelo durante su desarrollo, fue identificar que sus componentes permitían a los integrantes reparar en la forma que tradicionalmente hacían uso del enfoque y herramientas etnográficas. En ese sentido, el equipo de trabajo expone en diversas reuniones la necesidad de ajustar el enfoque en el desarrollo de proyectos para alinearse a una visión social íntegra.

Etnodiseño, si bien favorecía dicha reflexión, no llegó a integrarse en su totalidad al proyecto consecuencia de la planeación en tiempos dispuesta en el contrato con el cliente. Cabe destacar que, a pesar de dicha situación, el equipo de trabajo solicitó una reunión para valorar la incorporación del modelo en futuros proyectos.

## **Desarrollo integral de marca para empresa de música**

El proyecto, fue desarrollado al interior de una agencia de diseño integrada por treinta personas. Organización que cuenta con departamento de diseño, marketing, publicidad, administración y gestión de proyectos.

El proyecto implicó el involucramiento de dos personas del equipo de diseño, una de marketing y una de publicidad, y estableció un periodo estimado de desarrollo de ocho semanas.

A partir de la necesidad de potenciar el crecimiento de una empresa dentro del giro de la música en el estado, el cliente, se acercó a solicitar al despacho de diseño la asesoría para el desarrollo de un nuevo sistema de marca que terminara por implementarse en sus distintas plataformas de interacción interna y externa, tales como: oficinas corporativas, estudios de grabación, redes sociales, maquinaria y equipo, personal, mobiliario para ferias y exposiciones, videos de promoción y difusión, uniformes y oficinas de atención.

En este escenario, el equipo de diseño encuentra dificultades significativas para acompañar el desarrollo tomando en consideración lo expresado en el modelo. De tal forma, que finalmente la agencia termina por expresar que no seguirá con la proyección de implementación debido a que lo propuesto implica una mayor inversión de tiempo, misma que terminaría por mermar la rentabilidad del proyecto.

Como se expondrá más adelante, las sesiones son reajustadas para conocer a profundidad la raíz de dichas dificultades o rechazo al modelo, en donde en este equipo en particular, termina por comprobar el arraigo a prácticas de consumo o búsqueda de rentabilidad por encima de proyectos centrados en las personas y sus contextos, mismos que terminan por inhibir o tomar a éstos últimos como meros insumos de información para la construcción y justificación de propuestas.

Esta información, resulta igualmente significativa para valorar la pertinencia del modelo en el desarrollo profesional de proyectos.

## **Diseño de servicio y experiencia de marca para empresa de bebidas a base de frutas con mezcal**

Proyecto desarrollado dentro de un estudio de diseño integrado por doce personas, sin organigrama formal, y cuyo valor radica en la horizontalidad en la toma de decisiones y participación en el desarrollo de proyectos.

El proyecto involucra cuatro diseñadores y un publicista, estableciendo un primer periodo de desarrollo cercano a las cuatro semanas.

Los antecedentes del proyecto se encuentran en un grupo de personas con experiencia dentro de la industria de la producción de concentrados de fruta. El nuevo proyecto, despliega un abanico de productos centrados en el sabor y la tradición de bebidas a base de frutas con un toque de mezcal.

El producto, durante el año 2020 se ha presentado como innovador en el mercado, lo que ha originado el despunte de pedidos tanto para venta por medio de distribuidores, como para la incorporación dentro de la oferta de bebidas de restaurantes, antros, cantinas y eventos sociales.

El cliente, expone la actual situación de la demanda, y solicita al equipo de diseño la asesoría para su nuevo modelo de negocio basado en el potencial que entienden puede ofrecer la disciplina. En ese sentido, el cliente se muestra abierto a propuestas y sugerencias sobre los siguientes pasos de la empresa.

Al igual que el proyecto anterior, el modelo es excluido en una fase temprana, consecuencia de una valoración que tiene nulas posibilidades de incorporarse dentro del sistema de trabajo que la agencia ha construido a lo largo de sus más de diez años de experiencia. En ese sentido, se activa una estrategia de acercamiento para conocer las razones y opiniones en torno a dichas consideraciones.

A partir de ello, el modelo termina por ser una herramienta que da cuenta de todo aquello que identifica en si mismo como nocivo para el desarrollo de proyectos

centrados en las personas y sus contextos. El diálogo cercano con los integrantes y su visión de diseño, permite ubicar el arraigo a herramientas que promueven la entrega de resultados en corto tiempo, y facilitan la rentabilidad y enamoramiento del alcance plástico del diseño.

### **Consultoría para el desarrollo de marca para inmobiliaria**

Proyecto desarrollado al interior de una consultora de diseño integrada por siete personas, quienes integran los departamentos de dirección y desarrollo de proyectos.

Para el desarrollo del proyecto se contó con la participación de tres personas, quienes trabajaron atendiendo las demandas del cliente, estableciendo un periodo de nueve semanas para su conclusión.

El proyecto empresarial es liderado por un grupo de inversionistas con experiencia en el ámbito inmobiliario, cuyo objetivo es construir una marca que destaque de la oferta similar a nivel local y regional. Los servicios que la integran, contemplan la arquitectura interior, adaptabilidad y restauración de vivienda, y desarrollos inmobiliarios de vanguardia.

El grupo, en el año 2020, contaba con la proyección de dos desarrollos inmobiliarios propios, una cartera de clientes para el desarrollo de propuestas de arquitectura interior en espacios sociales dentro de residencias, y diez propiedades susceptibles a ser adaptadas y restauradas para su venta.

El requerimiento manifiesto por el cliente era desarrollar una identidad de marca, catálogo de arquitectura interior, promoción y posicionamiento de servicios en plataformas digitales.

En dicho proyecto, el modelo encuentra prácticamente al inicio un rechazo a ser considerado por la consultora; tomando entonces la decisión de no continuar con la proyección de implementación, pero de común acuerdo, asumiendo el compromiso

de cumplir con las sesiones de dialogo, manteniendo ahora una conversación abierta sobre la opinión del equipo de en torno a la propuesta de Etnodiseño.

En dichas sesiones, al igual que el proyecto anterior, se confirma el arraigo a prácticas de cuidado de la rentabilidad financiera a partir de atender las demandas puntuales de clientes, sin cuestionamiento del alcance de los proyectos en la dimensión de su relación con las personas y sus contextos.

Si bien es cierto para un par de integrantes del equipo de trabajo resulta significativo y necesario cuestionar cómo el diseño es usado por intereses de terceros, o termina por someterse a las demandas de los clientes por encima de las necesidades de las personas, sus inquietudes terminan por no encontrar eco en una industria que dicen se encuentra arraigada en dichas prácticas.

La información, termina por resultar igualmente valiosa para la valoración y reflexión de la participación del modelo en la práctica profesional de proyectos de diseño.

### **Consultoría para el fortalecimiento de proyecto emprendedor**

El proyecto es abordado dentro de una consultora de diseño integrada por treinta y cinco personas dentro de los departamentos de dirección, diseño, marketing, vinculación y administración.

El equipo de trabajo se conforma para atenderlo es conformado por tres personas, quienes trabajan bajo las necesidades planteadas por el cliente, y establece un periodo de desarrollo cercano a las cinco semanas.

El emprendimiento es un proyecto integrado y desarrollado por egresados de distintas carreras, cuyo objetivo es el desarrollo de material didáctico para la enseñanza básica, particularmente en primaria menor: primero, segundo y tercero de primaria.

El equipo de jóvenes se acercó a la consultora para solicitar asesoría orientada a fortalecer su modelo de negocios, particularmente en su propuesta de valor, identificando que el diseño puede potenciar el emprendimiento.

El requerimiento particular, es un acompañamiento en el desarrollo de una empresa que no sólo oferte productos, sino un servicio de capacitación continua para la implementación de estos dentro de distintas asignaturas orientadas al pensamiento matemático.

El principal hallazgo de la participación del modelo en el desarrollo de este proyecto se presentó principalmente en la primera parte de este. Las matrices de comprensión y proyección, favorecieron espacios de diálogo y cuestionamiento en el sistema de consultoría que llevaban a cabo para proyectos emprendedores con una visión social.

En ese sentido, los participantes se vieron motivados a preguntar cómo podrían mejorar ciertas prácticas arraigadas sobre el uso de la etnografía, incluso, llegando a invitar al grupo de emprendedores a dichas charlas con el objetivo de aportar al planteamiento mismo del emprendimiento. El equipo de diseño entonces, comenzó a cuestionar si los acercamientos de tipo etnográfico que llevaban a cabo habían sido modificados para atender a la inmediatez o búsqueda de justificaciones para las materializaciones construidas al interior de la consultora.

Etnodiseño sirvió así, como una herramienta de análisis y discusión del sistema de trabajo al interior de la empresa de diseño, abriendo la posibilidad de seguir manteniendo contacto para el diálogo a favor de proyectar un trabajo en beneficio de las personas y sus contextos.

### **Reflexiones en torno a su implementación**

La implementación del modelo con consultoras y despachos de diseño, presentó hallazgos significativos que permitieron valorar su comportamiento en tanto

herramienta de referencia para el desarrollo de proyectos, presentando evidencias, tanto de su pertinencia, como de las dificultades en distintos momentos.

Esto último, si bien es cierto no responde a una dificultad propia de la configuración instrumental del modelo, favoreció el encontrar y observar prácticas de diseño alejadas de la visión propuesta por Etnodiseño, mismas que operan así por decisión, omisión o subordinación a ciertos intereses.

Resultó significativo encontrar que tres de los proyectos abordados, terminaron por expresar la dificultad de seguir las orientaciones propuestas por el modelo, esto, consecuencia de un sistema arraigado de proyección de tiempos de desarrollo. Dicha proyección de rentabilidad temporal, refieren se encuentra orientada principalmente en cuidar los costos entregados al cliente y generar una rentabilidad interesante para el despacho. En ese sentido, los participantes exponen que Etnodiseño propone una serie de acciones que resulta imposible costear de acuerdo con la planeación inicial; destacando que, si bien se muestran como orientaciones interesantes y que seguramente permiten focalizar mejor los proyectos, el sistema tradicional de rentabilidad no permite incorporarlas.

En ese sentido, es entonces que los equipos de trabajo llegan a expresar las razones por las cuales perciben dificultades significativas en la proyección de implementación: “la verdad lo intentamos hacer, pero cuando entendimos que nos llevaría más tiempo, decidimos dejarlo de lado porque los clientes no pagan eso”, “creemos que podríamos invertir tiempo en ello, pero ni sabemos cobrarlo, ni los clientes lo van a pagar”, “la verdad los tiempos que exigen los clientes no permiten alargar el tiempo de desarrollo de los proyectos, se desesperan o buscan otras opciones más rápidas”.

A partir de entonces, se entabla un diálogo con la intención de conocer las razones por las cuales los equipos decidieron no continuar con el sistema de implementación propuesto, en ese sentido, se exponen argumentos como los siguientes: “sinceramente creemos que no podemos seguir porque no nos va a costear”, “creemos que lo mejor es no forzar a medio implementar lo que propone el modelo,

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

por eso decidimos seguir conociéndolo, pero no bajarlo a lo que estamos haciendo porque nos es difícil considerar todo lo que se propone”, “está interesante, pero no tenemos la capacidad de hacer cosas que se proponen, no sabemos cómo hacerlo porque conocemos lo básico de etnografía”, “sinceramente los proyectos que hacemos van más en función de satisfacer al cliente, que impactar positivamente en las personas, por eso decidimos no cambiar la orientación del proyecto y no seguir”.

En contraparte, un par de proyectos logran avanzar significativamente hasta la última matriz; si bien no logran llegar a la presentación final, las consultoras mostraron apertura a visualizar posibles ajustes en el desarrollo de los mismo. Esto, convencidos de que un proyecto emprendedor con visión de impacto a favor de las personas, requiere mayor inversión de tiempo. Incluso, en un par de reuniones, son involucrados los emprendedores para conversar sobre cómo pueden desarrollar el proyecto de manera conjunta con una visión como la que propone el modelo; invitando incluso, al investigador a participar dentro de sesiones de trabajo internas del proyecto.

En paralelo, y a partir de la situación de deserción anteriormente expuesta, se hace un reajuste en el calendario de trabajo, en donde las sesiones posteriores dejan de ser de seguimiento de implementación, transformándose así, en sesiones de diálogo para conocer la opinión de los equipos de trabajo sobre la propuesta y visión del modelo en relación con su experiencia profesional, y la posibilidad de ser incorporado en un futuro como parte de su *set* de herramientas de trabajo.

En esa tesitura, los líderes de los equipos de trabajo exponen que casi la totalidad de proyectos que desarrollan se encuentran determinados por la cantidad de tiempo y dinero que los clientes están dispuestos a invertir. De igual forma, refieren que las fechas de entrega generalmente, a pesar de buscar ser consensuadas con los clientes, terminan por someterse a sus interés y decisiones.

En correspondencia con lo anterior, el modelo permite abrir el diálogo y la exposición de ideas que refieren la existencia de un sistema de trabajo sumiso a los intereses

de terceros, y que termina por influir sobre las propuestas de trabajo, ajustando permanentemente a estas, a un sistema de rentabilidad y atención de necesidades distantes a lo expuesto en el modelo. Como parte de ello, se exponen ideas como: “la verdad el cliente es el que tiene el control sobre el tiempo que está dispuesto a esperar para que se le entregue su proyecto, por lo tanto no tenemos mucho margen para proponer en ese sentido”, “el cliente es el que paga, entonces tenemos que ajustarnos de alguna u otra manera a sus requerimiento de costo y tiempo”, “la inercia de los proyectos la verdad está enfocada en generar una rentabilidad a corto plazo, muy pocos hablan del impacto positivo que pretenden generar en la sociedad o terminan por justificarlo por otras vías”, “hemos acostumbrado a los clientes a un proceso de pedir y dar, y no de involucrarlos en proyectos más hacia aspectos como la sostenibilidad”, “tenemos muy arraigada una metodología de trabajo que hemos perfeccionado para responder rápido a las demandas del mercado”.

En este sentido, son algunos integrantes los que terminan por reforzar la idea de que el diseño generalmente se encuentra sumiso a los intereses de quien contrata sus servicios, y que encontrar oportunidades para el desarrollo de proyectos de impacto social, implica buscar otros espacios o invertir tiempo extra a su sistema de rentabilidad profesional. En ese punto, la reflexión invita a encontrar lo que los equipos perciben como principales paradigmas dominantes, y en donde se rescatan expresiones como las siguientes: “creemos que lo proyectos de diseño que se demandan difícilmente tienen una orientación hacia generar un impacto social positivo, creemos que es necesario, pero finalmente no nos lo piden ni hemos encontrado cómo desarrollarlos para que sea rentable”, “beneficiar a las personas y el mercado son dos cosas que conviven en la minoría de las ocasiones”, “hemos estado convencidos de que los proyectos tienen que tener otra visión y objetivos más cercanos a los que propone Etnodiseño, pero finalmente la iniciativa pública o privada busca resultados con cierta inmediatez”.

Cabe destacar, que los equipos de trabajo expresan en diferentes momentos que la propuesta Etnodiseño promueve una reflexión hacia la necesidad de reorientar la práctica. En ese sentido, expresan que es necesario favorecer el desarrollo de

proyectos centrados en entregar beneficios directos a las personas, y no tomarlas, en palabras de algunos participantes, como actores de interés para impulsar la derrama económica hacia las empresas. Significativo entonces, encontrar afirmaciones como: “nos dimos cuenta por un lado que la verdad el acercamiento con las personas es más un pretexto para extraer información, que un trabajo genuino para trabajar a favor de ellas”, “a final de cuentas muchas de las herramientas que utilizamos sirven para identificar cómo las personas pueden enamorarse de una marca y generar la venta, por encima del beneficio que ese producto o servicio les puede aportar sobre las necesidades que quizá verdaderamente tengan”, “pensar en todo lo propuesto por el modelo fue preocupante, pero en el sentido de reflexionar si realmente estamos haciendo una buena práctica etnográfica, o solo usándola para construir argumentos al momento de presentar o articular una propuesta orientada a vender”.

Durante las sesiones finales de diálogo, en tres de los equipos de trabajo se reafirma el uso que generalmente se le da a la etnografía. Se encuentra, a partir de la exposición de su sistema de trabajo, que frecuentemente hacen uso de técnicas etnográficas principalmente en la fase inicial, llegando a reconocer por ellos mismos que tienen como objetivo recolectar información particular para sustentar los siguientes pasos casi de manera inmediata; esto, incluso en afirmaciones como: “sinceramente no creemos que estemos usando mal la etnografía, la investigamos y después adaptamos herramientas, y eso lo hacen muchos y funciona porque se argumentan los proyectos”.

De igual forma, refieren que las dinámicas de diseño participativo que generalmente implementan son controladas por los diseñadores y tienen la intención de recoger datos que interesan al equipo de diseño y, por tanto, difícilmente se abren a otras consideraciones. Esto, finalmente ayuda a reconocer que el trabajo se encuentra permanentemente asociado a cuidar los tiempos comprometidos y presupuestados de inicio.

Por otro lado, dos de los equipos de trabajo muestran principal preocupación por reflexionar en la forma en la que generalmente se busca el conocimiento del usuario o las personas a las que deberá impactar el proyecto. Los participantes mencionan, que ya sea por rentabilidad o comodidad, continuamente se buscan implementar técnicas de construcción de perfiles o arquetipos de personas, que terminan por ser desarrolladas a distancia, bajo ciertos supuestos, o construcción de subjetividades. Expresan, que continuamente son susceptibles a ignorar o condicionar la información con la intención mantenerse alineados a la idealización inicial del trabajo, en donde romper dicha dinámica implicaría una reorientación de tiempos o intenciones que, si bien favorecen el respeto a una realidad, termina por ser ignorado a conveniencia.

De igual forma, los participantes expresan que resultaría interesante reflexionar e incorporar ciertas orientaciones propuestas por el modelo en otros proyectos; por tanto, se visualiza que Etnodiseño promueve una reflexión en torno a ciertas prácticas que terminan por no respetar la propuesta de relación diseño y etnografía. El modelo, en ese sentido logra ser considerado como una herramienta que permite potenciar el sistema tradicional de trabajo bajo el cual opera el desarrollo de ciertos proyectos.

Durante las sesiones, es recurrente encontrar reflexiones que reafirman y dan cuenta de lo anterior, tales como: “creemos que esa visión del diseño se ha perdido en general por la misma dinámica de oferta y demanda, pero te pediremos que nos orientes en cómo mejorar ciertas prácticas que creímos ya estaban bien establecidas, pero platicando entre nosotros, creemos que se pueden mejorar”, “el modelo nos está sirviendo para detenernos y ver qué tanto estamos haciendo las cosas por inercia, y qué tanto por una dinámica para seguir las afianzando o mejorando”, “hemos platicado y creemos que podemos generar un valor agregado si llegamos a trabajar en cómo aterrizar ciertos componentes que nos parecen interesantes, principalmente esa visión de trabajar en todo momento cercanos a las personas”, “vemos que el diseño puede mejorar su relación con la etnografía, es decir, ser más potente, entonces queremos ver cómo podemos hacerlo en otros

proyectos, dialogando previamente con los clientes sobre esta nueva visión que igual se puede incorporar”.

Cabe destacar, que una de las dificultades más frecuentes fue dialogar sobre el entendimiento de ciertos términos propuestos, en donde algunos integrantes hicieron referencia a que, o los habían olvidado, los desconocían, o no tenían claro cómo incorporarlos. Esta situación, implicó invertir tiempo extra en las sesiones para clarificar conceptos como etnocentrismo, sociocentrismo, comportamiento extractivista, entre otros propios de la etnografía. Una vez dialogados, llegaron a generar incomodidad, ya fuera por entender finalmente su implicación dentro de proyectos de diseño desarrollados, lo distantes que se encontraban de ellos, o revelando la fragmentación o errónea puesta en práctica aun cuando se consideraba a la etnografía como parte de su proceso.

A pesar de una implementación que no logra que los proyectos se desarrollen en su totalidad bajo las orientaciones del modelo, se logró identificar que la principal dificultad para que ocurriera, fueron las prácticas arraigadas de la disciplina a trabajar bajo los tiempos de ejecución marcadas por el mercado. De esta forma, se reconoció una práctica profesional que, por comodidad, ignorancia o conveniencia, se encuentra ligada a los intereses principalmente comerciales, de rentabilidad, demanda en su desarrollo o aspiracionalidad de ejecución.

Finalmente, son varios los integrantes que manifestaron un interés por generar espacios o participar en proyectos que permitieran incorporar el modelo como parte de su *set* de herramientas para el desarrollo de proyectos. Entendiendo así, que se estaría promoviendo un diseño orientado principalmente, tanto a la cercanía con las personas y la experiencia que eso puede dar, como para el desarrollo de proyectos no determinados por rentabilidad meramente económica o un sentido aspiracional.

La experiencia de implementación en el escenario de la práctica profesional se presenta como un área de oportunidad con ciertos aspectos similares al ámbito formativo. Es decir, se presenta como una herramienta que permanentemente invita a reflexionar sobre la práctica y responsabilidad del diseño en tanto disciplina

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

vinculada a trabajar con las personas y sus contextos, reparando en el cómo la rentabilidad perseguida por las empresas inhibe dichos objetivos.

Por otro lado, el ámbito profesional se presenta como un reto superior debido a la mayor cantidad de tiempo en que los diseñadores o equipos de trabajo han estado vinculados y arraigados a prácticas que desvirtúan el alcance de la relación diseño y etnografía, y el particularmente expuesto por el modelo. Romper paradigmas en diseñadores con recorrido formativo y profesional, resulta un reto significativo; sin embargo, puede ser visto como una oportunidad para promover reflexiones más profundas a partir de encontrar y reparar en las consecuencias de un diseño lejano a favorecer a las personas y sus contextos.

### **Conclusiones**

Etnodiseño pretende encontrar valor a partir de la diferencia que en sí mismo tiene con otros modelos de respuesta más rápida, de igual manera, presentarse como una herramienta que permite potenciar toda aquella propuesta cuyo objetivo sea favorecer a las personas y sus contextos.

Si bien es cierto, principalmente en su implementación en el ejercicio profesional, los despachos y consultoras toman distancia sobre la propuesta, el escenario se mueve. Dicho contexto, en donde las variables tiempo y rentabilidad conquistan al diseño, y en donde al igual que en la formación en diseño, gran porcentaje de las discusiones se tratan de problemas de criterio, sirva la propuesta Etnodiseño para abrir, de entrada, un canal de diálogo en otras direcciones a las acostumbradas. De igual forma, invita a detenerse y comenzar una reflexión en torno a las propias prácticas, y sobre todo a la relación del diseño con la etnografía.

Los hallazgos y experiencia de implementación del modelo dan cuenta de los distintos retos que se presentan y pueden llegar a presentarse. Etnodiseño, deberá explorar continuamente nuevas rutas que favorezcan la empatía con la propuesta, y sobre todo activen la necesidad y responsabilidad de buscar el desarrollo de

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

proyectos bajo dichas orientaciones, siempre, centradas en favorecer a las personas y sus contextos.

El modelo tiene el reto de indagar y estudiar vías para insertarse pertinentemente en el espacio formativo, particularmente en el inicio de este, con el objetivo de promover la construcción de un diseño, de raíz, que persiga dichos objetivos. Mientras en el ámbito profesional, Etnodiseño deberá rastrear caminos posibles para redireccionar la práctica hacia la empatía con modelos de menor inmediatez, y que promuevan un diseño responsable con su actuación en la sociedad y no solamente como instrumento del sistema de rentabilidad.

El modelo se presenta a sí mismo entonces como un espacio de conversación continua a favor de potenciar y mejorar prácticas dentro de la formación académica y el desarrollo de proyectos profesionales, impulsando que los estudiantes y profesionistas dimensionen lo significativo de trabajar dentro de experiencias reveladoras, y tener como objetivo fortalecer sus competencias en tanto profesionales cuyo objetivo es perseguir el bienestar de las personas y sus contextos.

En sí mismo, el modelo permite transitar de una idea legítima del qué se necesita o qué hacer, y que busca rápidamente incluso una explicación racional a lo que sucede en un entorno ajeno; hacia vivir la realidad desde dentro, favoreciendo la sensibilización, concepto intrínseco en la etnografía, en donde quien se relaciona con ella al final del camino cambia de alguna manera.

Etnodiseño, se construye como una propuesta no absoluta, sino abierta al fortalecimiento continuo, pues finalmente tiene el objetivo de acercar a quien lo considere, al reconocimiento de su relación con la complejidad: lo social, lo natural y lo económico. Promoviendo así una actuación en tanto ser humano, y después como profesional, capaz de impactar de manera positiva o negativa en quienes tiene a su alrededor y están vinculados con su participación dentro de la vida.

La propuesta, logro en diversos momentos el respeto y responsabilidad ética que demanda la relación diseño y etnografía; entonces, a partir de la experiencia de

implementación, la investigación termina por presentar las conclusiones en tanto escenarios de oportunidad para que Etnodiseño se despliegue como una propuesta activa en torno al ejercicio del diseño.



## CAPÍTULO V

### Conclusiones finales

Resulta sustancial dar cuenta de las reflexiones resultantes de la presente investigación desarrollada durante tres años de formación doctoral, y que tuvo como objetivo construir y poner a consideración de la comunidad de diseño un modelo que permitiera potenciar la relación del diseño y la etnografía. La propuesta, aspira en si misma a promover permanentemente proyectos centrados en las personas y sus contextos, y en su integridad, priorizar el respeto hacia ellos.

Se considera pertinente recapitular, de manera general, lo abordado en cada apartado de la investigación con la intención de favorecer la vinculación de los hallazgos, reflexiones finales, y posibles rutas a futuro de la propuesta, con lo desarrollado a lo largo del trabajo.

El Capítulo I, que estuvo centrado en el abordaje de los antecedentes de la relación diseño y etnografía, así como el recorrido por el contexto actual al que ésta se encuentra vinculada, favoreció ubicar al diseño como una disciplina que retomó y sigue incorporando parte del enfoque y herramientas que componen la etnografía. Esto, en diversas ocasiones con el objetivo de fortalecer el desarrollo de proyectos que buscar dar respuesta a intereses que han terminado por mermar y diluir, tanto el potencial de la relación, como el respeto y responsabilidad que esto implica.

En consecuencia, durante el Capítulo II, se abordaron y situaron aquellos elementos clave tanto del diseño como de la etnografía que demandaban ser visibilizados para promover un respeto y situar el alcance de ambas. En ese sentido, el abordaje de la información se centró en presentar y analizar las bases, técnicas y alcances de la etnografía, así como perspectivas de diseño que pretenden dar cuenta de una disciplina centrada en las personas. A partir de ello, se presentó el concepto de eje etnográfico y eje de diseño, bases de la propuesta, orientados principalmente a

desprenderse de prácticas arraigadas por costumbre, ignorancia o conveniencia, que han terminado por desvirtuar el respeto y alcance de la relación.

En un siguiente Capítulo (III), se expuso el concepto de vinculación nodal, base de la articulación de la propuesta del modelo Etnodiseño, En él, los componentes clave que demandan estar presentes tanto de la etnografía como del diseño, fueron denominados: nodos; estos, bajo el concepto de posibilitar un equilibrio en su orbitar, permanecer unidos, no siendo secuenciales ni excluyentes, y finalmente sustentando la propuesta de interrelación.

De esa manera, se propuso y presentó el desarrollo de las matrices cuyo centro es dicha interrelación nodal; en ellas, quedaron asentados tanto los principios, orientaciones y propuestas de trabajo que dan cuenta de la dimensión instrumental del modelo: matriz de la comprensión, proyección, desarrollo y materialización. De igual forma, se presentaron los principios del modelo y su visualización en tanto propuesta para el desarrollo de proyectos de diseño.

A partir de lo desarrollado, la investigación articuló y desarrolló un sistema de implementación en escenarios próximos a ella; siendo así, el contexto de formación en diseño, y el desarrollo de proyectos dentro del ámbito profesional, escenarios que permitieron valorar la pertinencia del modelo. El Capítulo IV entonces, presentó el sistema de implementación, principales reflexiones y hallazgos en torno a ella.

Resulta pertinente destacar que el desarrollo integral del proyecto de investigación fue un ejercicio permanente que exigía respetar la propia naturaleza tanto del diseño centrado en las personas, como de la etnografía. El abordaje de la información, el ejercicio de construcción del modelo, la iteración con fuentes de información, actores clave, expertos, diseñadores, antropólogos, sociólogos, economistas, entre otros, reclamó ser congruentes al estar propiamente diseñando, lo que demandaba respetar lo que la propia investigación terminaba por exponer durante cada fase de su desarrollo.

Etnodiseño, permite dar cuenta de reflexiones y conclusiones en torno a su desarrollo integral, mismas que se considera pertinente exponer en tanto

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

posibilidades para encontrar rutas de fortalecimiento, presentar su fortalezas y áreas de oportunidad, mismas que puedan desprender en futuros escenarios para su reflexión y abordaje.

Por un lado, si bien se ha dado cuenta de que el diseño en su práctica retoma frecuentemente enfoques y herramientas de otras disciplinas, se considera necesario desarrollar modelos que favorezcan una innovación más humana, y que permitan pensar en futuros alternativos que se desmarquen de una práctica arraigada en la materialidad. Pensar en el desarrollo de propuestas en este sentido, se entiende demanda estar comprometidos con un trabajo conceptual riguroso que no busque un diseño de respuesta rápida. De lo contrario, se estaría fomentando permanentemente un diseño basado en problemas y no en soluciones, desligándose por decisión, ignorancia o conveniencia, de asumir el compromiso social y ético en tanto disciplina vinculada a las personas y sus contextos.

Se destaca, que parte de la propuesta del valor del modelo, es entonces rescatar a las personas, es decir, dejar de verlas de inicio como usuarios, consumidores, o cualquier otra categoría en donde se asuma son exclusivamente receptores a los que se les pretende mover hacia una dirección de interés; para entonces, priorizar el conocer, experimentar y empatizar con sus valores, creencias y visión del mundo. En ese sentido, se considera necesario seguir promoviendo el desarrollo de modelos que favorezcan y promuevan dichos objetivos.

El modelo entonces, no pretende presentarse como una solución absoluta, sino como una herramienta que permite mantener un diálogo abierto y permanente entre diseño y etnografía. De esta forma, Etnodiseño se busca fomenta un diseño orientado al entendimiento, la descripción y la proximidad, aspectos indispensables en cualquier intención de relación entre ambas disciplinas.

Es importante destacar, que sin bien el diseño en ocasiones se manifiesta cómodo con los paradigmas dominantes de su profesión, y en este caso, con los referentes a vincularse con la etnografía, el modelo es una invitación a reflexionar y proponer nuevas direcciones o rupturas potenciales sobre su uso fragmentado o adecuado

por conveniencia. En ese sentido, Etnodiseño llega favorecer el desprendimiento de paradigmas que fomentan un diseño lejano y distorsionado del potencial que puede lograr en tanto disciplina vinculada con la etnografía, pues finalmente, habrá que reparar en que un paradigma privilegia ciertas relaciones lógicas en detrimento de otras, y por lo tanto, esto puede seguir controlando la lógica de un discurso (Morin, 1994).

Por todo lo anterior, se visualiza que el modelo puede ser considerado como una alternativa en tanto herramienta con oportunidad de contribuir al desarrollo de proyectos a favor de las personas y sus contextos; por ejemplo, tanto en el ámbito de la formación de diseñadores, como en el desarrollo profesional de proyectos. Ambos escenarios, se encontró demandan integrar la capacidad de entender a los seres humanos y las sociedades desapegados de la inmediatez por la materialidad y ansiedad de rentabilidad; siguiendo a Friedman (2002), entender las circunstancias en donde tiene lugar el acto mismo del diseño. En ese sentido, siguiendo a Wolff y Robles (2006), el diseño debe asumir el compromiso social, ético e intelectual, que le demanda no ser una actividad marginada meramente a la configuración de objetos, en donde termina por entregar materializaciones por encima de las realidades ajenas, o problemáticas apremiantes de las personas.

En sintonía con lo expuesto hasta ahora, y partir de la experiencia de implementación, se logró identificar que existen paradigmas y prácticas arraigadas en torno a la relación de la etnografía con el diseño. Siguiendo a Murphy y Marcus (2013), es importante entonces parar y reflexionar en torno a las consecuencias derivadas de poner en práctica principios y métodos aprendidos, sin reparar en que estos pueden estar arrastrando imperfecciones.

Los espacios formativos y profesionales de diseño entonces, se presentan como una oportunidad para abrir canales de diálogo y reflexión que reparen en las implicaciones de trabajar y priorizar la construcción de argumentos y conceptos para la exclusiva materialización de objetos dentro del diseño; en donde la etnografía es utilizada exclusivamente para ello. Dicha ruta de desarrollo de proyectos, se

considera termina por abonar a una categorización que nubla o elimina el sentido de conexión sistémica que el diseño debiera tener con los problemas complejos que envuelven a las personas y sus contextos. Siguiendo a Martín-Juez (2002), todo ello terminará resultando en un determinismo reduccionista de los alcances de este.

Siguiendo a Croos (2001), se llega a entender que, como disciplina vinculada a lo anterior, probablemente seguimos reforzando un pensamiento orientado sobre todo en las soluciones *-solution based thinking-* y no tanto a problemas *-problem based thinking-*. Etnodiseño, logró encontrar en ese sentido que los espacios formativos tanto en la academia, como en el propia construcción o fortalecimiento del perfil profesional del diseñador, promueven el desarrollo de proyectos alejados de una analogía de trabajar en espacios tipo laboratorio, en donde las situaciones pretenden ser controladas, e impiden finalmente que el diseñador se acerque a la experiencia abrumadora de participar en una realidad ajena en tanto persona y profesional.

El modelo, logró promover que los diseñadores reflexionaran, se motivaran o asumieran el reto de enfrentarse a entornos provocadores, estando así, más cerca de entender el imaginario social, mismo que les permitió alejarse del paradigma que los invitaba a proyectar de inicio un resultado específico y aspiracional en su mente. Esto último, se encontró que permanentemente promovía la búsqueda de información acelerada para justificar el desarrollo y el resultado de diseño, terminando por mostrar y entender que bien podría tratarse de una violación a las premisas de la etnografía (Murphy y Marcus, 2013).

Siguiendo a Fulton (2011), y Kilbourn (2013), lo anterior sumó a reflexionar en torno a que el diseño constantemente sesga sus observaciones del mundo hacia lo que denomina “oportunidades de diseño”, dejando atrás, el sistema complejo de valores y significados que envuelven la vida social. Esto se debe, siguiendo a Cruz y Perez (2012), a que no todo diseñador se forma en torno a las capacidades que esto demanda; o bien, no existen herramientas que promuevan lo anterior. En esa tesitura, se estaría alimentando la puesta en práctica de determinadas técnicas o

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

herramientas etnográficas a favor de los intereses mencionados, adaptándolas, sintetizándolas, fragmentándolas, o descontextualizando de su origen.

Cabe destacar, que el aprendizaje sobre la relación diseño y etnografía para el desarrollo de proyectos, generalmente se da en formato de talleres o seminarios tradicionales (Murphy y Marcus, 2013), espacios que en ocasiones terminan por promover la puesta en acción de componentes etnográficos de manera corta, deficiente, fraccionada o alterada; esto, como consecuencia de los vicios aprendidos, o intereses particulares de quien imparte.

De igual forma, al ser comunes y recurrentes por el interés propio del tema, tal como se expuso durante el desarrollo de la investigación, siguen manifestando una diversidad de enfoques que probablemente sigan alimentando la confusión, e impulsen una etnografía que se reduce a un trabajo de campo. Este enfoque, promueve a un diseñador que, si bien aprende gradualmente a ver las cosas, sigue anclado a la visión o interés de quien lo forma (Calorine e Ingold, 2013), es decir, susceptible a no respetar el alcance en tanto disciplinas y efectos de su vinculación.

Formar diseñadores que utilicen la etnografía como un modelo para conocer y no para justificar acciones inmediatas, se considera necesario. El objetivo, deberá ser entonces fomentar el entendimiento y no la emergencia, la descripción y no la intervención, y la proximidad por encima de la distancia (Charlotte y Gislev, 2015).

En relación con lo anterior, y a partir de las dificultades experimentadas principalmente en la implementación del modelo en el desarrollo de proyectos profesionales, se visualiza la oportunidad de que Etnodiseño busque desarrollar estrategias para empatizar y lograr que los participantes a partir de posibles ejercicios cortos, comiencen a visualizar el potencial, hagan un ejercicio crítico de su práctica, y valoren ajustar su proceso a favor de respetar la naturaleza y alcance de la etnografía, así como potenciar el valor que puede llegar a aportar la relación de esta con el diseño.

De esta forma, se estaría buscando que el modelo impulse un diseño alejado del concepto “diseño pervertido” (Martín-Juez, 2002), mismo que señala que aun

conociendo las consecuencias de sus acciones, y pudiendo hacer algo para evitarlas, sigue optando por privilegiar y conservar la explicación que considera correcta y que conviene a la postura que interesa.

Lo expuesto hasta ahora, ha permitido identificar una serie de habilidades y fundamentos que el Etnodiseño promueve en los distintos espacios en donde puede llegar a ser considerado:

- Desarrollar de proyectos alejados de una analogía de espacios tipo laboratorio, controlados o exclusivos del diseñador, favoreciendo así experiencias abrumadoras en contextos complejos que le demandan empatía como persona y profesional.
- Priorizar el abordaje de entornos provocadores que lo acerquen al imaginario social, alejado de los vicios de buscar un resultado aspiracional.
- Fomentar un diseño que no altere el valor de las personas y sus contextos al invadirlos con productos y servicios diseñados por intereses externos.
- Cuestionar los paradigmas dominantes, y replantearse aspectos más complejos que la forma misma.
- Fomentar la proximidad por encima de la distancia.
- Privilegiar el acceso a los aspectos humanos.
- Fomentar la construcción de lo que es la realidad de un contexto desde dentro.
- Promover cambios en el planteamiento de proyectos a partir de fomentar experiencias vividas con personas y contextos ajenos.
- Promover la sensibilización sobre aspectos sociales y culturales, incomodando a los diseñadores a partir involucrarlos y hacerlos parte de una situación ajena.
- Fomentar que los diseñadores presten atención, conecten con las personas y contextos, registren y se involucren, evitando que traten de buscar rápidamente una explicación racional sobre lo que ven o pretenden desarrollar.

- TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS
- Enfrentar el temor de decir “estaba equivocado”, al participar de una realidad que probablemente fue vista a distancia, desmontando expectativas e incluso, incomodándose con aquello nuevo que encuentra.
  - Promover un diseño que invite a hacerse parte de los problemas y no una invitación inmediata a solucionarlos.
  - Fomentar la pregunta: ¿mi propuesta, dignifica a la persona o el contexto?

Etnodiseño, en su construcción actual, se entiende deberá seguir explorando nuevas rutas a favor de alcanzar su objetivo. En ese sentido, existe la posibilidad y responsabilidad por seguir indagando en su adaptabilidad en la formación y práctica profesional para impactar en el desarrollo de proyectos que fomenten, por ejemplo, la sostenibilidad. Siguiendo a Capra (1999). y Sánchez y McBride (2014), es importante comprender permanentemente al individuo como miembro efectivo de una sociedad, demandando estar comprometido con adquirir las competencias para sumar a construir comunidades sostenibles. Por tanto, Etnodiseño puede explorar rutas para su vinculación conceptual e instrumental en el complejo desafío de atender la sostenibilidad.

El modelo, puede impulsar a los distintos actores involucrados en la definición y desarrollo de proyectos a partir de promover el abordaje de problemas pensando críticamente en los impactos y efectos éticos de sus acciones. De igual forma, promover un respeto al sistema vivo al cual pertenece, conectando fuertemente con los lugares y organismos.

En la actualidad, por ejemplo, existe un asentamiento de los objetivos de desarrollo sostenible, mismos que invitan a dimensionar la toma de decisiones en distintos niveles para favorecer el bienestar del mundo. El Observatorio de Desarrollo Sostenible para América Latina y el Caribe de la Universidad de los Andes (CODS), por ejemplo, propone una serie de acciones y recursos para fortalecer el perfil personal y profesional de las personas en relación con el complejo desafío de atenderlos. En ese sentido, el modelo puede estudiar posibles rutas de vinculación y construir propuestas para sumar en el alcance de los objetivos.

Entodiseño, se presenta entonces como un nodo activo que invita a tomar una postura crítica en torno a la relación diseño y etnografía, y que provoca la convivencia con temas invisibilizados o ignorados que promueven salir de los paradigmas dominantes que terminan por promover sistemas nocivos para el abordaje de proyectos en beneficio de las personas y los contextos.

Vivir activamente en los pies del otro, para conocer y articular en conjunto un desarrollo de impacto, y en beneficio tanto de él como de su entorno, así como eliminar la inercia de búsqueda de respuestas rápidas o inmediatas, son los alcances que entrega el modelo. Etnodiseño, es entonces una propuesta que promueve la generación de rupturas potenciales y apertura de canales de diálogo, y que busca impulsar un cambio en la manera de ejercer y entender la potencial relación del diseño con la etnografía.

La participación que Etnodiseño se propone tenga, en tanto herramienta que suma a discursos construidos con anterioridad, modelos o metodologías que consideran la vinculación con la etnografía, y sobre todo aquellos que articulan el discurso de una disciplina centrada en beneficiar a las personas y sus contextos, se identifica como una valiosa oportunidad. Por lo tanto, el modelo se mantiene abierto al diálogo y fortalecimiento continuo.

## REFERENCIAS

- Acosta, Alejandro, Coord. (2013). *Convergencias del diseño y de la construcción. Arquitectura, Ingeniería Civil y Urbanismo, Vol. II*, México: Universidad Autónoma de Aguascalientes.
- Aguirre, J. (2018). Pistas para aproximarse al diseño social: antecedentes y posturas. *Kepes*, 9-2
- Aguirre, J. (2018). Pistas para aproximarse al diseño social: antecedentes y posturas. *Kepes*, 9-26.
- Aicher, O. (1994). *El mundo como proyecto*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Altamar, A. (2012). La evolución de los procesos de diseño. *Arte & Diseño*, 44-48.
- Anderson, G. (1989). Critical Ethnography in Education: Origins, Current Status, and New Directions. *Educational Reserch*, 249-270.
- Balla, L., & Ormerodb, T. (2000). Applying ethnography in the analysis and support of expertise in engineering design. *Design Studies*, 403-421.  
doi:[https://doi.org/10.1016/S0142-694X\(00\)00009-0](https://doi.org/10.1016/S0142-694X(00)00009-0)
- Balsamo, A. (2011). *Designing Culture: The Technological Imagination at Work*. Duke University Press Books.
- Blomberg, J., Burrell, M., & Guest, G. (2003). An ethnographic approach to design. En J. A. Jacko, *Human Computer Interaction Handbook: Fundamentals, Evolving Technologies, and Emerging Applications* (págs. 964-986). CRC Press.
- Borja, M. (2017). Tips sobre innovación. *Notoria: innovación en gran consumo*, 5.
- Button, G. (2000). The ethnographic tradition and design. *Design Studies*, 21, 319-332. doi:[https://doi.org/10.1016/S0142-694X\(00\)00005-3](https://doi.org/10.1016/S0142-694X(00)00005-3)

Canovan, M. (1998). *The Human Condition*. Chicago y Londres: The University of Chicago Press.

Capra, F. (1999). *La trama de la vida*. Barcelona: Anagrama.

Castellion, G., & Markham, S. (2012). Perspective: New Product Failure Rates: Influence of Argumentum ad Populum and Self-Interest. *Journal of Product Innovation Management*, 976-979.

Cerri, C. (diciembre de 2010). La importancia de la metodología etnográfica para la investigación antropológica. *perifèria*, 13(2).  
doi:<https://doi.org/10.5565/rev/periferia.549>

Charlotte, R., & Gislev, M. (2015). Design Anthropology in Participatory Design. *Interaction Design and Architecture(s) Journal - IxD&A(26)*, 73-80.

Clark, A. (2011). *Design Anthropology: Object Culture in the 21st Century*. (Springer, Ed.)

Clark, B. (2013). Generating Publics through Design Activity. En W. Gunn, T. Otto, & R. Charlotte, *Design Anthropology: Theory and Practice*. Bloomsbury Academic; Edición.

Cotán, A. (2020). El método etnográfico como construcción de conocimiento: un análisis descriptivo sobre su uso y conceptualización en ciencias sociales. *Márgenes, Revista de Educación de la Universidad de Málaga*, 1(1), 83-103. doi:<http://dx.doi.org/10.24310/mgnmar.v1i1.7241>

Crabtree, A., Rouncefield, M., & Tolmie, P. (2012). *Doing Design Ethnography*. Springer-Verlag London. doi:10.1007/978-1-4471-2726-0

Cross, N. (2001). Designerly Ways of Knowing: Design Discipline versus Design Science. *Design Issues*, 49-55.

Cruz, B., & Perez, A. (2017). Diseño y Antropología: un vínculo en expansión. *i+Diseño. Revista científico-académica internacional de Innovación*,

*Investigación y Desarrollo en Diseño*, 12, 66-86.

doi:<http://dx.doi.org/10.24310/ldisenio.2017.v12i0.3036>

Design-Council. (2007). *Eleven lessons: managing design in eleven global companies*. Londres: Design Council.

Design-Council. (16 de Noviembre de 2018). Obtenido de <https://www.designcouncil.org.uk/>

DesignKit. (11 de Enero de 2019). Obtenido de <http://www.designkit.org/>

Drazin, A. (2013). The Social Life of Concepts in Design Anthropology. En W. Gunn, T. Otto, & R. Charlotte, *Design Anthropology: Theory and Practice*. Bloomsbury Academic.

Egan, J. (2015). *Marketing Communications*. Londres: SAGE.

Ehn, P. (1988). *Work-Oriented Design of Computer Artifacts*. Stockholm: Arbetslivscentrum.

Esteva Fabregat, C. (1972). *Antropología y filosofía*. Barcelona: A. Redondo.

Ewart, I. (2013). Designing by Doing: Building Bridges in the Highlands of Borneo. En W. Guun, T. Otto, & R. Charlotte, *Design Anthropology: Theory and Practice*. Bloomsbury Academic.

Friedman, K. (2002). Conclusion: Towards an Integrative Design Discipline. En S. S. Byrne, *Creating Breakthrough Ideas: The Collaboration of Anthropologists and Designers in the Product Development Industry* (págs. 199-214). Bergin and Garvey.

Fuad-Luke, A. (2002). *Carlos Fiorentino | Design Education & Research*. Recuperado el 30 de Noviembre de 2018, de <https://carlosfiorentino.files.wordpress.com/2010/03/slow-des.pdf>

- Fulton, J. (2011). Poetic Observation: What Designers Make of What They See. En C. A.J., *Design Anthropology* (págs. 16-32). Springer.  
doi:[https://doi.org/10.1007/978-3-7091-0234-3\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-7091-0234-3_2)
- Garfinkel , H. (1984). *Studies in Ethnomethodology (Social & Political Theory)* . Wiley-Blackwell.
- Giddens, A. (1995). *La constitución de la sociedad: bases para la teoría de la estructuración*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Gould, G. (17 de Diciembre de 2019). *The Leader*. Obtenido de <https://funeralleader.com/2019/12/17/what-is-market-cannibalization-and-how-does-it-apply-to-funeral-service/>
- Gray, P. (8 de Agosto de 2010). *Product Management*. Recuperado el 2018, de [https://productmanagement.buzz/index.php/2010/08/08/business\\_anthro/](https://productmanagement.buzz/index.php/2010/08/08/business_anthro/)
- Greenbaum, J., & Kyng, M. (1991). *Design at Work: Cooperative Design of Computer Systems*. CRC Press.
- Gunn, W., Otto, T., & Charlotte, R. (2013). *Design Anthropology: Theory and Practice*. Bloomsbury Academic.
- Harper, R. H. (2000). The Organisation in Ethnography: A Discussion of Ethnographic Fieldwork Programs in CSCW. *Computer Supported Cooperative Work*, 9(2), 239-264.  
doi:<https://doi.org/10.1023/A:1008793124669>
- Hattangadi, V. (12 de Enero de 2015). *Vidya Hattangadi*. Obtenido de <http://drvidyahattangadi.com/is-cannibalization-good-or-bad/>
- Ideo. (5 de Enero de 2019). *Design Kit: The Human-Centered Design Toolkit*. Obtenido de <https://www.ideo.com/post/design-kit>
- Ingold, T. (2000). *The Perception of the Environment*. Routledge.

- Kantar. (28 de 10 de 2019). *Kantar Worldpanel*. Obtenido de <https://www.kantarworldpanel.com/es>
- Kensing, F., & Blomberg, J. (1998). Participatory Design: Issues and Concerns. *Computer Supported Cooperative Work (CSCW)*, 7, 167-185. doi:<https://doi.org/10.1023/A:1008689307411>
- Kenton, W. (15 de Octubre de 2019). *Investopedia*. Obtenido de <https://www.investopedia.com/terms/m/market cannibalization.asp>
- Kilbourn, K. (2013). Tools and Movements of Engagement: Design Anthropology's Style of Knowing. En W. Gunn, T. Otto, & R. Charlotte, *Design Anthropology: Theory and Practice*. Bloomsbury Academic.
- Ladner, S. (13 de Enero de 2012). *Ethnography matters*. Recuperado el 22 de Marzo de 2018, de <http://ethnographymatters.net/blog/2012/01/13/does-corporate-ethnography-suck-a-cultural-analysis-of-academic-critiques-of-private-sector-ethnography-part-1-of-2/>
- Lindley, J., & Sharma, D. (2014). An ethnography of the future.
- López-León, R. (2016). Especialización y transdisciplina: apuntes sobre el Diseño Integral como propuesta de posgrado. En A. y. División de Arquitectura, *La Transdisciplina en el Arte y el Diseño* (págs. 61-77). Guanajuato.
- Margolín, V., & Margolín, S. (2012). Un "modelo social" de diseño: cuestiones de práctica e investigación. *KEPES*, 61-71.
- Martín Juez, F. (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*. Barcelona: Gedisa.
- Martínez, M. (2004). El Método Etnográfico de Investigación. *Dialógica*, 1(1), 13-44.
- Medium. (12 de Enero de 2019). *Design Club*. Obtenido de <https://medium.com/design-club/useful-methods-guides-and-tools-to-aid-the-design-process-51996668575e>

- Morin, E. (1994). *El pensamiento complejo*. Barcelona: Gedisa.
- Murphy, G., & Marcus, G. (2013). Epilogue: Ethnography and Design, Ethnography in Design... Ethnography by Design. En W. Gunn, T. Otto, & R. Charlotte, *Design Anthropology: Theory and Practice*. Bloomsbury Academic.
- Nobel, C. (14 de Febrero de 2011). *Harvard Business School Working Knowledge*. Obtenido de <https://hbswk.hbs.edu/item/clay-christensens-milkshake-marketing>
- Norman, D. (1988). *The Psychology of Everyday Things*. Nueva York: Basic Books.
- Norman, D., & Draper, S. (1986). *User Centered System Design; New Perspectives on Human-Computer Interaction*. NJ: L. Erlbaum Associates Inc. Hillsdale.
- Oberta, U. (11 de Diciembre de 2018). UOC. Obtenido de <http://design-toolkit.recursos.uoc.edu/es/disenho-centrado-en-las-personas/>
- ONU. (4 de Agosto de 1987). *Ecominga amazónica*. Recuperado el 30 de Noviembre de 2018, de [http://www.ecominga.uqam.ca/PDF/BIBLIOGRAPHIE/GUIDE\\_LLECTURE\\_1/CMMAD-Informe-Comision-Brundtland-sobre-Medio-Ambiente-Desarrollo.pdf](http://www.ecominga.uqam.ca/PDF/BIBLIOGRAPHIE/GUIDE_LLECTURE_1/CMMAD-Informe-Comision-Brundtland-sobre-Medio-Ambiente-Desarrollo.pdf)
- Otto, T., & Charlotte, R. (2013). Design Anthropology: A Distinct Style of Knowing. En W. Gunn, T. Otto, & R. Charlotte, *Design Anthropology: Theory and Practice*. Bloomsbury Academic.
- Papanek, V. (1977). *Diseñar para el mundo real*. New York: Pol-len.
- Ramos, J. (2017). Etnografía concéntrica y didáctica. Notas para no-antropólogos. *noésis*, 76-89.
- Reese, W. (2002). Behavioral Scientists Enter Design: Seven Critical Histories. En S. Squires, & B. Byrne, *Creating Breakthrough Ideas: The Collaboration of*

*Anthropologists and Designers in the Product Development Industry* (págs. 17-44). Bergin & Garvey.

Restrepo, E. (2016). *Etnografía: alcances, técnicas y éticas*. Bogotá: Envión Editores.

Rodriguez, E. M. (8 de Septiembre de 2015). *Wuombo*. Obtenido de <https://wuombo.com/necesario-sacar-nuevos-productos-al-mercado/>

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

Sahlins, M. (1997). O "pessimismo sentimental" e a experiênciã etnográfica: por que a cultura não é um "objeto" em via de extinção. *Mana*, 3(1), 41-73. doi:<http://dx.doi.org/10.1590/S0104-93131997000100002>

Sánchez, G. y McBride, J. (2014). *Education 3.0 The Stronggle for talent in Latin América*. United States: Books & Books Press.

Sánchez, J. (05 de Septiembre de 2011). *No solo usabilidad*. Recuperado el 15 de Octubre de 2018, de [http://www.nosolousabilidad.com/articulos/dcu.htm?utm\\_source=iNeZha.com&utm\\_medium=im\\_robot&utm\\_campaign=iNezha](http://www.nosolousabilidad.com/articulos/dcu.htm?utm_source=iNeZha.com&utm_medium=im_robot&utm_campaign=iNezha)

Schneider, J., & Hall, J. (Abril de 2011). *Harvard Business Review*. Obtenido de <https://hbr.org/2011/04/why-most-product-launches-fail>

Schuler, D., & Namioka, A. (1993). *Participatory Design: Principles and practices*. Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.

Sifuentes, M. (2016). La Ciencia de los Ámbitos Antrópicos. *Documento de trabajo*. Aguascalientes, México: Universidad Autónoma de Aguascalientes, Doctorado en Ciencias de los Ámbitos Antrópicos.

Simonsen, J., & Robertson, T. (2012). *Routledge International Handbook of Participatory Design*. Routledge.

- Spradley, J. (1979). *The ethnographic interview*. Orlando: Holt, Rinehart and Winston.
- Strauss, C., & Fuad-Luke, A. (8 de 12 de 2018). *Raaf*. Obtenido de [http://raaf.org/pdfs/Slow\\_Design\\_Principles.pdf](http://raaf.org/pdfs/Slow_Design_Principles.pdf)
- Suchman, L. (2011). Anthropological Relocations and the Limits of Design. *40*, 1-18. doi:<https://doi.org/10.1146/annurev.anthro.041608.105640>
- Suchman, L., Trigg, R., & Blomberg, J. (2002). Working artefacts: ethnomethods of the prototype. *British Journal of Sociology*, *53*(2), 163-179. doi:<https://doi.org/10.1080/00071310220133287>
- Tapia, A. (2004). *El diseño gráfico en el espacio social*. México: Designio.
- Thackara, J. (2013). *Diseñando para un mundo complejo: acciones para lograr la sustentabilidad*. México: Designio.
- Trujillo-Suarez, M., Aguilar, J., & Neira, C. (2016). Los métodos más característicos del diseño centrado en el usuario -DCU-, adaptados para el desarrollo de productos materiales. *Iconofacto*, 215-236.
- Tunstall, E. (2013). Decolonizing Design Innovation: Design Anthropology, Critical Anthropology, and Indigenous Knowledge. En W. Gunn, T. Otto, & R. Charlotte, *Design Anthropology: Theory and Practice*. Bloomsbury Academic.
- UXM. (12 de Enero de 2019). *UX for the Masses*. Obtenido de <http://www.uxforthemasses.com/ux-toolkits-method-guides/>
- Wasson, C., & Metcalf, C. (2013). Bridging Disciplines and Sectors: An Industry-Academic Partnership in Design Anthropology. En W. Guun, T. Otto, & R. Charlotte, *Design Anthropology: Theory and Practice*. Bloomsbury Academic.

Wolff, S., & Robles, F. (2006). Diez errores y máximas en la investigación social cualitativa. Articulando metodológicas comunes entre la etnometodología y la teoría de sistemas. *Sociedad Hoy*(11), 111-125.



## ANEXOS

### I Diagnóstico para definición de universo muestra

#### **Bienvenida**

Taller Etnodiseño

La información será procesada internamente sólo con fines de investigación.

¡Gracias por ser parte!

#### **Correo electrónico**

(sirve para enviar invitaciones a tableros miro)

#### **Sección 1. Perfil profesional**

1. ¿Cuál es tu área de interés en diseño?
  - Diseño digital (web, redes, apps...)
  - Diseño editorial
  - Medios digitales (3D, RV...)
  - Identidad e imagen corporativa
  - Ilustración
  - Fotografía comercial
  - Consultoría integral
  - Envase, empaque
  - Publicidad
  - Otra
  
2. ¿Has trabajado en agencias, despachos o empresas en el área de diseño gráfico, o desarrollado proyectos profesionales como *freelance*?
  - Si
  - No
  
3. ¿Cuánto tiempo en promedio te has desempeñado profesionalmente en cualquiera de los contextos anteriores?
  - Menos de 1 año
  - Más de 1 año menos de 2 años
  - Más de 2 años
  
4. ¿Has colaborado en algún proyecto en el que hayan participado otros diseñadores?
  - Industrial
  - Textil
  - Interiores
  - Arquitectónico
  - Urbano
  - Sólo otros diseñadores gráficos
  - No
  
5. ¿Cuál ha sido tu rol, desempeño o responsabilidades en ello?
  
6. ¿Cuál crees que haya sido tu máximo logro y/o aportación como diseñador gráfico en cualquiera de dichos proyectos?

**Sección 2. Entorno**

En esta sección la idea es conocer un poco de tu entorno inmediato

1. ¿Cuál es el número total de personas que integran el lugar en dónde vives?
  - 1
  - 2
  - 3
  - 4
  - 5 o más
  
2. ¿Cuál es el nombre de tu fraccionamiento o colonia?
  
3. Tu vivienda se encuentra en:
  - Calle
  - Avenida
  - Coto
  - Arrendamiento de espacio en casa
  - Edificio
  - Otro
  
4. ¿Podrías mencionar la edad de las personas que habitan contigo? Ejemplo: hermano 8, hermana 15, papá 50, abuela 75 años, estudiante nutrición 20, o cualquiera que fuera el caso.
  
5. ¿Cuáles crees que hayan sido los mayores cambios o retos que han enfrentado las personas que viven contigo respecto al contexto e implicaciones del confinamiento? Ejemplo: mi papá, debido a que... / mi hermano, porque ha...

**Sección 3. Como grupo**

1. Como integrantes de una misma vivienda, ¿cuál ha sido la principal adaptación que han tenido que realizar, respecto a su dinámica interna, debido al confinamiento?
  
2. Como integrantes de una misma vivienda, ¿cuál ha sido la principal adaptación que han tenido que realizar, respecto a su interacción con el exterior, debido al confinamiento? Ejemplo: abastecimiento, servicios, etc...
  
3. ¿Cuál ha sido el principal reto, problema o consecuencia que han tenido que enfrentar las personas cercanas a ti respecto al confinamiento?
  - \*Ejemplo: personas que viven contigo, vecinos, etc.
  - \*Puedes mencionar a varios integrantes y/o hacer referencia a varios puntos.
  
4. ¿Qué oportunidad(es) identificas pueden resultar del contexto del confinamiento?

## II Lista de participantes y proyectos

<p><b>DiNoEstrés</b></p>	<p><b>ADNtro</b></p>
<p>Contreras Martínez Carolina Lopez Calvillo Lizeth Hernández Hernández Oscar Vinicio Hernández Anaya Jonathan Gibran Salinas García Diego Tejeda Gómez Libni Saharaim</p>	<p>Álvarez Heredia Daniela María Carrillo Reyes José Carlos González Martínez Cesar Emiliano Juárez Silva Juan José Mendieta Vázquez Humberto David Orenday Rodríguez María Celeste</p>
<p><b>Escuela por mural</b></p>	<p><b>Sobrellevando la contingencia</b></p>
<p>Contreras Hernández Estefanía De Loera Alba Valeria Galindo Cervantes Gabriel Fernando Herrera Mauricio Julieta Andrea Rodríguez González Diana Laura Rubiales González María Guadalupe</p>	<p>Flores Robles Héctor Fuentes Reynoso Ana Cristina González Alvarado Erika Grisel Ramírez Jiménez Marian Pedroza Diaz Mayra Gisela Torres Valadez Isabel</p>
<p><b>Love Bullets</b></p>	
<p>Varona Gutiérrez Ana Sofia Alonso Parga Najat Yahaira Valdivia Franco Daniela Lisset Ruiz Muñoz Camila Arévalo García Carla Argelia Garrido Guillen Diana</p>	

### **III Actividades complementarias y de apoyo**

Durante el desarrollo mismo de la investigación, se realizan diversas actividades que fortalecen el propio proceso, algunas de las cuales, se destacan a continuación.

#### **Estancia doctoral**

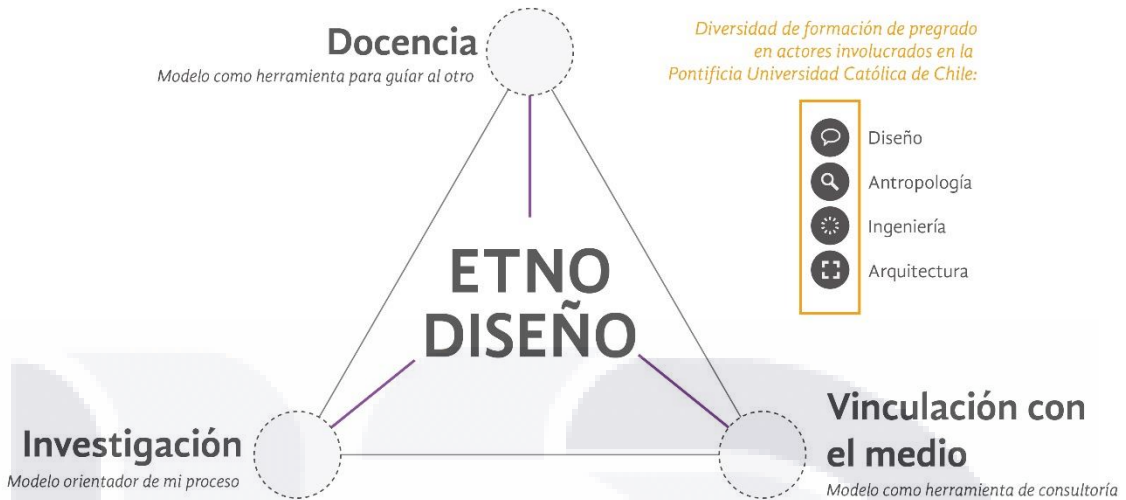
Escuela de Diseño, Facultad de Arquitectura, Diseño y Estudios Urbanos; Pontificia Universidad Católica de Chile, junio y julio de 2019.

Durante los trabajos realizados, se desarrolla un ejercicio de iteración del modelo conceptual en tres escenarios:

1. Docencia (como herramienta para guiar al otro): entrevistas cartográficas a profesores guía de pregrado y posgrado en diseño.
2. Investigación (como un orientador del propio proceso del estudiante): entrevistando a alumnos y exalumnos del posgrado en diseño avanzado.
3. Vinculación con el medio (como herramienta de consultoría): entrevistando a integrantes del Laboratorio en Innovación Pública, el Ministerio de Economía de Chile encargados de proyectos estratégicos, y directores de consultoras en el país.

El objetivo de dicha iteración, observar su aportación como propuesta de reflexión, así como percibir el entendimiento de sus componentes y proyección de su alcance en la aplicación en proyectos de diseño. Se destaca, que el grupo de participantes logrado es heterogéneo, esto, gracias a su formación de pregrado proveniente de diversas áreas: diseño, antropología, ingeniería en economía y arquitectura. De igual forma, se considera importante señalar que, dentro de la Universidad, la formación en diseño no se estructura en base a apellidos: gráfico, textil, industrial, interiores, entre otros; sino, parte entonces, de un diseño con enfoque holístico.

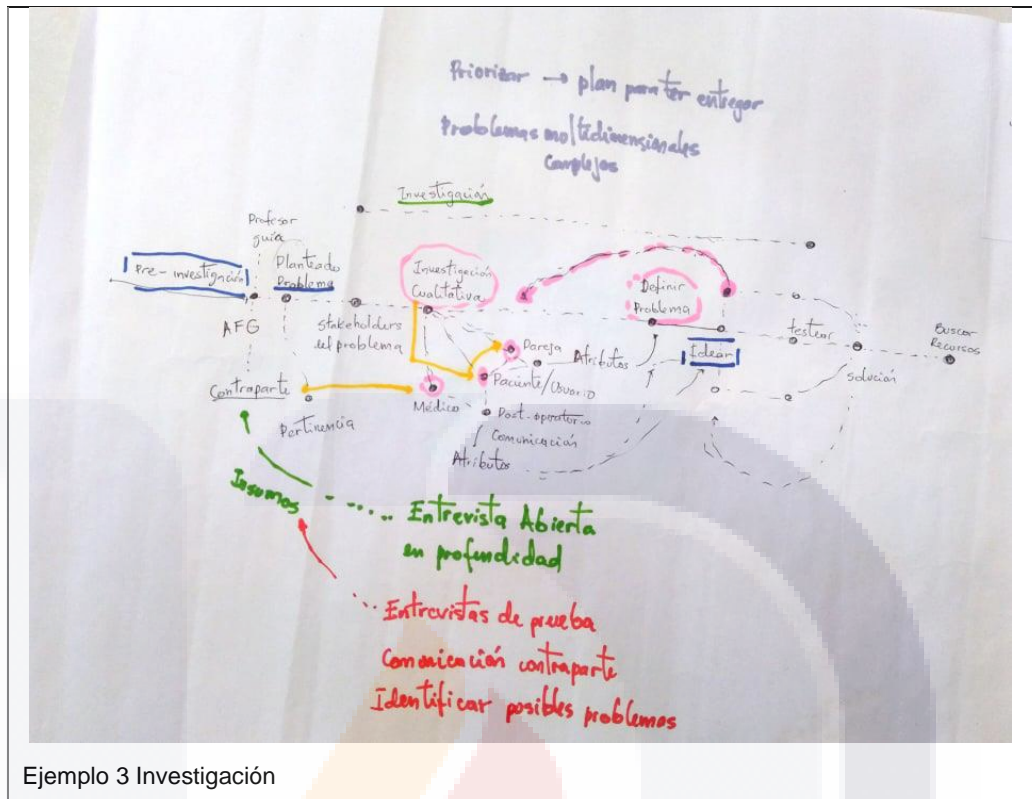
El esquema orientativo para el desarrollo fue el siguiente:



Durante las entrevistas, con enfoque cartográfico, se genera una guía temática para su desarrollo.

A continuación, se presentan trabajos realizados por los participantes:





Relación de participantes:

- Xavi García** Ingeniero electrónico, Egresado MADA.
- Cristian Grohnert** Consultoría Siente Cinco, Egresado MADA.
- Mariana Fulgueiras** Antropóloga, Laboratorio de Innovación Pública.
- Sara** Diseñadora, Laboratorio de Innovación Pública.  
<http://www.lipuc.cl/>
- Abel Benitez** Ingeniero Comercial, PM Ministerio de Economía, Egresado MADA.  
<https://www.digitalizatupyme.cl/>
- Hernan Moya** Consultoría Lebran, Egresado MADA.  
<http://lebran.cl/>
- Florencia de la Carrera** Consultoría La Caja Roja, Egresado MADA.  
<https://www.lacajaroja.cl/>
- Gerardo Mora** Antropólogo, Profesor guía MADA.  
<https://diseno.uc.cl/persona/gerardo-mora-2/>
- Edgardo Moraga** Ingeniero, Profesor guía MADA.
- Diego Palacios** Arquitecto, Egresado MADA.
- Rocío Salvatierra** Diseñadora, Consultora en *Service and experience design*.
- Gerardo Perez** Ingeniero, Jefe de proyecto Puente-Diseño-Empresa
- Cristian Grohnert** Reunión en Consultoría Siente Cinco  
<https://www.sientecinco.cl/>
- Alan Eeaglehurst** Consultoría *FutureBrand*.  
<https://www.alaneaglehurst.com/>  
<https://www.futurebrand.com/>

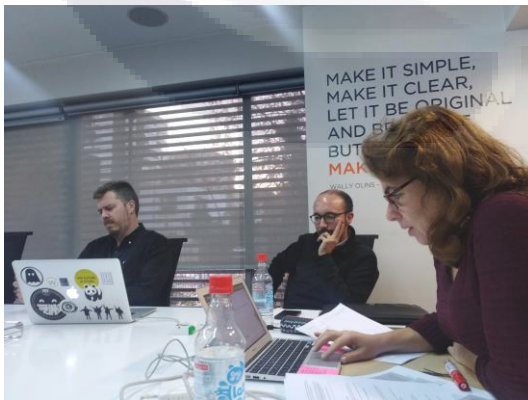
**Alberto González** Jefe de programa y profesor guía MADA.  
<https://diseno.uc.cl/persona/alberto-gonzalez-2/>  
**Erik Ciravegna** Diseñador, Profesor guía MADA.  
<https://diseno.uc.cl/persona/erik-ciravegna/>

Total de entrevistas: 17. Duración aproximada de cada una de ellas: 50 minutos.

De igual forma, durante el periodo de estancia doctoral se realiza observación participante y no participante en diversos espacios:

- Asignatura en Técnicas, Estrategias y Métodos de la Investigación aplicados al Diseño, en pregrado.
- Asignatura *Needfinding*.
- Curso “Creación de valor y diseño de experiencias” del Diplomado de Formulación y evaluación de proyectos sociales con foco en territorio y comunidad, de la Facultad de Ciencias Sociales y el Centro de Políticas Públicas de la Pontificia Universidad Católica.
- Curso “Investigación aplicada a proyecto de diseño” dentro del Magister en Diseño Avanzado.
- Sesiones de trabajo con miembros del comité del concurso “Premios Chile Diseño”.

Ejemplo de archivo fotográfico de actividades:



Sesión de trabajo planeación Premios Chile Diseño.



Observación participante, curso: Creación de valor y diseño de experiencias.



Observación participante, curso: Curso “Investigación aplicada a proyecto de diseño”



Observación, asignatura: Needfinding.

En el mismo periodo, se realiza una visita de tres días a la Escuela de Diseño de la Universidad de Valparaíso, implementando mesas de interlocución con miembros de los Observatorios de Emprendimiento Territorial y FAB-LAB. El objetivo, dialogar y conocer su visión acerca de la relación diseño y etnografía, así como presentar la propuesta y los avances alcanzados hasta ese momento.



Académico mexicano se reúne con académicos y estudiantes de Diseño

Me gusta

Twitter

Dio a conocer modelo que busca generar un impacto en proyectos bajo el concepto sistémico social.



El diseñador y académico mexicano Gabriel López Macías se reunió con académicos y estudiantes de la Escuela de Diseño, en el marco de la estancia internacional que realiza como parte de las actividades del Doctorado en Ciencias de los Ámbitos Antrópicos, que cursa en la Universidad Autónoma de Aguas Calientes, México.

Nota de prensa, a partir de entrevista, dentro del portal oficial de noticias Universidad Valparaíso.



Conversatorio dentro del Observatorio de Emprendimiento y Desarrollo Territorial, Escuela de Diseño de la Universidad de Valparaíso.

### **Taller “De la realidad al diseño”**

Durante el mes de octubre de 2019, se gestiona y desarrolla un taller con estudiantes de la licenciatura en diseño. El objetivo: presentar la propuesta conceptual del modelo, implementar un ejercicio de iteración con algunos de los componentes integrados hasta ese momento, y observar cómo los estudiantes lo entienden y ponen en operación.

El taller, es desarrollado en las instalaciones de la Universidad Autónoma de Aguascalientes y la Asociación Autismo Calidad de Vida, parte del Centro de Orientación Temprana Integral Infantil, especializado en el diagnóstico y tratamiento de niños con Autismo.

Número de participantes: 17

Número de sesiones: 4

Duración promedio de sesiones: 4 horas

Los participantes se vinculan directamente en las actividades de cinco grupos de niños con diversos niveles de autismo, padres de familia, terapeutas y actividades generales del Centro.

Ejemplo de archivo fotográfico de actividades:



Equipo trabajando en los esquemas propuestos en matrices.



Participante tomando el rol de auxiliar en terapia de niño con autismo.



Participación de integrantes en actividades grupales.



Trabajo en equipo enfocado al análisis de información propuesto en matrices.



Participación de integrantes en actividades de terapia.



Participantes tomando el rol de terapeutas de apoyo en sesiones de trabajo grupales con niños con autismo.

