



#### **INTERNACIONAL**

Alvaro Guillermo Guardia

#### **ACADÉMICA**

Roxana Garbarini | Mónica Farkas | Alejandra Mizrahi

#### **INNOVACIÓN**

Diana Rodríguez Barros

#### **PRÁCTICA PROFESIONAL**

Yukiko Uscanga - Emilia Velasco

#### **RAP: SOCIEDAD Y CONSUMO**

Facundo Abalo | M. Verónica Fourcade |

J. Manuel Pavón | Eviel Ramos

#### **TESIS DE GRADO**

Georgina Giannon

#### **TESIS DE POSGRADO**

Alan Neumarkt

**DISEÑO  
INNOVACIÓN  
SOCIEDAD**



|                                                                                                |           |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>EDITORIAL</b>                                                                               | <b>03</b> |
| MARÍA DE LAS MERCEDES FILPE                                                                    | 03        |
| <b>INTERNACIONAL</b>                                                                           | <b>04</b> |
| Diseño y consumo. Una visión de futuro                                                         |           |
| ALVARO GUILLERMO GUARDIA                                                                       | 04-16     |
| <b>ACADÉMICA</b>                                                                               | <b>17</b> |
| Diseño en la ciudad                                                                            |           |
| ROXANA GARBARINI                                                                               | 17-26     |
| Escrituras del diseño                                                                          |           |
| MÓNICA FARKAS                                                                                  | 27-37     |
| El textil como sistema de pensamiento                                                          |           |
| ALEJANDRA MIZRAHI                                                                              | 38-45     |
| <b>INNOVACIÓN</b>                                                                              | <b>46</b> |
| Cultura de multitudes en el posdigitalismo y los protagonistas de la generación <i>knowmad</i> |           |
| DIANA RODRIGUEZ BARROS                                                                         | 46-55     |
| <b>PRÁCTICA PROFESIONAL</b>                                                                    | <b>56</b> |
| La industria de la moda busca tener un cambio disruptivo                                       |           |
| Entrevista                                                                                     |           |
| YUKIKO USCANGA                                                                                 | 56-61     |
| La conciencia como guía de las prácticas profesionales                                         |           |
| EMILIA VELASCO                                                                                 | 62-68     |
| <b>RAP</b>                                                                                     | <b>69</b> |
| Sociedad y consumo                                                                             |           |
| FACUNDO ABALO   MARÍA VERÓNICA FOURCADE                                                        | 69-72     |
| JUAN MANUEL PAVÓN   EVIEL RAMOS                                                                |           |
| <b>TESIS DE GRADO</b>                                                                          | <b>73</b> |
| La agenda como discurso visual                                                                 |           |
| GEORGINA GIANNON                                                                               | 73-79     |
| <b>TESIS DE POSGRADO</b>                                                                       | <b>80</b> |
| Interpretar argentinidad. La conversión identitaria del IKA Torino                             |           |
| ALAN NEUMARKT                                                                                  | 80-94     |

**DIS** REVISTA DE DISEÑO  
INNOVACIÓN SOCIEDAD  
ISSN 2618-3935

Revista periódica de la UNNOBA dirigida a la comunidad académica y profesional de las diferentes ramas del diseño. Sus contenidos se vinculan con las problemáticas relativas a la sustentabilidad y la innovación social y apuntan a construir un espacio de discusión, divulgación y puesta en común de investigaciones, experiencias y producciones de diseño innovativo.

IDI - Instituto Diseño e Investigación  
UNNOBA - Universidad Nacional  
Noroeste Buenos Aires

 **idiunnoba**  
 **idi\_unnoba**  
 **idi@unnoba.edu.ar**  
 **idi.unnoba.edu.ar**

Todas las notas reflejan el punto de vista de sus autores, que no necesariamente coincide con el del editor quien no se hace responsable por sus dichos.

### EDITA

**CEDi**  
**Centro de Edición y Diseño**  
**UNNOBA**  
- Sede Callao 289 3º piso, CP 1022  
Tel 54 11 53531520  
CABA, Argentina  
- Sede Pergamino Monteagudo 2772,  
CP 2700, Tel 54 2477 409500  
Pergamino, prov. Bs. As.,  
Argentina

**Directora**  
Mg. María de las Mercedes Filpe  
**Editora**  
DCV Claudia Di Paola  
**Coordinador**  
DCV Cristian Rava  
**Coord. de contenido**  
Lic. María Florencia Longarzo  
**Maquetación**  
Ana Julia Fernández  
**Correctora de estilo**  
Trad. Mariángel Mauri

**Impresión**  
Latingráfica  
Rocamora 4161  
Ciudad de Buenos Aires, Argentina  
Tirada 250 ejemplares

 **revistadis**  
 **revistadis@unnoba.edu.ar**  
 **revistadis.unnoba.edu.ar**

### AUTORIDADES UNNOBA

**Rector**  
Dr. Guillermo R. Tamarit  
**Vicerrectora**  
Mg. Danya V. Tavela  
**Secretaria de Investigación,  
Desarrollo y Transferencia**  
Dra. Carolina Cristina  
**Directora del IDI**  
Mg. María de las Mercedes Filpe

**Consejo Interno del IDI**  
Dra. María Del Valle Ledesma  
DCV Florencia Elena Antonini  
DCV María de las Mercedes Ortin  
DCV Sara Guitelman

### COMITÉ EDITORIAL

Mg. Alvaro Guillermo Guardia -  
ESPM SP, Brasil  
Mg. Sergio Peña Martínez - Isdi, Cuba  
Dra. Rosita De Lisi - UdelaR, Uruguay  
Mg. María de las Mercedes Filpe -  
UNNOBA  
Dra. María Del Valle Ledesma - UBA  
Dra. Alejandra Mizrahi - UNT  
Mg. Patricio Nadal - UNaM  
Dr. Alan Neumark - UNMdP  
DI María Sánchez - FOA  
Prof. Daniel Wolkowicz - UBA

 **www.unnoba.edu.ar**

# EDITORIAL

---

Con mucho esfuerzo lanzamos el #2 de la revista DIS, en el marco de una América Latina atravesada por tensiones geopolíticas que también son tensiones en el campo de la constitución de un sistema-mundo cultural, porque la estructura simbólica de una comunidad siempre ha tenido un papel relevante en la conformación del espacio socioeconómico. La necesaria reconstrucción de nuestro continente, centrada en la educación, la producción, la innovación, el trabajo, la soberanía y la inclusión, requiere de conversaciones y consensos, y quienes integramos la Universidad pública estamos involucrados en ello.

Con enfoques holísticos y multidisciplinarios, en este número destacamos voces internacionales, a través de Alvaro Guillermo Guardia (Brasil), una entrevista a Yukiko Uscanga (México-Japón) y un artículo de Mónica Farkas (Uruguay). En la sección Académica, los escritos de Rosana Garbarini (FADU-UBA) y Alejandra Mizrahi (UNT) nos dan un pantallazo de las prácticas e investigaciones que se desarrollan en el ámbito federal. En la sección Innovación, Diana Rodríguez Barros (UNMdP) indaga sobre el posdigitalismo. Además, inauguramos la sección rap y compartimos una tesis de posgrado y una de grado.

Afirmamos y sostenemos que el camino para una América Latina inserta en el mundo es siempre la democracia, la educación y el debate constructivo. Agradecemos a quienes colaboraron con este número, especialmente a la Universidad Nacional del Noroeste de la Provincia de Buenos Aires (UNNOBA), que contribuye para que este diálogo sea una realidad, asumiendo el compromiso con la educación pública, inclusiva y de calidad.

¡Nos seguimos escuchando!

# DISEÑO EN LA CIUDAD

DI ROXANA GARBARINI\*

El presente artículo recorre la práctica áulica en el desarrollo de *workshops* horizontales, en el marco de la asignatura Diseño Industrial 1 a 5 FADU-UBA, como configuración de un espacio de diálogo intergeneracional y metodológicamente guiado por la construcción de escenarios emergentes de diseño, a partir de la observación de la ciudad red como inteligente y sustentable. Los actores son concebidos como sujetos que construyen sentidos de ejecución entre la experiencia y los problemas del sistema de organizaciones existentes. El diseño como proceso abierto y cooperativo, como una cultura y una práctica que se ocupa de cómo deben ser las cosas para conseguir funciones esperadas y proporcionar los significados deseados.

**PALABRAS CLAVES:** CIUDAD RED, SENTIDO DE EJECUCIÓN, DISEÑO ABIERTO, DISEÑO DE ESCENARIOS, INNOVACIONES SOSTENIBLES

Este artigo explora a prática na aula no desenvolvimento de *workshops* horizontais, no âmbito do tema Desenho industrial 1 a 5 FADU-UBA, como configuração de um espaço de diálogo intergeracional e orientado metodologicamente pela construção de cenários emergentes de design, desde a observação da cidade rede como inteligente e sustentável. Os atores são concebidos como sujeitos que constroem sentidos de execução entre a experiência e os problemas do sistema de organizações existentes. O desenho como um processo aberto e cooperativo, como uma cultura e uma prática que se ocupa do modo de fazer as coisas para atingir as funções esperadas e fornecer os significados desejados.

**PALAVRAS CHAVES:** CIDADE REDE, SENTIDO DE EXECUÇÃO, DESENHO ABIERTO, DESENHO DE CENÁRIOS, INOVAÇÕES SUSTENTÁVEIS

\*UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA

## La cátedra como programa de investigación científica

La cátedra Diseño Industrial 1 a 5 propone que las teorías de un campo de conocimiento (diseño) comparten un núcleo firme (pensamiento proyectual y cultura del producto) y una construcción heurística de programas de investigación científica (PIC). De esta manera, una cátedra es un PIC, por cuanto propone y modela explorando *zonas indeterminadas de la práctica* (Schön, 1992, p. 20), observando la currícula y las relaciones entre la investigación y la transferencia contextualizada.

Como un PIC de enseñanza, investigación, extensión universitaria y transferencias del mundo de la práctica profesional, arraiga su pensamiento en el marco del **diseño en las dinámicas productivas territoriales**.

Así, nuestro objeto de estudio es el producto —como cúmulo cultural y productivo— en un contexto y con sujetos actuantes.

Se trata del diseño de producto donde el territorio no es un mero soporte de un conglomerado productivo, sino un activo de indagación en el que se producen fenómenos de aprendizaje colectivo y puesta en valor de los recursos de producción, sustentabilidad ambiental y económica, en un sistema sociocultural.

Para rastrear las conexiones es necesario encontrar los objetos (productos) que se involucran entre ellas. De esta manera, los productos de diseño industrial que emergen en la reflexión y la praxis del taller forman parte de categorizaciones de:

- Inserción y adaptación al cambio.
- Innovación social y convergencia espacial.
- Nuevas relaciones locales y transformación de una economía globalizada.
- Valores de la sociedad que movilizan y estimulan la creatividad de un territorio.
- Integridad entre el saber hacer, las reglas productivas y el capital relacional.

Se trata de productos para escenarios de recomposición, emergentes y de reciprocidad. Una orientación de cátedra que se enmarca en una estructura metaproyectual, que instiga a pensar una reconfiguración del diseño industrial como una “comunidad creativa sustentable” (Manzini, 2015) que aporte al crecimiento, cambio, diversidad, modos de ver y de pensar, de hacer y de ser.

Su objetivo principal se centra en la conformación de un círculo virtuoso constituido por el estudio de los acontecimientos/momentos proyectuales, que se retroalimentan entre dos instancias: por un lado, el desarrollo de la actividad docente (enraizada en la investigación y vinculación con el medio), como estímulo a la conformación de

escenarios en cuanto dispositivos de producto, de producción, de sustentabilidad territorial y profesionales; y, por el otro, la evaluación de los impactos y dinámicas de las prácticas y los productos, retomando su ciclo en la reflexión, desde la investigación de sus emergentes, para fortalecer el conocimiento generado de la disciplina.

Así, los escenarios del diseño como acontecimientos proyectuales en el campo de las ciudades inteligentes y sustentables que nos convocan en esta experiencia áulica determinan exploraciones de recomposición que posicionan propuestas e hipótesis finales para implementar nuevos discursos, prácticas y tecnologías de innovación.

## Ciudad Red - inteligente y sustentable

La idea del diseño en la ciudad que proponemos tiene el doble interés de la sustentabilidad y la inteligencia, es decir, la combinación de las TIC, el capital humano y social, y las experiencias de diseño en la gestión estratégica del medio ambiente y las prácticas participativas. Prácticas que colocan al diseño en tres niveles que nos permiten pensar la ciudad como red, las personas como actores y el diseño como conexión de discursos y redes de sentido.

Observar la ciudad como inteligente nos coloca en la mirada holística que aplican las TIC para la calidad de vida y accesibilidad de sus habitantes, asegurando un desarrollo económico, social y ambiental de mejora permanente. Esta mirada nos permite seguir interacciones orientadas a las personas, adaptadas en tiempo real, eficiente en costos y calidad, ofreciendo datos abiertos, soluciones y servicios.

En cambio, reconocer las ciudades como sostenibles e inteligentes nos coloca un paso más adelante, pensando la ciudad como innovadora, capitalizando las TIC y otros medios para mejorar la calidad de vida, la eficiencia del funcionamiento y los servicios urbanos, y la competitividad. Esta mirada responde a las observaciones de las ciudades inteligentes, aporta las respuestas intergeneracionales, articula aspectos económicos, sociales, medioambientales y culturales.

Ambas miradas coproducen la ciudad, la primera desde la calidad de vida y el fin instrumental y eficientista de los datos; y la segunda, en tanto que articula respuestas intergeneracionales que permiten la emergencia de las experiencias de los ciudadanos involucrados en una visión inclusiva.

Para comprender esta ciudad que va del pasado de las tramas al presente de la red, nos detenemos en el instante donde se agrega una nueva dimensión urbana: la dimensión virtual. Varios estudios locales se enlazan en la actualidad con las dimensiones y ejes del modelo

**ROXANA GARBARINI**

*es diseñadora industrial (UNLP). Actualmente se desempeña como coordinadora del Centro Internacional de Diseño del Conocimiento Tomás Maldonado (SGCTeIP), que focaliza sus actividades en innovaciones proyectuales centradas en productos, procesos y metodologías, que involucran empresas y conocimientos científicos y tecnológicos interdisciplinarios. Es investigadora II SPU. Obtuvo la beca de especialización Mercosur Design-Cooperazione Italiana y la beca doctoral de la ANPCyT-MINCYT, en el marco del Proyecto PICT: Diseño, Comunicación y Tecnología para el desarrollo, sistematización de políticas e innovación en el territorio (CEPRODIDE-FADU), dirigido por la DI Beatriz Galán. Ha dirigido investigaciones y transferencias metodológicas en distintas casas de estudios (UNLP, UBA, UNLa). Ha dictado conferencias, publicado y participado en diversos congresos científicos nacionales e internacionales, en Argentina, Brasil, Chile e Italia. Ha sido jurado de becas y es miembro de comisiones evaluadoras nacionales e internacionales.*

de ciudades inteligentes y sustentables. Podemos al menos citar dos estudios analizados:

- **País digital.** Castiella, L., Palacio, C. y Rueda, M. (s.f., p. 6) nos proponen las relaciones de las TIC, recorriendo un estudio de definiciones donde la ciudad inteligente y sustentable incorpora al ciudadano independiente, revisa las relaciones entre gobierno y ciudadano, integra la noción de madurez tecnológica y gestión efectiva (IBM), combina el conjunto de los funcionarios de la ciudad, los proveedores, las autoridades nacionales y los legisladores, los académicos y la sociedad civil (Comisión Europea), y aporta la noción de tecnología embebida en todas sus funciones (Smart Cities Council). La incorporación de estas definiciones permite el surgimiento de cuatro elementos comunes en todas ellas: las tecnologías de la información, el mejoramiento de la calidad de vida, la eficiencia en el uso de los recursos y la sustentabilidad del medio ambiente. Se trata de una propuesta que observa índices y *rankings* de medición global y sus impedimentos de aplicación sobre medidas ajustadas a problemáticas locales para proponer un modelo de análisis de procesos de contrastación y determinación de indicadores que permitan la medición y posterior diagnóstico para la implementación de iniciativas.
- **Estudio sobre las ciudades intermedias,** del área de Vigilancia Tecnológica de la Secretaría de Gobierno de Ciencia, Tecnología e Innovación Productiva —cuyas conclusiones se encuentran en etapa de elaboración final para su publicación— nos aporta el objetivo de identificar y analizar las posibilidades de convertir a las ciudades argentinas en ciudades inteligentes y sustentables hacia 2035, estableciendo entre otros resultados, una Agenda de Investigación + Desarrollo + Innovación que, desde el ámbito de la CTI, proponga posibles áreas de intervención del gobierno nacional. El modelo de Ciudad Inteligente y Sustentable, considerado como base conceptual del proyecto, parte de una visión global, inclusiva, eficiente y sustentable y está validado interministerialmente a partir del Plan País Digital del Ministerio de Modernización. El concepto adoptado de Ciudad Inteligente contempla las siguientes dimensiones de trabajo: Gobernanza, Ambiente, Desarrollo Humano, Planeamiento Urbano y Competitividad. Su diagnóstico se orienta a la construcción urbana eficiente, verde e inteligente, así como a la provisión de servicios e infraestructura de transporte, servicios públicos de electricidad, agua y gas, con eficiencia en su producción y en las redes de distribución. Un estudio prospectivo sobre las tendencias previsibles en el mundo hasta el año 2035 en el desarrollo de ciudades inteligentes

y sustentables, y sobre las posibilidades de que las ciudades argentinas puedan acercarse a dicha condición, en sus diversos aspectos de eficiencia en la provisión de servicios públicos eficientes e inteligentes, en transporte, en la construcción urbana verde, en las TIC, en la participación ciudadana en todos los ámbitos y en la generación de un nuevo modelo de gestión y toma de decisiones.

Así ambos estudios y definiciones nos permiten constituir un mapa del tema donde se visualizan concepciones presentes como políticas públicas para operar en diseño (Figura 1).

FIGURA 1. MAPA DE CONCEPCIONES  
PRESENTES EN POLÍTICAS PÚBLICAS  
LOCALES-GLOBALES



## Actores - participación y sentidos de ejecución

Nuestro segundo punto nos propone las personas como actores. Cuando las personas afrontan nuevos problemas, tienden a usar su innata creatividad y su capacidad para el diseño con el fin de inventar y hacer algo nuevo, es decir lo que hacen es innovar (Manzini, p. 11). Las innovaciones cotidianas suponen entonces la participación de dos factores: experiencia cotidiana y las TIC; la naturaleza de los problemas y el aporte a las organizaciones existentes.

En los últimos años, los sistemas sociotécnicos se han comportado en función de la necesidad de constituir sistemas distribuidos. En otras palabras, los sistemas distribuidos proponen soluciones distribuidas que involucran a las personas, como propone Manzini (2015, p. 23), a través de nuevas soluciones distribuidas (producción a pequeña escala,

uso de recursos renovables, las redes alimentarias, o las microfábricas). Estas soluciones funcionan si los grupos, de lo pequeño, local, abierto y conectado, deciden adoptarlas y construir el sentido de su ejecución. Esto nos plantea que es con las personas (adentro) donde se ponen en jaque las estructuras jerárquicas y el emerger de las experiencias. En este campo la complejidad se reconoce y se constituye en el valor de la experiencia, se recorta y compensa por la reducción de la escala, en la cercanía de las comunidades locales.

Lo anterior nos lleva a la encrucijada histórica de dos realidades: el individualismo y el redescubrimiento del poder basado en formas más flexibles de colaboración.

Observando el emergente y los escenarios de participación (Figura 2) es posible comprender cómo desde el cruce entre las relaciones de experiencias y las respuestas a problemas del sistema de organizaciones existentes, se suceden al menos cuatro sentidos de ejecución que involucran personas y escalas:

- 1. Iniciativas.** Un despertar de proyectos, dada la cercanía al problema, de experiencias cotidianas que puján por una agenda en el marco de las respuestas a las resoluciones instituidas en las organizaciones existentes.
- 2. Innovaciones.** Una escucha y procesamiento desde las organizaciones existentes, con participación de las tecnologías en su sistema resolutivo, incluyendo generaciones presentes y futuras.
- 3. Soluciones distribuidas.** Un emerger de experiencias, programáticas o no, con fuerte presencia de las TIC, que contribuyan en escalas reducidas a tratar la naturaleza de problemas arraigados en comunidades.

FIGURA 2. ESCENARIOS  
DE PARTICIPACIÓN  
Y SENTIDOS DE EJECUCIÓN



**4. Colaboración intencionada.** Una solidaridad presente entre problemas y experiencias cotidianos, de necesaria revisión permanente como cantera de experiencias posibles de evolución hacia sentidos que trabajen derechos y dignidad de las comunidades.

Es entonces cuando avanzamos sobre la pregunta de los roles del diseño en la configuración de los escenarios de participación, dando lugar a la apertura de resultados de reconfiguración que, como detalla Manzini (2015, p. 40), sean la combinación de tres capacidades humanas: sentido crítico (capacidad de ver el estado de las cosas y reconocer lo que no puede o debe ser aceptable), creatividad (capacidad de imaginar algo que todavía no existe) y sentido práctico (capacidad de reconocer procedimientos viables para conseguir que algo suceda).

## Diseño - cultura y práctica

En una sociedad en red, los procesos de diseño tienden a convertirse en procesos abiertos y cooperativos. El diseño es una cultura y una práctica que se ocupa de cómo deben ser las cosas para conseguir funciones esperadas y proporcionar los significados deseados.

En este sentido, el *workshop* horizontal en el marco de la asignatura Diseño Industrial 1 a 5 FADU-UBA, tuvo como objetivo analizar y desarrollar escenarios de reconfiguración para dar respuestas a necesidades de las ciudades 4i: innovación tecnológica, social, cultural y económica. Basados en un concepto activo, construido entre docentes y estudiantes, según el cual las ciudades inteligentes y sustentables son una coproducción de ideas, valores y argumentaciones. Teoría y experiencia se articulan como base metodológica para el posicionamiento de los sentidos de ejecución de hipótesis.

- Tras observar las capas de servicios que predominan en la ciudad: energía, transporte, agua, residuos, gobernanza, TIC y economía, presentamos los diez campos de interacción entre el ciudadano y el entorno: seguridad y emergencia, salud 2.0, ocio, edificios inteligentes, energía en los hogares, consumo inteligente, agua y luz pública, plataformas *open-data*, gobierno inteligente y movilidad.

Se seleccionaron tres de los diez campos de interacción: ocio, movilidad y energía en los hogares. Cada campo fue atravesado por fuentes bibliográficas y audiovisuales para la construcción de conceptos:

- Bibliografía de diseño que incluye el marco de declaraciones internacionales y definiciones en torno a la inteligencia como adaptación y transformación por impactos tecnológicos.

- Casos de diseño, miradas globales que revisan casos paradigmáticos, como la ciudad, los laboratorios urbanos y las aplicaciones.
- Libros de diseño, reflexiones que respetan y ponen en valor lo local como construcción colectiva de innovación tecnológica, social y sustentable.
- Informes de gestión que posicionan las perspectivas de las políticas públicas en el tema.
- Registros audiovisuales, encuentros culturales que habilitan debates en torno a la ciudad y sus transformaciones.

Por un período de tres semanas el trabajo de lectura, debate, posicionamiento de ideas y relevamiento de campo integró herramientas metodológicas (diagramas e instrumentos de visualización) orientadas a dar curso a un proceso para el reconocimiento de la problemática (mapas y árbol de problemas), el recorte del enfoque en el abordaje elegido (guías de experiencias y diagramas de causas), la construcción de hipótesis para el escenario de recomposición (instrumentos de observación de personas y mapas de promesas y oportunidades), la propuesta de mejora (diagrama de impulsores).

Sin detenernos en la descripción de las propuestas realizadas (pueden seguirse en el canal de YouTube Cátedra Garbarini, listas de reproducción Diseño 1-2-3- 2018 - WH), nos interesa detenernos en el análisis de los planteos intergeneracionales de las hipótesis resultantes, en las experiencias en ocio, movilidad y energía en los hogares (Figura 3).

Al observar el posicionamiento y análisis de los problemas se detecta que los estudiantes se posicionan en el análisis de escenarios de participación y sentidos de ejecución que se arraigan en iniciativas y soluciones distribuidas. Al trazar sus mapas de actores, diagramas de causas y mapas de oportunidades, las voces que emergen dan cuenta de

FIGURA 3. POSICIONAMIENTO  
Y DISCURSOS CONSTITUIDOS

|                  | ANÁLISIS Y PROBLEMAS          | TIC                                                                                                         | DISCURSOS                                                                                                  |
|------------------|-------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>OCIO</b>      | Actores involucrados          |                                                                                                             | Organizaciones abiertas ciudadanas<br>(compromiso colaborativo frente al bienestar frustrante)             |
| <b>MOVILIDAD</b> | Comunidades                   | Apps                                                                                                        | Replanteo de derechos<br>(servicios, cooperación para observar la ley)                                     |
|                  | Leyes y servicios             | Como constante tecnológica para la creación de sentido, participación en tiempo real y visualización en red | Plataformas de acción y sentido<br>(definir y poner en práctica sus propios proyectos de vida activamente) |
| <b>ENERGÍA</b>   | circulación de datos          |                                                                                                             | intensidad relacional<br>(enfrentar con una experiencia los formatos predefinidos)                         |
|                  | Place making                  |                                                                                                             |                                                                                                            |
|                  | Innovaciones                  |                                                                                                             |                                                                                                            |
|                  | Bancos y franquicias sociales |                                                                                                             |                                                                                                            |
|                  | otros                         |                                                                                                             |                                                                                                            |



despertares de proyectos por cercanía al problema y por participaciones de las TIC en escalas reducidas (barrio, universidad, programas y leyes de servicios) en problemas enraizados en comunidades.

Un modelo prevalece en el modo de ejecutar las relaciones de las TIC con las iniciativas y soluciones distribuidas. Nos referimos a la prevalencia de las *apps*, como si su sentido de tiempo real y visualización en red prevaleciera como modelo tecnológico de conocimiento, de sentido creativo y práctico en la participación de diseño.

Este punto es el que nos aporta nuevas preguntas respecto a las naturalizaciones tecnológicas de la red, al sujeto urbano y a la construcción social de una realidad donde, desde la detección del problema, parece sugerirse que el sujeto en red proporciona interacciones de referencia. Nos preguntamos cuánto del estudio previo realizado queda coagulado en las aplicaciones que organizan un sistema de datos, que quedan expuestos como construcción social de una realidad en un sistema de escenarios que tipifica acciones a la vez que reduce nuevos diálogos fundantes.

Como docentes e investigadores, nos permitimos evaluar las prácticas propuestas desde la reflexión, observando que cuatro discursos subyacentes organizan las hipótesis resultantes:

- **Organizaciones abiertas ciudadanas que dan voces a nuevos debates.**
- **Replanteo de derechos por cooperación.**
- **Plataformas de acción y sentido de sus propios proyectos de vida.**
- **Intensidad relacional como contraposición a lo predefinido.**

Este proceso, nacido de la lectura de definiciones y programas nacionales e internacionales en torno a ciudades inteligentes y sustentables, analizó los escenarios de participación y sus sentidos de ejecución, colocando al diseño en tres campos de interacción (ocio, movilidad y energía en los hogares) y nos ha permitido avanzar hacia nuevas preguntas que alimentan el campo disciplinar en los espacios de los talleres de diseño.



Pensar la contribución del diseño en un ecosistema urbano para dar lugar a comportamientos activos, colaborativos y abiertos nos coloca en la perspectiva de pensar nuevos temas de diseño que profundicen el impulso a los debates sociales, amplíen innovaciones sostenibles desde la participación de repositorios especializados y laboratorios de aprendizaje, y generen narrativas visuales, historias, escenarios de diseño y *kits* de herramientas orientados a la comunidad.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Castiella, L., Palacio, C. y Rueda, M. (s.f.) *La importancia de un Modelo de Planificación Estratégica para el Desarrollo de Ciudades Inteligentes*. Recuperado de (<https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/modelo-de-planificacion-estrategica.pdf>)
- Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social*. Madrid: Experimenta Teoría.
- San Salvador del Valle, R. (2017) "Cities Design, más allá de las Smart Cities". *Revista Experimenta* 73, pp. 96-105.
- Schön, D. (1992) *La formación de profesionales reflexivos. Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones*. Buenos Aires: Paidós.

EDITA



Centro de  
Edición y Diseño

✉ [cedi@unnoba.edu.ar](mailto:cedi@unnoba.edu.ar)

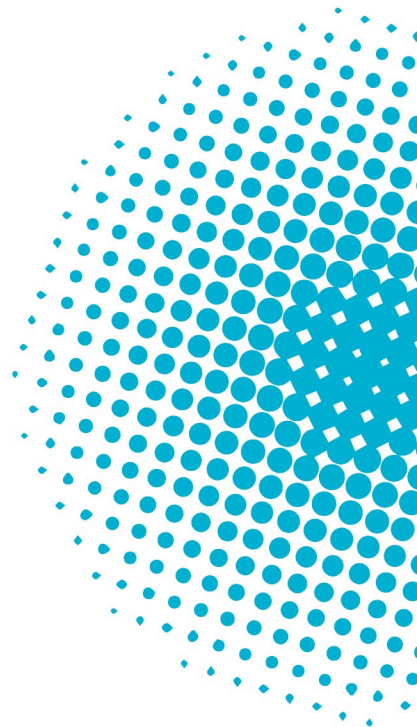
🌐 [cedi.unnoba.edu.ar](http://cedi.unnoba.edu.ar)

## 100 años de la Bauhaus

Tipografía de tapa creada por Herbert Bayer, diseñador gráfico, fotógrafo, pintor y arquitecto austriaco.

En 1925 diseñó la fuente Universal, sans serif geométrica, de formas depuradas y en minúsculas exclusivamente.

Esta tipografía fue utilizada sobre la entrada del edificio de la Bauhaus en Dessau (1925-1932), obra de Walter Gropius y la más emblemática de entre sus escuelas.





EDITA

