

// PO

PU > >

LAB*



**CENTRO DE ESTUDIOS
INTERDISCIPLINARIOS**



Universidad
Nacional
de Rosario

Especialización en Diseño Estratégico para la innovación

Centro de Estudios Interdisciplinarios, Universidad Nacional de Rosario

PROYECTO FINAL INTEGRADOR

30 Abril 2024

Autora:

Arq. Melani Atencio

Tutor:

Dr. Ezequiel Miller

RESUMEN

“El diseño ha cambiado la piel de las ciudades, las superficies de los libros, la profundidad de la mirada... El diseñador es un operador cultural”

(Ledesma, 2003)

Enmarcado en el Trabajo Final Integrador de la Especialización en Diseño Estratégico para la Innovación del Centro de Estudios Interdisciplinarios de la Universidad Nacional de Rosario este documento se propone conceptualizar y desarrollar como punto de partida se desarrolla desde la jornada ‘RUIDO: jornada en torno al diseño y lo público’ activación del colectivo de docentes universitarios “Réplica¹” que “en un contexto de avance neoliberal donde los derechos adquiridos en torno a la **educación pública** se ven cuestionados, considera necesario generar espacios en donde reunirnos a pensar la práctica del diseño desde un lugar **ético, público, democrático y diverso**” (Colectiva Réplica, 2023); desarrollar un protocolo innovador para la implementación de un laboratorio cultural itinerante en centros socioculturales de la ciudad de Rosario, materializado a través de un proyecto llamado “PopuLab” que busca instalarse como un espacio público de creación y reflexión colectiva para la generación de conocimiento y evidencia que permitan orientar las políticas públicas implicadas en el complejo entramado del desarrollo territorial donde los procesos culturales para la reconstrucción del tejido social, creemos tienen un rol clave.

Para ello se realiza un trabajo con enfoque cualitativo, de corte interpretativo. El instrumento utilizado es el marco de trabajo “Design Thinking”: formulación de hipótesis del problema; encuestas y análisis de eventos culturales; finalizando con el desarrollo de una hipótesis de protocolo de trabajo del laboratorio.

El escrito se divide en cinco secciones. La primera es introductoria, describe los indicios del problema y la formulación de su hipótesis. Luego siguen las preguntas que disparan al trabajo, acompañadas del objetivo general y los específicos que guían al mismo, delimitando su alcance.

¹ Integrantes de Colectivo “Réplica”: Joaquina Parma, Ignacio Maderna, Leonardo Suarez Guzmán, Malena Guerrero, Cecilia Garavelli, Valentina Militello, Rocio De Zavaletta, Maximiliano Rossini, Fabricio Caiazza, Victoria Perone, Melani Atencio.

La segunda desarrolla el contexto donde se toma el punto de partida la jornada 'Ruido' en la Universidad Nacional de Rosario, puntualmente la Facultad de Arquitectura, Planeamiento y diseño; la jornada es llevada a cabo en 2023 en un contexto de inicio de la carrera de la licenciatura en diseño gráfico, elecciones presidenciales y cuestionamientos de la educación pública.

La tercera parte resume el trabajo de campo: la metodología de investigación, el diseño de la entrevista y la selección de entrevistadxs. Expone los resultados de análisis de la información obtenida: hallazgos e identificación de oportunidades.

En el cuarto punto se encuentra el desarrollo de hipótesis de solución. Es un protocolo de trabajo del laboratorio que puede ser aplicado en diferentes jornadas participativas en distintos puntos de la ciudad.

En la última sección se detallan las conclusiones con los pasos a seguir recomendados para continuar el desarrollo más allá del alcance establecido para el presente trabajo final.

Palabras Claves: Educación Pública, Cultura, Activismo gráfico, Rosario, Espacio Público, Redes, Co-creación, Diseño Estratégico, Innovación Social.



Ilustración 1 / Fotografía jornada 'RUIDO' _ Maria Castegnola

INDICE

INTRODUCCIÓN.....	5
La problemática	5
Hipótesis de trabajo	6
Objetivos	7
CONTEXTO	8
Rosario y la diversidad cultural	8
Los espacios públicos urbanos y su rol sociocultural	9
Diseño Estratégico e Innovación social	10
Universidad y Territorio	11
Colectiva Gráfica “Réplica”	13
METODOLOGÍA DE TRABAJO.....	15
DESARROLLO DEL TRABAJO.....	18
Empatizar	18
Descubrir	23
Definir	24
Desarrollar	26
CONCLUSIONES.....	¡Error! Marcador no definido.
REFERENTES BIBLIOGRÁFICAS.....	44

INTRODUCCIÓN

La problemática

En el marco del inicio de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Rosario, surge un colectivo de docentes, "Réplica", para dar respuesta a la necesidad de replantear la relación entre el diseño y el territorio. Reconociendo los espacios públicos como escenarios fundamentales para la expresión cultural y la construcción de identidad, se propone abordar esta problemática desde una perspectiva colaborativa y participativa.

Luego de un primer acercamiento a estudiantes con la jornada 'Ruido', nuestro enfoque se basa en la idea de participación colaborativa en comunidad, esencial para enriquecer la vida cultural de los territorios y fortalecer el sentido de pertenencia de la comunidad. Por ello, adoptamos el activismo gráfico como metodología de acción, buscando llevar el diseño más allá del taller universitario y ponerlo al servicio de la comunidad.

Entendemos que abordar el territorio desde la universidad pública implica un compromiso activo con la transformación social y el bienestar común. En este sentido, buscamos establecer un lazo entre la comunidad educativa y la sociedad en su conjunto, reconociendo al diseñador como un agente cultural de cambio capaz de influir en la construcción de significados y en la transformación del entorno urbano.

A través de este proyecto, nos proponemos poner en práctica esta visión del diseño como una herramienta para el empoderamiento y la participación colectiva, contribuyendo así a la construcción de una sociedad más inclusiva y democrática.

Con el fin de dotar de significado a territorios y fortalecer los lazos entre la comunidad y su entorno surge el proyecto con el objetivo de generar experiencias significativas que celebren raíces culturales y fomenten la participación colectiva activa de su entorno cultural.

Hipótesis de trabajo

Se parte de la hipótesis de que la integración dinámica de expresiones gráficas, tradiciones locales y participación comunitaria puede catalizar la transformación positiva de los territorios. Este enfoque reconoce la riqueza cultural y social de los espacios públicos como escenarios fundamentales para la expresión colectiva y la construcción de identidad. Al fomentar la colaboración activa entre la comunidad, los artistas y la universidad, se busca potenciar el valor de estos lugares como puntos de encuentro y creación compartida. Así, se aspira a generar experiencias significativas que celebren las raíces culturales locales, fortalezcan los lazos comunitarios y contribuyan a una mayor inclusión y cohesión social en el tejido urbano.



**Participación
activa de la
comunidad**



**Impacto
positivo en la
comunidad
universitaria**



**Democratización
de espacios
públicos**

Objetivos

GENERAL

Promover la revitalización de espacios públicos urbanos a través de la comunidad educativa de la comunicación visual como herramienta de transformación social y cultural, con el fin de fortalecer el sentido de pertenencia, la identidad cultural y la participación ciudadana en el territorio.

PARTICULARES

- *Realizar un diagnóstico de la situación actual de los espacios públicos urbanos en la ciudad de Rosario, identificando sus principales desafíos y oportunidades para la intervención.*
- *Emplear metodologías participativas que involucren activamente a la comunidad educativa, así como a otros actores clave, en la identificación de necesidades, la generación de ideas y la toma de decisiones en el proceso de diseño.*
- *Incorporar enfoques de Diseño Estratégico Centrado en las Personas para desarrollar propuestas innovadoras que respondan de manera efectiva a las necesidades y aspiraciones de la comunidad, asegurando su inclusión y accesibilidad para todos los grupos sociales.*
- *Diseñar e implementar iniciativas que fomenten la diversidad cultural y la participación activa de la comunidad en la creación y apreciación de expresiones artísticas en los espacios públicos urbanos.*
- *Promover la construcción de una identidad local sólida mediante la valorización de las expresiones culturales propias y el reconocimiento de la diversidad como un activo enriquecedor de la vida urbana.*
- *Concluir el proyecto con una reflexión crítica sobre los resultados obtenidos, identificando lecciones aprendidas, nuevas preguntas y recomendaciones para futuras acciones, tanto dentro como fuera del ámbito académico.*

CONTEXTO

Rosario y la diversidad cultural

Durante las últimas décadas, la esfera cultural ha adquirido un papel destacado en las políticas públicas, generando nuevas articulaciones y tensiones entre diversas instituciones, programas y actores.

El estudio de las políticas culturales en Rosario requiere una mirada integrada con el desarrollo de las políticas públicas a nivel provincial y nacional. En Santa Fe, la creación del primer Ministerio de Innovación y Cultura en 2007 y a nivel nacional, la instauración del Consejo Federal de Cultura en 2010, junto con la creación del Ministerio de Cultura de la Nación en 2014, son hitos significativos. Además, la implementación de los Puntos de Cultura desde 2011 en diferentes regiones del país introduce heterogeneidades y tensiones entre distritos, municipios y provincias, añadiendo complejidades a las dinámicas de las políticas culturales en Argentina.

Entre los aspectos destacados, resaltamos las concepciones de cultura presentes en las políticas públicas, subrayando el proceso de deselitización que acompaña la apertura democrática. La noción de territorialidad en las acciones gubernamentales se manifiesta en la revisión del dilema centro-periferia o la identificación de nuevos centros, abordando particularidades y desigualdades. En términos de actores, observamos la participación de asociaciones, instituciones iniciales como museos, bibliotecas y escuelas de arte, y la institucionalización de áreas culturales vinculadas a ellas.

Destacamos la creación de dependencias específicas y las tensiones entre el centro político-administrativo cultural tradicional de la ciudad y la expansión de las áreas hacia otras zonas, especialmente evidente con la formación de seis distritos municipales en 1996.

En las últimas décadas, se observa un cambio en el enfoque hacia una geografía de los espacios culturales en la costa, una ciudad que comienza a prestar más atención al río. Mercados, ferias y paseos promocionan la ciudad para el turismo, el desarrollo comercial y el negocio inmobiliario, extendiéndose por la costanera y ampliando nuevas avenidas.

Estas transformaciones están alineadas con las políticas de desarrollo de los años 80, situando lo cultural en el centro de la escena: la cultura como recurso, la descentralización y la territorialidad en las políticas públicas en diversos campos.

La importancia de las ciudades como Rosario es innegable, y la perspectiva que se quiere destacar es la necesidad de pensar en las ciudades desde la óptica de los ciudadanos y su participación en la planificación de políticas culturales. La intersección entre la cultura y las instituciones culturales con las tecnologías de la comunicación e información es fundamental, especialmente en términos de estrategias comunicativas digitalizadas y la intervención activa de los ciudadanos. En la actualidad, La eliminación del Ministerio de Cultura y los continuos ataques a las instituciones culturales nacionales han generado un clima de incertidumbre y resistencia en la comunidad artística y cultural nacional y local.

Los espacios públicos urbanos y su rol sociocultural

Los espacios públicos no son meramente configuraciones físicas en el tejido de las ciudades; son escenarios dinámicos donde se entrelazan aspectos socioculturales, facilitando interacciones, expresiones y construcción de identidad. En este contexto, se explora el intrincado entramado de los espacios públicos urbanos desde una perspectiva sociocultural, destacando su papel vital en la conformación de comunidades comprometidas y cohesionadas.

En estos espacios convergen diversas expresiones culturales, promoviendo la interacción entre individuos de diferentes trasfondos. Según Carr, Francis y Rivlin (1993), estos espacios actúan como "lugares de encuentro", facilitando la diversidad de grupos sociales y fomentando el diálogo intercultural. Esta diversidad no solo enriquece la experiencia urbana, sino que también contribuye a la construcción de una identidad colectiva inclusiva.

Desde una perspectiva antropológica, la plaza, la calle y otros espacios públicos se convierten en escenarios rituales donde se expresan y refuerzan valores culturales (Sennett, 2002). Estos lugares se transforman en "teatros urbanos" donde se representan prácticas sociales, ceremonias y eventos que definen la identidad de la comunidad (Whyte, 1980).

La participación ciudadana encuentra un terreno fértil en los espacios públicos urbanos. Jacobs (1961) destaca la importancia de la calle como un espacio donde los residentes participan activamente en la vigilancia informal, promoviendo la seguridad y el sentido de pertenencia. La plaza y el parque, por otro lado, se erigen como plataformas para la expresión política y social, donde se gestan movimientos ciudadanos y se debaten cuestiones cruciales (Madanipour, 2003).

La transformación de los espacios públicos implica no solo la intervención física, sino también la consideración de las necesidades y aspiraciones de la comunidad. Gehl (2010) aboga por el diseño participativo, involucrando a los residentes en la planificación y configuración de los espacios que habitan. Este enfoque no solo garantiza la adecuación a las demandas locales, sino que fortalece el sentido de propiedad y responsabilidad de la comunidad sobre su entorno.

Al abordar su rol desde una perspectiva sociocultural, se revela su capacidad para fomentar la cohesión comunitaria, la identidad local y la participación ciudadana. La integración de enfoques de diseño estratégico e innovación en la conceptualización y mejora de estos espacios ofrece un marco efectivo para abordar los desafíos contemporáneos y aprovechar las oportunidades de manera creativa y sostenible.

Diseño Estratégico e Innovación social

En la actualidad, el entorno globalizado y dinámico demanda enfoques novedosos y estratégicos para afrontar los desafíos que plantea. El Diseño Estratégico y la Innovación emergen como respuestas clave ante la complejidad y la incertidumbre. Ambas disciplinas, aunque distintas en su naturaleza, convergen en la búsqueda de soluciones efectivas y creativas para enfrentar los retos contemporáneos.

El Diseño Estratégico, según la perspectiva de Boyer, Cook y Steinberg (2012), se define como la convergencia de la visión estratégica de los negocios, las prácticas del diseño y el análisis profundo de las ciencias sociales. Este enfoque va más allá de la mera estética y funcionalidad, buscando comprender a fondo las necesidades de los usuarios y anticipar tendencias emergentes. En palabras de Buchanan (1992), el Diseño Estratégico se presenta como una disciplina integradora de conocimiento, destacando su capacidad para transformar la realidad a través de la aplicación de principios de diseño orientados al futuro.

La Innovación, por otro lado, se erige como el motor fundamental del cambio y la adaptación en el tejido empresarial y social. Maurício Vianna y colaboradores (2016) la definen como un proceso estructurado que va más allá de la introducción de avances tecnológicos, abarcando la creación y adopción exitosa de nuevos enfoques, productos o modelos de negocio. La Innovación no solo se limita a la esfera tecnológica, sino que implica pensar de manera original, resolver problemas de forma creativa y anticipar las demandas futuras de la sociedad.

La capacidad del Diseño Estratégico para visualizar soluciones y comprender a los usuarios se complementa con la aptitud de la Innovación para implementar de

manera efectiva nuevas ideas (Viladás, 2010). La sinergia entre ambas disciplinas proporciona un marco integral para abordar desafíos complejos y generar soluciones que trascienden lo convencional.

Este proyecto se centrará en la aplicación conjunta de Diseño Estratégico e Innovación social en el proceso de transformación del espacio público urbano. Exploraremos cómo esta fusión puede ofrecer soluciones sostenibles y significativas, contribuyendo al bienestar de las comunidades y al desarrollo sostenible de los entornos urbanos desde el enfoque cultural y educativo.

Universidad y Territorio

La Universidad Nacional de Rosario (UNR), institución pública de educación superior fundada en 1968, la UNR se ha destacado históricamente por su compromiso con la excelencia académica, la investigación de vanguardia y el servicio a la comunidad.

En el contexto de la relación entre la universidad y su entorno, la UNR ha desarrollado múltiples iniciativas de extensión universitaria, programas de investigación aplicada y proyectos de servicio comunitario en diversas áreas del conocimiento. Estos esfuerzos han permitido que la universidad se posicione como un actor relevante en la promoción del desarrollo social, cultural y económico de la región.

La extensión universitaria es un pilar esencial de la UNR, que busca llevar el conocimiento generado en el ámbito académico hacia la sociedad, promoviendo la interacción bidireccional entre la universidad y la comunidad. A través de la extensión, la UNR busca contribuir al desarrollo integral de la sociedad, abordando problemáticas locales y promoviendo la participación ciudadana en la construcción de soluciones.

Dentro de la oferta académica de la UNR, la reciente Licenciatura en Diseño Gráfico se destaca como una carrera que combina la creatividad, la innovación y la tecnología para la creación de mensajes visuales y la comunicación efectiva. Con un enfoque centrado en el diseño como herramienta de transformación social y cultural, los estudiantes de esta carrera tienen la oportunidad de aplicar sus conocimientos y habilidades en proyectos que impacten positivamente en la comunidad.

A pesar de ser una carrera nueva, la Licenciatura en Diseño Gráfico tiene el potencial de convertirse en un actor clave en la promoción del desarrollo social y cultural de la región a través de la colaboración con la comunidad y la aplicación de enfoques innovadores en el diseño.



Universidad democrática, abierta, feminista, inclusiva, de excelencia y sostenible. Nodo del ecosistema innovador de la ciudad y la región.
 Construye conocimiento de vanguardia y forma profesionales vinculando saberes, disciplinas y espacios de producción en un sistema científico -
 tecnológico - artístico integrado y transparente conectado con Latinoamérica y el mundo.



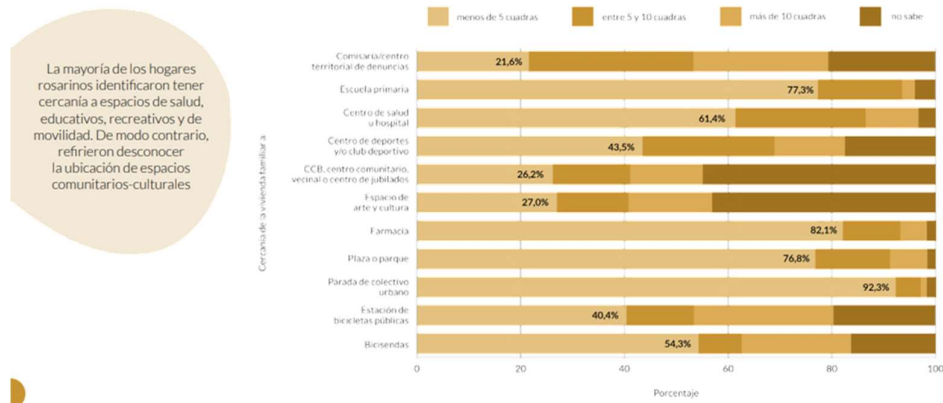
Ilustración 2 // Agenda 2030 UNR. Fuente: Web UNR.

En 2021, la Usina de Datos UNR llevó a cabo la Encuesta de Hogares Rosario, con el objetivo de comprender mejor las dinámicas y necesidades de la población local. Los resultados de esta encuesta revelaron datos interesantes sobre la percepción de los espacios públicos comunitarios-culturales.

Según los datos recopilados, la mayoría de los hogares rosarinos identificaron tener cercanía a espacios de salud y educativos, recreativos y de movilidad. Sin embargo, muchos refirieron desconocer la ubicación de espacios comunitarios-culturales.

BARRIO Y CERCANÍAS DE LA VIVIENDA

Gráfico 19. Cercanías de la vivienda familiar. Rosario, 2021.



La mayoría de los hogares rosarinos identificaron tener cercanía a espacios de salud, educativos, recreativos y de movilidad. De modo contrario, refirieron desconocer la ubicación de espacios comunitarios-culturales

Ilustración 3 / Encuesta de Hogares Rosario 2021 - Dossier estadístico N°1 - Usina de Datos UNR

Este hallazgo destaca la importancia de fortalecer los espacios comunitarios-culturales en la ciudad. Estos espacios no solo son fundamentales para el desarrollo cultural y social de la comunidad, sino que también pueden desempeñar un papel crucial en la revitalización de los espacios públicos urbanos.

Colectiva Gráfica “Réplica”

En junio de 2023 se forma el colectivo “Réplica” que nace como respuesta a una necesidad en un contexto actual de repensar la enseñanza del diseño desde una perspectiva, pública, ética, democrática y diversa. En un momento donde el avance neoliberal arrasaba en el cual los cimientos de la educación pública se veían amenazados, surge la urgencia de generar espacios de reflexión y acción que promuevan una práctica del diseño comprometida con la comunidad y con lo público.

El camino señalado por Augé conduce hacia un compromiso: es necesario participar y buscar salidas al aislamiento social, a la exclusión y a la opacidad impuesta por la masificación tecnológica. No se trata de suprimir la realidad o de esbozar disparatadamente un mundo distinto al que tenemos. Tomar la palabra implica favorecer el habla colectiva y recuperar la forma humana. Para nuestra disciplina, significa hacer del diseño y la innovación un sendero para reencontrarse con la vida en las complejidades del escenario crítico del siglo veintiuno. Cada vez hay más redes, más medios, más diseño y, paradójicamente, menos espacio público, menos encuentro físico y más distancias sociales. Los países desarrollados y los emergentes sufren esto de manera asimétrica; sin embargo, ambos están asediados por la misma situación. No se trata de una elucubración académica o un deseo romántico, las circunstancias piden respuestas, y en buena medida ellas están relacionadas a con la idea de que diseñar en el mundo contemporáneo implica tomar la palabra.

Diseñar no es llenar; comunicar no es crear de la nada. En una comunidad, donde el diseño viene a integrarse como actor social, no hay vacíos. Por más precaria que sea la vida de un pueblo, un barrio, una urbanización o toda una ciudad siempre está circulando la cultura. **Diseñar pasa por deshacer los modelos dominantes, y tejer las voces, emociones, imágenes y memorias del lugar en un nuevo texto donde la gesta es colectiva.** El diseñador ahí se convierte en un aedo contemporáneo: alguien capaz de concatenar todas las historias, imágenes y voces de un lugar y luego narrar la epopeya de una transformación.

En este contexto, se realiza como primera experiencia abordar en primera instancia una jornada en el ámbito educativo y puntualmente con estudiantes de Diseño Gráfico, Diseño Industrial y Arquitectura de la Facultad de Arquitectura, Planeamiento y Diseño de la Universidad Nacional de Rosario.

RUIDO. Jornada en torno al diseño y lo público.

Los ejes desarrollados durante la jornada fueron ;

Diseño y archivo, ¿Qué archivos conformamos? Lo íntimo, lo colectivo, las experiencias al margen;

Diseño y propiedad, ¿De quién es lo que diseñamos? La propiedad colectiva, pública y privada;

Diseño, cuerpo e identidad; ¿Para quiénes diseñamos? ¿Con quiénes? ¿Qué es hoy la contracultura?

Dispositivos de activación gráfica:

Agustina Siffredi// “Espacio aéreo, público y gratuito - Acción tecnopoética para territorializar el cielo”

Guillermo Madoz// Composición en serigrafía experimental

Fifty Type// Composición de afiches tipográficos

Disertantes:

- **Marcela Romero**. Diseño de tipografías. Licencias de tipografías libres de desarrollo latinoamericano.
- **Faca Fabricio Caiazza**. Código abierto: *Compartiendo Capital*, *Vodkaniel* y *Sincita*.
- **Cuadrilla Feminista / Rocío de Zavaletta y Malena Guerrero**. Activismo gráfico y perspectiva de género.
- **Julián Sileiko**. Diseño 3D y de videojuegos. Desarrollo de videojuego “La chica del Palo”, sobre el rosario.
- Moderador: **Joaquín Hernández**

METODOLOGÍA DE TRABAJO

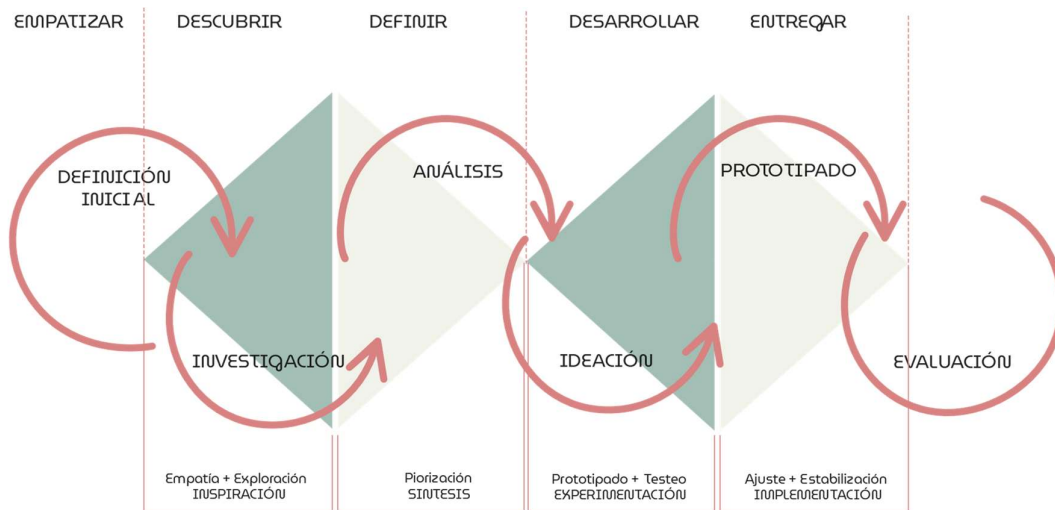


Ilustración 4 - Modelo doble diamante - Elaboración propia

La metodología para desarrollar el proyecto será la de Diseño Estratégico, en donde las acciones estarán basadas en los conceptos de “Diseño Centrado en las personas” y “Diseño Participativo”. Ambos consideran como eje central de desarrollo a las personas, a quienes hacen partícipes, ya sea como usuarios, trabajadores, proveedores, socios o expertos, en el desarrollo de conocimiento, en la generación de ideas y en el diseño de soluciones (de Figueroa y otros, 2017).

Bajo estas premisas, “Centrado en el Usuario” implica situarlo como principal foco de interés, entendiendo aspectos identitarios, culturales y sociales, hábitos, motivaciones, etc. Una particularidad en todo es que se considera como usuarios tanto a quienes usan un servicio como a quienes lo proveen, por lo que se requiere de una comprensión dual e integrada, bajo la premisa de que ambas partes dan vida a la experiencia (tanto los usuarios finales como distintos actores poseen necesidades que deben ser igualmente resueltas).

A la par, “Participativo” implica integrar activamente a los actores internos (organización) y externos (usuario final) a lo largo de todo el proceso creativo (desde la formulación hasta la implementación). Esta concepción implica la participación como una práctica de creación conjunta de valor. Para esto será necesario propiciar contextos y dinámicas que incorporen cada uno de sus requerimientos en el desarrollo de innovaciones significativas para cada parte. Como lo señala Salvaterra, R. (2020:2): “La participación es una escala, y cada nivel se refiere a la profundidad en la

que los actores se involucran en un determinado proceso, iniciativa o proyecto y, por tanto, el nivel de compromiso que alcanzan. La participación debe gestionarse estratégicamente en el tiempo y con todo el amplio espectro de actores que construyen un ecosistema de servicio para lograr la tan ansiada colaboración y la generación de valor multidimensional.”

Para avanzar, los principales marcos de referencia que estructurarán el desarrollo del trabajo serán los de IDEO.ORG (2015), Figueroa Bernardita y otros (2017) y Viana Mauricio y otros (2016). A través de estos se incorporarán diferentes técnicas aportadas por éstas y otras fuentes bibliográficas, seleccionándolas según las posibilidades de implementación y encuadres factibles en el marco de este proyecto. Las fases en que constará dicho desarrollo serán las siguientes:

1. Empatizar

El primer paso consistirá en la definición del contexto inicial, lo cual se traducirá en un primer diagnóstico desde la perspectiva o visión del colectivo Réplica basado en las percepciones de la propia praxis.

El paso siguiente consistirá en una serie de técnicas investigativas, que se plasmarán a través de la técnica de “Mapeo de Actores” y “Entrevistas Contextuales”, en pos de incorporar esas otras miradas y profundizar dicho diagnóstico de la situación, de los problemas prioritarios y de las eventuales acciones. Será importante descubrir quiénes son las personas y los grupos, a qué intereses están vinculados y si existe voluntad de participar y de qué forma.

Por tanto, se espera:

- Comprender de forma más profunda la problemática planteada, descomponiéndola en sub-problemas, identificando causas y efectos, delimitando y recortando el campo de trabajo (llevar la intervención al terreno de lo posible sin dejar de lado lo deseable).
- Tener una visión más ajustada de las características de los actores relacionados con la propuesta y sus interacciones entre ellos y con las convocatorias.
- Involucrar a los diferentes actores intervinientes en el proceso, ajustar sus expectativas y generar las condiciones para un consenso generalizado.

2. Descubrir

Las actividades de esta etapa sirven para organizar y dar sentido a los datos obtenidos, buscando comprender y dimensionar el problema y el contexto,

pero también identificar oportunidades y desafíos. Para esto se procederá a una “organización de los hallazgos” procedentes de las entrevistas, continuando con un “Mapeo de Problemas”, estableciendo un orden de prioridades y pudiendo comenzar a esbozar oportunidades de acción. Consiguientemente se identificarán y organizarán los “insights” a los fines de facilitar el análisis y la comprensión del problema.

3. Definir

Se procede a “re-definir el desafío del proyecto” para guiar el proceso creativo. Sobre la base de este análisis se construirán los requerimientos de diseño que guiarán la siguiente etapa.

4. Desarrollar

Aquí se desarrollarán actividades colaborativas para la generación de ideas innovadoras y la selección de las mismas en función de los objetivos, de la viabilidad y de las necesidades en cuestión. Todo esto dará paso a un proceso de generación de ideas a través de ‘Talleres de Co-creación’ sobre aspectos relevantes originados a partir de las fases previas. Las ideas generadas a lo largo de este proceso serán utilizadas para el diseño de un protocolo de laboratorio, el cual deberá ser validado y modificado en distintas instancias. Estas validaciones se llevan a cabo en fases de “Prototipado” y “Testeo”.

5. Entregar

Una vez desarrollado el prototipo/protocolo, las acciones están orientadas a implementar la propuesta final, a la par del diseño de indicadores y formas de medición que permitan evaluar el cumplimiento de los objetivos propuestos. Así, se definirá un plan de acción a llevar adelante en pos de implementar el nuevo diseño de protocolo de laboratorio, dando paso luego a un esbozo de resultados esperados e indicadores de medición para intentar clarificar lo que se espera concretar con la intervención.

DESARROLLO DEL TRABAJO

Empatizar

“Necesitamos ciudades mixtas en todos los sentidos, ciudades que nos alberguen a todas las personas, que introduzcan la diversidad de personas y de actividades, que introduzcan la naturaleza no por adornar sino por ser parte imprescindible de nuestra vida. Necesitamos ciudades de encuentro, de los cuidados y de la producción. Una producción próxima necesaria, no infinita ni especulativa, sino al servicio de y para la vida.” (Zaida Muxí, 2020)

DESAFIO INICIAL ¿Cómo podemos diseñar e implementar experiencias gráficas creativas e innovadoras, en colaboración con la comunidad universitaria, para potenciar territorialidades/espacios públicos de Rosario, promoviendo la participación colectiva?

DEFINICIÓN DEL CONTEXTO INICIAL

Según Figueroa y otros (2017), en esta instancia se busca definir y poner de manifiesto el contexto en el cual se desarrollará el proyecto. Por medio de esta técnica se pretende entender el punto de partida y del contexto actual, previendo posibles situaciones futuras. También sirve para determinar los medios con los que se cuenta (capacidades, debilidades, recursos, redes de contacto, etc.). Además, se hace posible delimitar el ámbito en que se proyecta el trabajo, las hipótesis en relación a las necesidades o problemas, como también los posibles usuarios y enfocar correctamente los esfuerzos del grupo.



Ilustración 5 / Mapa de estado preliminar - Elaboración propia

MAPA DE ACTORES

La siguiente herramienta metodológica a usar, tomada de Villasante (2006) y de Figueroa (2017), es el “Mapeo de Actores” (también conocido como “mapa de stakeholders” o “mapa de partes interesadas”). Esta técnica permite agrupar a las personas y sus interrelaciones según su poder e interés en función del proyecto a desarrollar. Esto ayudará a planificar, gestionar y entender cómo involucrar a aquellos actores estratégicos (o actores “clave”) que pueden generar impactos positivos en el proyecto.

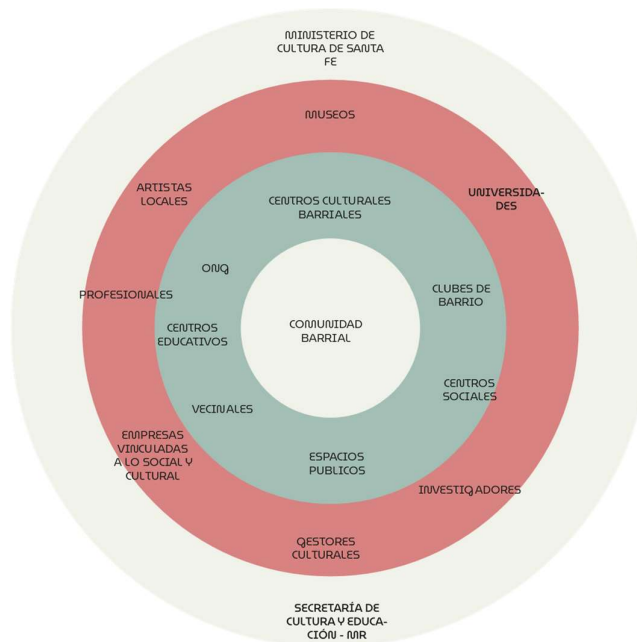


Ilustración 6 / Mapa de actores - Elaboración propia

ENTREVISTAS CONTEXTUALES

En el Mapeo de Actores surgieron algunas estrategias incipientes de cómo comenzar a vincular al amplio entramado de actores, ya sea para el aporte de ideas como para sumar voluntades en torno a los consensos para hacer factible y viable este proyecto. De esta manera se optó por definir una “muestra”¹⁵ para delimitar y seleccionar un grupo de actores referentes en función de los 14 “grupos” surgidos en el mapeo, con los cuales realizar una serie de Entrevistas Contextuales¹⁶ para los fines planteados (basado en IDEO.ORG; 2015 y Figueroa; 2017). Así se procedió a la confección de un Brief de Reclutamiento (Figueroa y otros; 2017) que se detalla a continuación:

Objetivos de la Investigación

- *Comprender las percepciones y necesidades de la comunidad universitaria y los actores del entorno urbano en relación con los espacios públicos de Rosario.*
- *Identificar oportunidades y desafíos para el diseño de experiencias gráficas innovadoras que promuevan la participación ciudadana y la revitalización de los espacios urbanos.*
- *Explorar las mejores prácticas y casos de éxito de proyectos similares desarrollados en otras ciudades o contextos, con el fin de extraer lecciones aprendidas y recomendaciones para la implementación en Rosario.*
- *Establecer criterios y parámetros de evaluación para medir el impacto y la efectividad de las iniciativas diseñadas en términos de participación, apropiación del espacio público y mejora de la calidad de vida de los ciudadanos.*
- *Generar conocimiento y evidencia empírica que contribuya al desarrollo teórico y práctico del diseño gráfico como herramienta para el cambio social y la transformación urbana en contextos urbanos.*

Muestra

La muestra estará compuesta por una selección representativa de diversos grupos de interés, incluyendo estudiantes y docentes de la Universidad Nacional de Rosario (UNR), ciudadanos y residentes de diferentes barrios de Rosario que utilizan activamente los espacios públicos, organizaciones comunitarias y artistas locales involucrados en iniciativas de mejora urbana, autoridades municipales y representantes gubernamentales relacionados con el diseño urbano, así como expertos y profesionales del diseño gráfico, la arquitectura y disciplinas afines. Se seleccionarán plazas estratégicas para llevar a cabo el relevamiento, garantizando representatividad y diversidad en la muestra.

Técnicas de Investigación

- *Entrevistas en profundidad a estudiantes y docentes de la Universidad Nacional de Rosario (UNR) para comprender sus percepciones sobre el uso de los espacios públicos y su disposición a participar en iniciativas de diseño urbano.*
- *Observación participante para obtener una comprensión contextual y experiencial de los espacios públicos y de diversas actividades y eventos en ellos.*

- Grupos focales a residentes locales de diferentes barrios que utilizan activamente espacios públicos y organizaciones comunitarias involucradas.

Temas a Relevar

- Percepción actual de los espacios públicos y centros culturales.
- Barreras percibidas para la participación ciudadana.
- Experiencias y expectativas de colaboración entre artistas y la comunidad.
- Impacto de las intervenciones culturales y urbanas en la identidad comunitaria.
- Sugerencias y propuestas de mejora por parte de la comunidad.

Este plan de investigación proporciona una guía para recopilar datos valiosos que informarán la estrategia a abordar, asegurando un enfoque centrado en las necesidades y percepciones de los actores involucrados.

Metodología con Especificaciones

Entrevistas en Profundidad

Con residentes rosarinos, docentes y estudiantes de FAPyD.

Encuestas

Encuestas a artistas locales, activistas comunitarios, trabajadores de centros culturales.

Observación Participante

En eventos culturales y espacios públicos seleccionados.

Fechas de Trabajo de Campo

Inicio: 02/01/24

Finalización: 15/01/24

Plazas: Espacios públicos de Rosario, eventos culturales existentes.

Muestra

Residentes de barrios rosarinos: [3]

Docentes/ Estudiantes: [3]

Artistas locales, referentes barriales, autoridades municipales: [3]

Observación de eventos culturales y espacios públicos: [3]

Perfil de los Participantes

Residentes Rosarinos

- Diversidad de edades y ocupaciones.
- Personas comprometidas o interesadas en la comunidad.

Trabajadores de Centros Culturales, artistas locales, referentes barriales, autoridades municipales

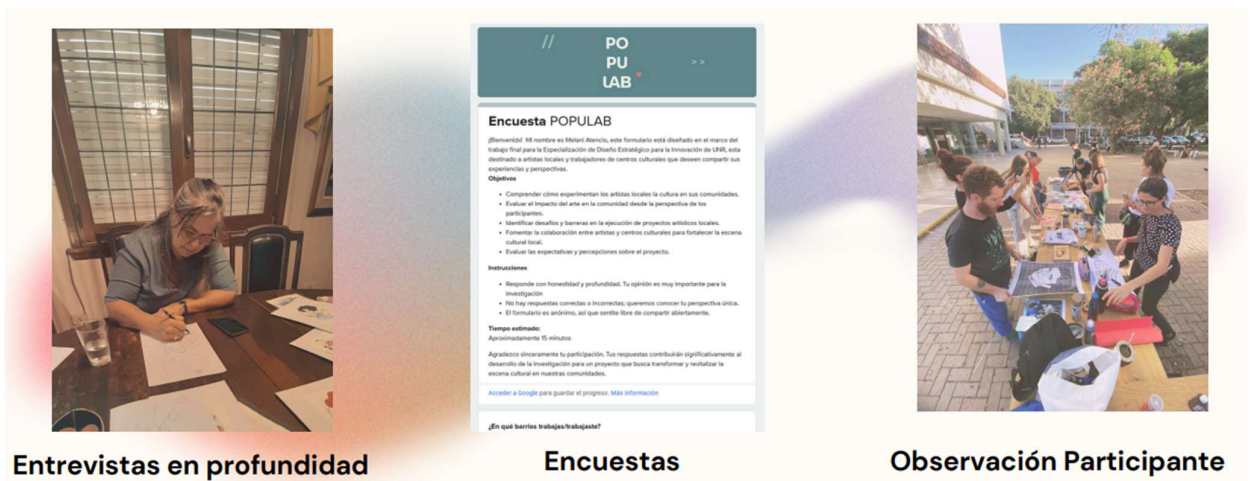
- Directores, curadores, personal de atención al público.
- Experiencia en gestión cultural y conocimiento del entorno local.
- Diseñadores, Arquitectxs, Artistas visuales, plásticos, experimentales de la ciudad de Rosario comprometidos con causas sociales y culturales de la ciudad.

Docentes/Estudiantes

- Diversas disciplinas, con objetivo de perspectivas y conocimientos
- Visión académica y teórica, experiencia y perspectiva generacional

Incentivos

- Reconocimiento y Agradecimiento Público.
- Certificados de Participación.
- Posibilidad de Participar activación de protocolo de PopuLAB.



Entrevistas en profundidad

Encuestas

Observación Participante

Descubrir

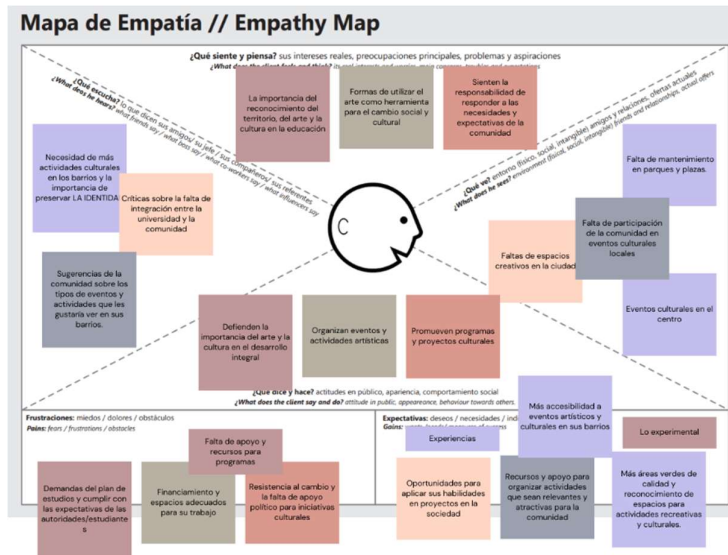


Ilustración 7 / Mapa de empatía - Elaboración propia

Argumentando la importancia de analizar y sintetizar la información recolectada en la etapa anterior, con el fin de generar agrupaciones y hallazgos, comprendiendo las relaciones de causa y efecto, distinguir aspectos relacionados a los usuarios y actores varios y promover nuevas perspectivas (Viena,2016).

En primer lugar, se lleva a cabo la organización de la información obtenida de entrevistas, observaciones y encuestas con el propósito de interpretar y dar sentido a los datos recopilados. Se identificaron diversos tópicos y se agruparon en las siguientes categorías:

- Falta de Interés/Compromiso
- Tensiones Políticas
- Falta de Recursos
- Obstáculos para Articulación/Vinculación
- Aspectos Metodológicos
- Dificultades en la Planificación

Arquetipos

Los arquetipos, herramientas semi-ficticias que representan a los diferentes tipos de usuarios, nos permiten visualizar y entender mejor a estos participantes. Esto facilita el diseño de estrategias y actividades específicas para satisfacer sus requerimientos.

En el contexto del proyecto, los arquetipos nos ayudarán a entender quiénes podrían ser los participantes y cómo podemos involucrarlos efectivamente en el proyecto. A través de la creación de estos perfiles, podremos anticipar las necesidades, deseos y preocupaciones de los usuarios, lo que nos permitirá diseñar experiencias más relevantes y significativas para ellos (Brown & Dowell, 2018).

		
Carlita, 35 años	Nacho, 43 años	Emi, 22 años
<p>Trabaja como voluntaria en una organización comunitaria local. Carlita está muy involucrada en la vida del barrio y se preocupa por mejorar los espacios públicos y promover la participación ciudadana. Tiene una fuerte pasión por el arte y la cultura y cree en su poder para transformar las comunidades. Ella busca oportunidades para colaborar con artistas locales y autoridades municipales en proyectos culturales que beneficien a su barrio.</p>	<p>Trabaja largas horas en una empresa de tecnología y su tiempo libre lo dedica principalmente a descansar y pasar tiempo con su familia. Aunque le preocupa la calidad de vida en su barrio, no se involucra activamente en actividades comunitarias ni en proyectos de mejora urbana. Considera que el gobierno municipal debería encargarse de resolver los problemas de la ciudad y no ve la necesidad de participar personalmente en iniciativas locales. Lucas prefiere mantenerse al margen de la vida comunitaria y se enfoca en sus propios intereses y responsabilidades.</p>	<p>Emi estudia diseño recientemente en la FAPyD de la UNR. Desde que era niña, siente una fuerte inclinación por el arte y la creatividad. Como estudiante comprometida, busca constantemente oportunidades para aplicar sus habilidades en proyectos que beneficien a la comunidad. Está interesada en colaborar para crear soluciones que aborden los desafíos culturales de Rosario.</p>
LA ACTIVISTA	EL DESINTERESADO	LA COMPROMETIDA

Definir

Re-definición del Desafío

Esta técnica, aportada por Figueroa y otros (2017), busca retomar el debate y el análisis crítico de la problemática que dio origen al proyecto. En este momento, luego de interactuar con actores claves y profundizar sobre diferentes tópicos problemáticos, se procede a re-definir el desafío del proyecto para guiar el proceso creativo. Sobre la base de este análisis se construirán los requerimientos de diseño que emergieron en las etapas previas y que deberán ser incluidos en el proceso de ideación, constituyendo las primeras bases de la solución de diseño. Tanto el desafío como los requerimientos se constituyen en las directrices del proceso proyectual que se desarrollará a continuación. En tal sentido, muchos de los aspectos enunciados en el “Planteo del Problema Inicial” (en las primeras páginas de este trabajo) fueron confirmados y profundizados en la Fase Exploratoria y en la de Análisis, como así también han surgido nuevas dimensiones no contempladas al inicio del trabajo.

Para comenzar se redactan las siguientes preguntas (desafíos):

- ¿Qué herramientas y recursos creativos pueden utilizarse para involucrar a la comunidad universitaria en el diseño y la implementación de experiencias gráficas?

- ¿Cuáles son las principales barreras que impiden la participación activa de la comunidad en proyectos de mejora de espacios públicos?

Luego se establecen los principales requerimientos que deberán estar presentes en la propuesta a diseñar. En este momento se comienzan a vincular los hallazgos, las necesidades y los requerimientos detectados con intenciones propositivas que permitan acercarse al proceso creativo. En esta instancia sugirieron múltiples respuestas a ambas preguntas. Todas ellas se discutieron y evaluaron colectivamente, descartando algunas y seleccionando otras, dando lugar a la confección del siguiente mapa de requerimientos:

1. Involucramiento de la comunidad universitaria

- Crear estrategias para involucrar activamente a estudiantes y docentes en el proceso de diseño y ejecución.
- Fomentar un sentido de pertenencia e identidad con los proyectos entre la comunidad universitaria.

2. Accesibilidad y diversidad

- Garantizar que las herramientas y recursos utilizados sean accesibles para todos los miembros de la comunidad.
- Promover la diversidad de ideas y perspectivas en el proceso creativo.

3. Colaboración interdisciplinaria

- Facilitar la colaboración entre diferentes disciplinas dentro de la comunidad universitaria como profesionales afines y graduados, para enriquecer los proyectos.
- Integrar múltiples enfoques para abordar los desafíos de manera integral.

4. Capacitación y aprendizaje

- Ofrecer oportunidades de capacitación y aprendizaje para desarrollar habilidades creativas y técnicas entre los participantes.
- Proporcionar recursos y apoyo para el desarrollo profesional y personal de los involucrados.

5. Innovación y experimentación

- Promover la innovación y la experimentación en el diseño de experiencias gráficas para espacios públicos.
- Estimular la creatividad y la originalidad en las propuestas presentadas.

6. Comunicación

- Establecer canales de comunicación efectivos para compartir información y coordinar actividades.
- Elaborar estrategias creativas para aumentar la conciencia y la participación de la comunidad.

7. Sostenibilidad y continuidad

- Diseñar proyectos que sean sostenibles a largo plazo y que perduren más allá de su implementación inicial.
- Establecer mecanismos para la continuidad de los proyectos y el mantenimiento de los espacios mejorados.

Desarrollar

Proceso de generación de ideas a través de Talleres de Cocreación (Viana y otros; 2016) sobre aspectos relevantes originados a partir de las fases de Inmersión y Análisis. Las ideas generadas a lo largo de este proceso serán utilizadas para el diseño de un prototipo de convocatoria, el cual deberá ser validado y modificado en distintas instancias.

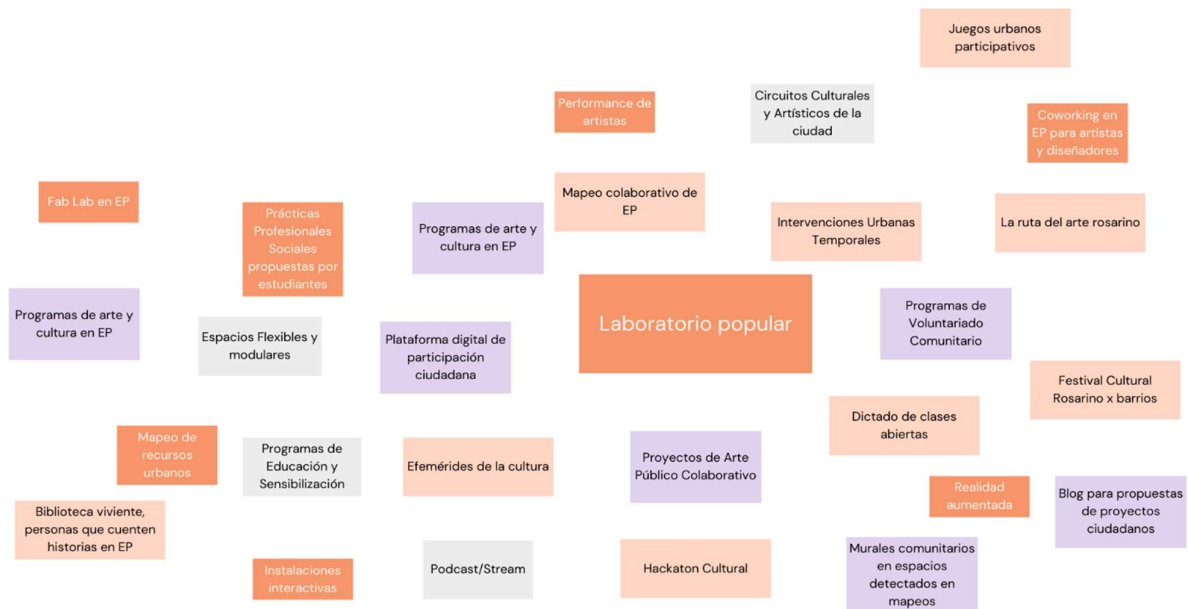


Ilustración 8 / Brainstorming

Mediante la técnica de Tormenta Ideas (IDEO.ORG; 2015), o “brainstorming” (Viana y otros; 2016), se desarrolló un proceso creativo grupal, el cual generó un gran número de propuestas que fueron organizadas en una Matriz de Clasificación de Ideas

(Figuroa y otros; 2017). En esta última se seleccionan y clasifican las ideas generadas según “originalidad” y “factibilidad”.

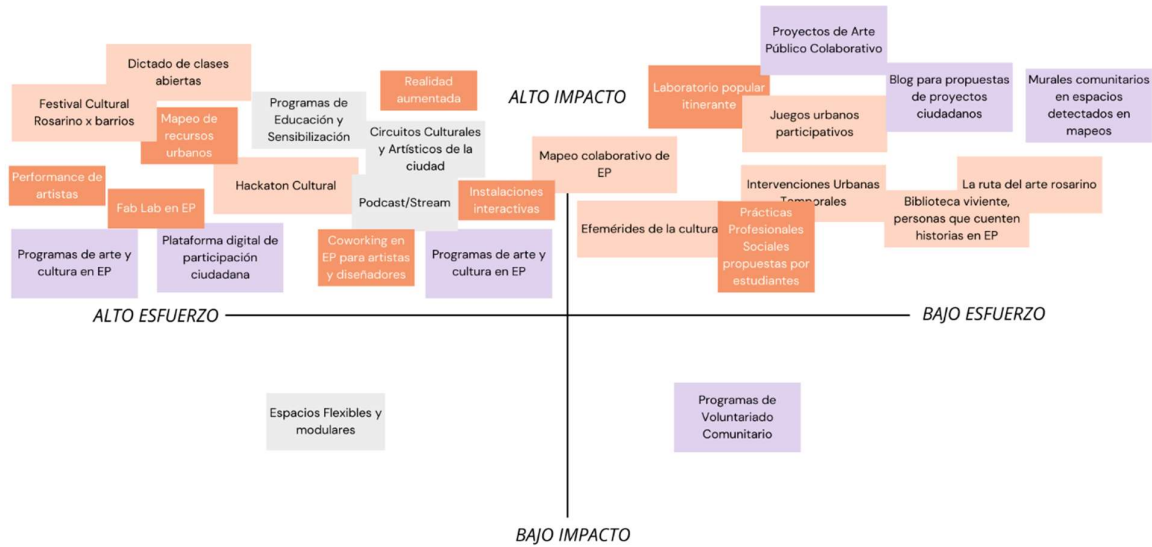


Ilustración 9 / Matriz impacto/esfuerzo

Propuesta de Valor

El **Laboratorio de gráfica experimental** itinerante se propone como iniciativa que fusiona el diseño gráfico, la comunidad y el territorio en la ciudad de Rosario. Este proyecto móvil se desplaza por diferentes barrios y territorios, llevando consigo talleres, actividades y proyectos de diseño participativos que involucran a los residentes locales, estudiantes y profesionales del diseño gráfico. La idea es crear un espacio dinámico y colaborativo donde se pueda explorar, experimentar y aplicar el diseño como herramienta para transformar los espacios públicos, promover la cultura y fortalecer los lazos comunitarios.

Se proponen los siguientes ejes de desarrollo:

- **Movilidad y Flexibilidad** El laboratorio es móvil y puede desplazarse por diferentes áreas de la ciudad, llegando a aquellos lugares donde más se necesita y donde la participación comunitaria es más relevante.
- **Colaboración** Se promueve la colaboración entre los participantes, ya que se reconoce que el diseño es un proceso colectivo que se beneficia de la diversidad de habilidades y experiencias

- **Experimentación** Se anima a experimentar con nuevas ideas y enfoques en un ambiente seguro y de apoyo. Los participantes tienen la oportunidad de explorar diferentes técnicas y herramientas de diseño.
- **Impacto Social** Se busca generar un impacto positivo en la comunidad, tanto a nivel físico, a través de la mejora de los espacios públicos, como a nivel social, mediante la promoción de la cultura y el trabajo en equipo.



Ilustración 10 / Fotografía mapeo colectivo barrio toba

Misión

Nuestra misión es promover la participación activa y la creatividad colectiva en la ciudad de Rosario a través del diseño gráfico y la experimentación artística, desde la comunidad universitaria. Nos comprometemos a crear espacios inclusivos y dinámicos donde la comunidad pueda colaborar en la transformación de los espacios públicos, promover la cultura local y fortalecer los lazos comunitarios.

Visión

Queremos ser reconocidos como un laboratorio universitario de innovación y colaboración en diseño gráfico, donde la creatividad y la participación comunitaria se unen para mejorar la calidad de vida en nuestra ciudad. Visualizamos un futuro en el que el Laboratorio de Gráfica Experimental sea un motor de cambio positivo, inspirando a las personas a ser agentes activos de transformación en su entorno urbano y cultural.

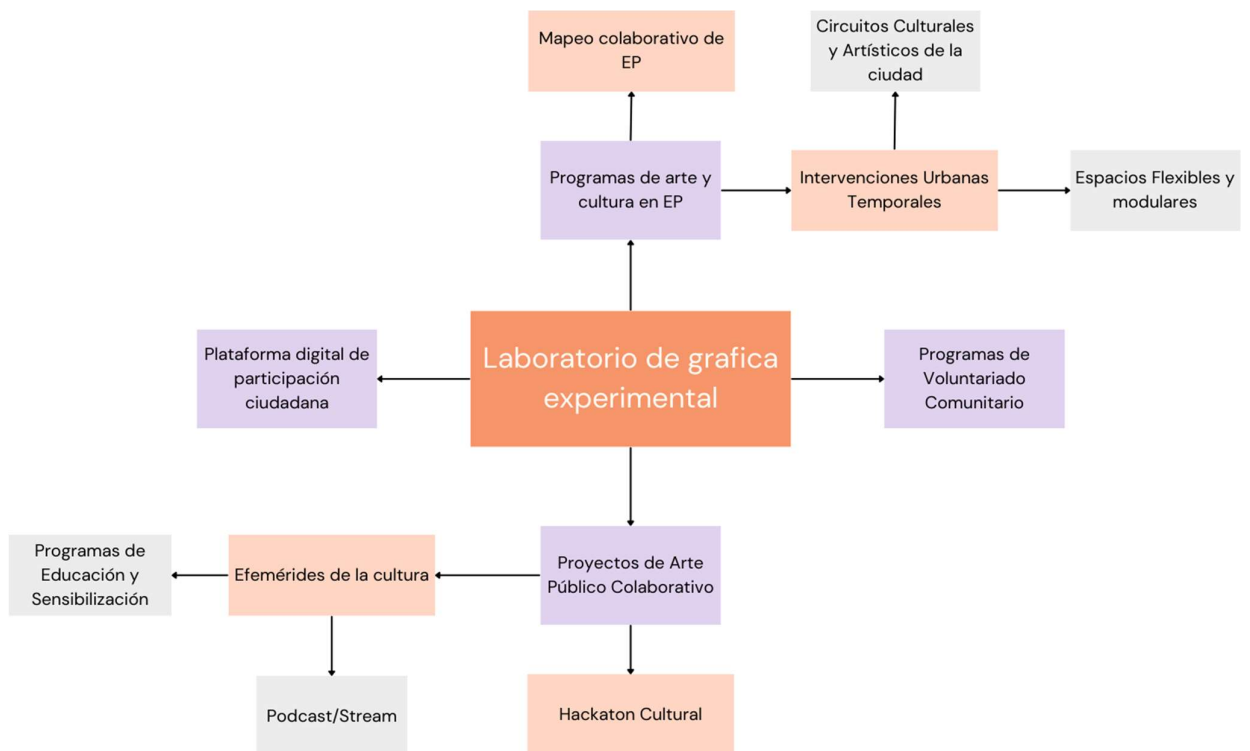


Ilustración 11 / Mapa mental

Protocolo del laboratorio

El protocolo para la implementación del laboratorio de gráfica experimental itinerante en Rosario tiene como objetivo principal establecer un marco claro y específico que guíe todas las etapas del proyecto. Entre los objetivos específicos se encuentran:

- Fomentar la creatividad y la reflexión colectiva entre los participantes, permitiendo la expresión artística y el intercambio de ideas.
- Involucrar activamente a la comunidad en la planificación, ejecución y evaluación del laboratorio, asegurando su pertinencia y relevancia.
- Obtener datos y aprendizajes que permitan comprender el impacto del laboratorio en la comunidad y orientar futuras acciones.
- Contribuir al fortalecimiento de los lazos comunitarios y la identidad cultural de Rosario, generando espacios de encuentro y colaboración.
- Fomentar la participación de estudiantes, docentes e investigadores de diferentes áreas académicas, brindando un espacio para la colaboración interdisciplinaria y el intercambio de conocimientos.

Organización

El 26 de marzo del corriente año, la Fapyd inaugura el Fapyd Lab que fue creado con el aporte de empresas locales para acompañar los procesos de diseño, innovación y desarrollo tecnológico que emprenda la comunidad educativa.

Se propone que el desarrollo del laboratorio de experimentación gráfica pueda desarrollarse enmarcado dentro de este programa que a su vez depende del área de Extensión y Vinculación tecnológica de la Fapyd.

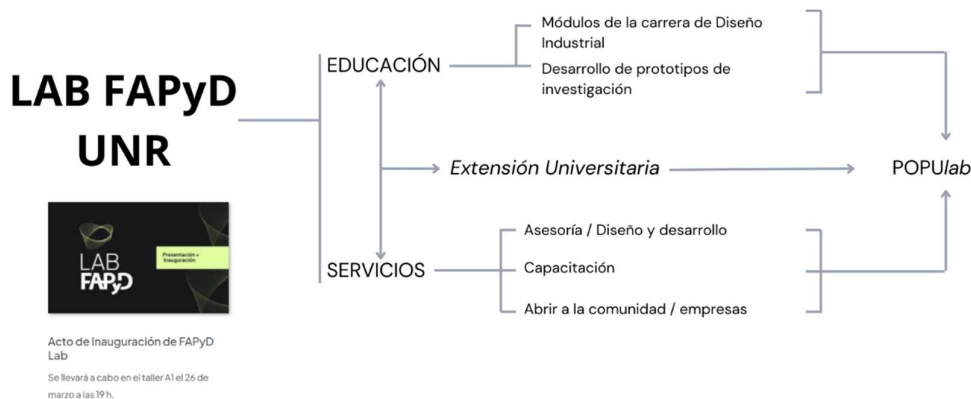


Ilustración 12 / Organigrama Populab

Diseño del protocolo de laboratorio

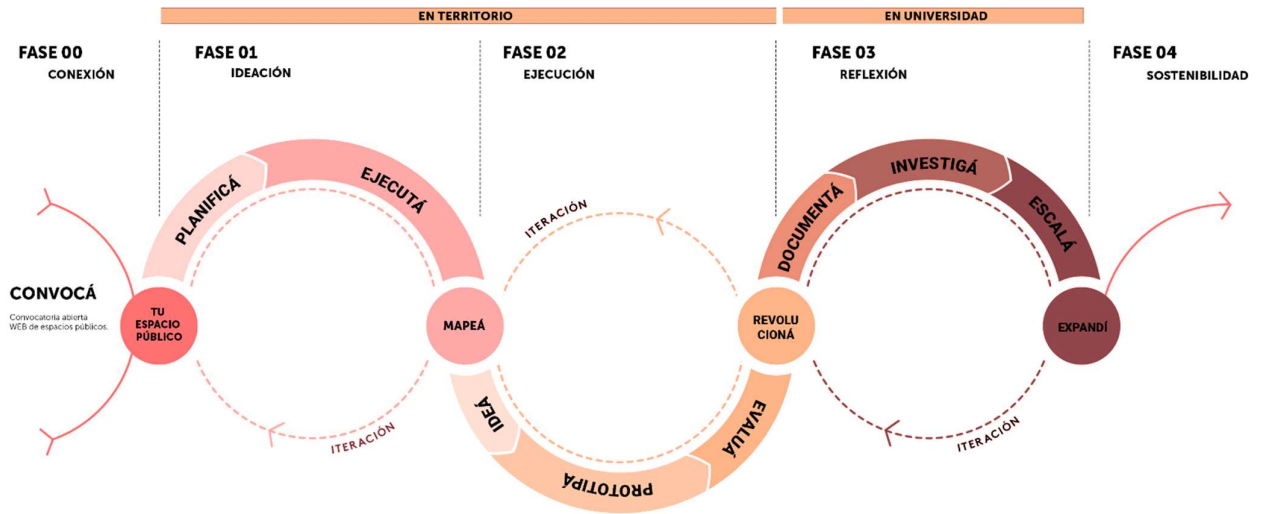


Ilustración 13 / Protocolo de laboratorio

FASE 00 [CONEXIÓN]

CONVOCA

Objetivo: Involucrar a la comunidad en la planificación del laboratorio cultural.

Participan: Toda la comunidad (WEB)

Para iniciar este proceso, se realiza una campaña de convocatoria dirigida a la comunidad a través de las redes sociales del laboratorio y su sitio web oficial, así como en medios locales. En esta convocatoria, se invita a todos los residentes a participar en la propuesta de espacios públicos que requieran intervención y revitalización. Esta convocatoria estará abierta durante un período de tiempo específico, de 2 a 4 semanas, y se abrirán nuevas convocatorias cada 6 meses para mantener la participación de la comunidad.

Una vez recibidas las propuestas, se someten a una votación pública colectiva. Esta votación se realiza también en la web y se promueve activamente a través de las redes sociales, el sitio web y medios locales. Los residentes pueden votar por las propuestas que consideren más importantes y relevantes para la comunidad. Los resultados de esta votación determinarán el orden en el que el laboratorio operará en los distintos sitios de la ciudad. Una vez finalizada la votación, los resultados se hacen públicos y se utilizan para guiar la planificación y la implementación del laboratorio en los espacios seleccionados.

FASE 01 [EMPATIZAR]

PLANIFICÁ

Objetivo: Definir los detalles de la implementación del laboratorio cultural en los espacios seleccionados.

Participan: Actores claves según espacio público (Representantes, espacios socio culturales, actores gubernamentales, miembros de la comunidad académica, profesionales)

Como primera instancia, el equipo del laboratorio realiza un estudio del espacio seleccionado y luego se convoca a una reunión donde participan el equipo del laboratorio, representantes de la comunidad y espacios socio-culturales representativos. En este encuentro se revisan los resultados de la convocatoria y votación, y se define el alcance del proyecto. Además, se establecen los objetivos específicos para cada espacio y se definen las actividades a realizar.

Se determinan las fechas de inicio y finalización de las intervenciones en cada espacio seleccionado. Elaboramos un cronograma detallado que incluye las fechas de preparación, ejecución y cierre de cada intervención. Asimismo, se asignan responsabilidades y se designan los recursos necesarios para cada actividad.

Elaboramos un plan estratégico de comunicación y participación para informar a la comunidad sobre las intervenciones planificadas.

EXPLORÁ + MAPEÁ

Objetivo: Explorar y conectar con la comunidad local. Realizar un mapeo de los recursos y actores clave en la comunidad

Participan: Actores claves según espacio público (Representantes, espacios socio culturales, actores gubernamentales, miembros de la comunidad académica, profesionales)

Durante este encuentro, se realiza un recorrido por los espacios seleccionados para identificar sus características y posibles áreas de intervención y se mapea.

Durante este proceso, también se identifican los recursos disponibles en la comunidad, como materiales, habilidades y conocimientos, así como los actores clave, como líderes comunitarios, organizaciones locales y artistas.

Toda la información recopilada se registra y documenta en un mapa colectivo. Esto incluye la ubicación, características y necesidades de los espacios públicos, así como la información sobre los recursos y actores identificados.

FASE 02 [IDEACIÓN]

IDEÁ

Objetivo: Generar ideas creativas y viables para las intervenciones culturales.

Participan: Actores claves según espacio público (Representantes, espacios socio culturales, actores gubernamentales, miembros de la comunidad académica, profesionales, vecinos)

Durante esta fase, nos enfocamos en la generación de ideas innovadoras y creativas que respondan a las necesidades de la comunidad. Se busca promover la participación activa de todos los involucrados y fomentar un ambiente de creatividad y colaboración.

Se organizan sesión de brainstorming con la participación de miembros del equipo del laboratorio, artistas locales, residentes y otros colaboradores. En estas sesiones se promueve la libre expresión de ideas sin juicios previos, incentivando la creatividad y la innovación.

Fomentamos la co-creación con la comunidad, invitándolos a participar activamente en la generación de ideas. Una vez generadas las ideas, las revisamos y evaluamos en términos de viabilidad, impacto y alineación con los objetivos del proyecto.

Priorizamos las ideas más prometedoras y viables, teniendo en cuenta los recursos disponibles y las necesidades de la comunidad.

PROTOTIPÁ + EVALUÁ

Objetivo: Desarrollar prototipos de las intervenciones para evaluar su viabilidad y efectividad. Evaluar los prototipos y recopilar retroalimentación de la comunidad.

Participan: Miembros del laboratorio + comunidad académica (estudiantes, docentes) + miembros seleccionados de la comunidad para el testeo.

Durante esta fase, nos centramos en llevar a cabo pruebas prácticas de las ideas generadas en la fase de ideación, con el fin de evaluar su funcionamiento.

En la etapa de prototipado, creamos versiones preliminares de las intervenciones culturales diseñadas, utilizando materiales y recursos disponibles. Estas versiones iniciales permiten visualizar cómo serán las intervenciones en la práctica y facilitan la identificación de posibles ajustes y mejoras.

Durante esta fase, llevamos a cabo pruebas prácticas de los prototipos, observando su desempeño y recopilando datos sobre su impacto en la comunidad. A partir de esta información, realizamos ajustes y mejoras en los prototipos según sea necesario, con el objetivo de optimizar su efectividad y adecuación a las necesidades de la comunidad.

Para evaluar los prototipos, analizamos la viabilidad, efectividad y alineación con los objetivos del proyecto de cada uno. Evaluamos cómo responden a las necesidades y deseos de la comunidad y su capacidad para promover la participación y el compromiso.

REVOLUCIONÁ

Objetivo: Llevar a cabo la ejecución de los proyectos seleccionados junto con la comunidad, transformando los espacios públicos y celebrando la cultura local.

Participan: Toda la comunidad.

En esta fase, el objetivo es poner en práctica los proyectos seleccionados junto con la comunidad, con el fin de transformar los espacios públicos y promover la cultura local. Se busca fomentar la participación activa de todos los involucrados y celebrar el arte y la creatividad.

Se ejecuta el proyecto testeado, siguiendo los diseños y las ideas generadas en las etapas anteriores del proceso. Cada proyecto se implementa de manera colaborativa, con la participación activa de la comunidad y el apoyo del equipo del laboratorio.

Se asignan roles y responsabilidades a los participantes para la implementación de cada proyecto. Se forman equipos de trabajo que se encargan de llevar a cabo las distintas tareas necesarias para la ejecución de las intervenciones.

Se realiza la transformación física de los espacios públicos, que puede incluir la instalación de arte urbano, murales, esculturas, mobiliario urbano, jardines comunitarios y otras intervenciones culturales y gráficas de mayor o menor escala.

A modo de cierre de la jornada se realiza el Festival Cultural PopuLab donde se presentan diversas actividades artísticas y culturales para celebrar la finalización del

proyecto. Se ofrecen una variedad de actividades durante el festival, como exposiciones de arte, performances, talleres creativos y espectáculos en vivo, para que la comunidad disfrute y participe activamente en la celebración.

FASE 03 [REFLEXIÓN]

DOCUMENTÁ

Objetivos: Documentar todas las etapas del proyecto, desde la planificación hasta la implementación, para tener un registro completo de las actividades realizadas.

Participan: Equipo laboratorio + Comunidad académica

Durante esta fase, se lleva a cabo una labor de registro para capturar todos los aspectos del proyecto. Se utilizan diversas herramientas y métodos de documentación, que pueden incluir fotografías, videos, entrevistas, encuestas, diarios de campo y reportes escritos.

El equipo del laboratorio trabaja en conjunto con la comunidad y las instituciones colaboradoras para recopilar datos relevantes y generar conocimiento a partir de la experiencia compartida. Se fomenta la participación activa de todos los involucrados en el proceso de documentación, para asegurar que se refleje de manera precisa y completa la realidad del proyecto. Y así generar, un archivo público de información que servirá como base para la evaluación del proyecto y la generación de recomendaciones para futuras iniciativas. La documentación obtenida permitirá compartir los resultados del laboratorio cultural con la comunidad, las instituciones y todo el público en general, contribuyendo así a la difusión del conocimiento y la promoción del desarrollo cultural y comunitario.

INVESTIGÁ

Objetivos: Analizar los resultados del laboratorio cultural y evaluar su impacto en la comunidad y el entorno urbano.

Participan: Equipo laboratorio + Comunidad educativa

Durante esta fase, se enfoca en evaluar el impacto del laboratorio cultural en la comunidad universitaria, reconociendo su participación activa y su contribución al proyecto. Se recopilan datos tanto cuantitativos como cualitativos mediante encuestas, entrevistas y análisis de datos académicos.

El equipo del laboratorio trabaja en estrecha colaboración con la comunidad universitaria para analizar los resultados obtenidos y extraer conclusiones

relevantes. Se identifican los logros alcanzados en términos de aprendizaje, participación y compromiso de la comunidad universitaria.

Se generan recomendaciones específicas para futuras iniciativas, centrándose en fortalecer el vínculo entre la comunidad universitaria y la sociedad, y en fomentar el compromiso cívico y la responsabilidad social de los estudiantes y docentes.

ESCALÁ + EXPANDÍ

Objetivos: Desarrollar un modelo adaptable y escalable que pueda replicarse en diferentes contextos y comunidades.

Participan: Equipo laboratorio + Comunidad educativa

Se enfoca en el diseño de un modelo de laboratorio cultural que sea adaptable y escalable, permitiendo su reproducción en diferentes contextos y comunidades. Se recopilan lecciones aprendidas y mejores prácticas, identificando los elementos clave que contribuyeron al éxito del proyecto.

El equipo del laboratorio trabaja en colaboración con la comunidad universitaria para desarrollar un plan estratégico que asegure la sostenibilidad a largo plazo del laboratorio. Se identifican fuentes de financiamiento y se establecen alianzas estratégicas que permitan mantener y expandir las actividades del laboratorio en el tiempo.

Se desarrolla un modelo de implementación flexible, que pueda adaptarse a diferentes realidades y necesidades comunitarias. Se documentan los procesos, procedimientos y recursos necesarios para replicar el laboratorio en otros contextos, proporcionando una guía detallada para futuras iniciativas.

Se promueve la participación activa de la comunidad en la planificación y ejecución del modelo escalable, asegurando su relevancia y pertinencia en cada contexto específico. Se fomenta el liderazgo comunitario y se capacita a los actores locales para que puedan asumir un rol protagónico en la gestión y coordinación del laboratorio en sus propias comunidades.

FASE 04 [SOSTENIBILIDAD]

Objetivos: Asegurar la sostenibilidad a largo plazo del laboratorio de gráfica experimental, promoviendo su continuidad y crecimiento.

Participan: Equipo laboratorio

En esta etapa, se busca consolidar el laboratorio de gráfica experimental como un proyecto sostenible y en constante crecimiento. Se analiza todo el desarrollo del proyecto y se toman medidas para asegurar su continuidad a lo largo del tiempo.

Una de las principales acciones es la generación de nuevas alianzas estratégicas con diversas instituciones y organizaciones. Esto implica establecer colaboraciones con entidades académicas, culturales y gubernamentales, así como explorar posibles acuerdos con empresas del sector privado que puedan brindar apoyo financiero o recursos.

Además, se trabaja en la diversificación de las fuentes de financiamiento del laboratorio. Se buscan y desarrollan nuevas vías de financiamiento, como subvenciones, donaciones y patrocinios, con el objetivo de reducir la dependencia de fondos externos y asegurar la estabilidad financiera.

Otro aspecto clave es la promoción y la visibilidad del laboratorio. Se implementa una estrategia de comunicación para dar a conocer el trabajo del laboratorio dentro y fuera de la comunidad universitaria.

Prototipado

Se desarrolla un prototipo web para la convocatoria, permitiendo a la comunidad proponer espacios públicos para intervención. Este prototipo web es una herramienta interactiva que facilita la participación y la presentación de propuestas. Los usuarios pueden acceder al sitio web del laboratorio, donde encontrarán un formulario para enviar sus sugerencias. Además, se incluyen instrucciones claras y ejemplos para guiar a los participantes en el proceso de presentación de propuestas. El diseño del prototipo web es intuitivo y fácil de usar, con una interfaz amigable que fomenta la participación activa de la comunidad. Una vez enviadas las propuestas, se abre un período de votación en línea para que los usuarios elijan los espacios públicos más relevantes para su comunidad. Este prototipo web es una herramienta fundamental para iniciar el proceso de conexión con la comunidad y recopilar ideas y sugerencias para futuras intervenciones. Además, sienta las bases para el desarrollo de una plataforma más completa en las fases posteriores del proyecto.

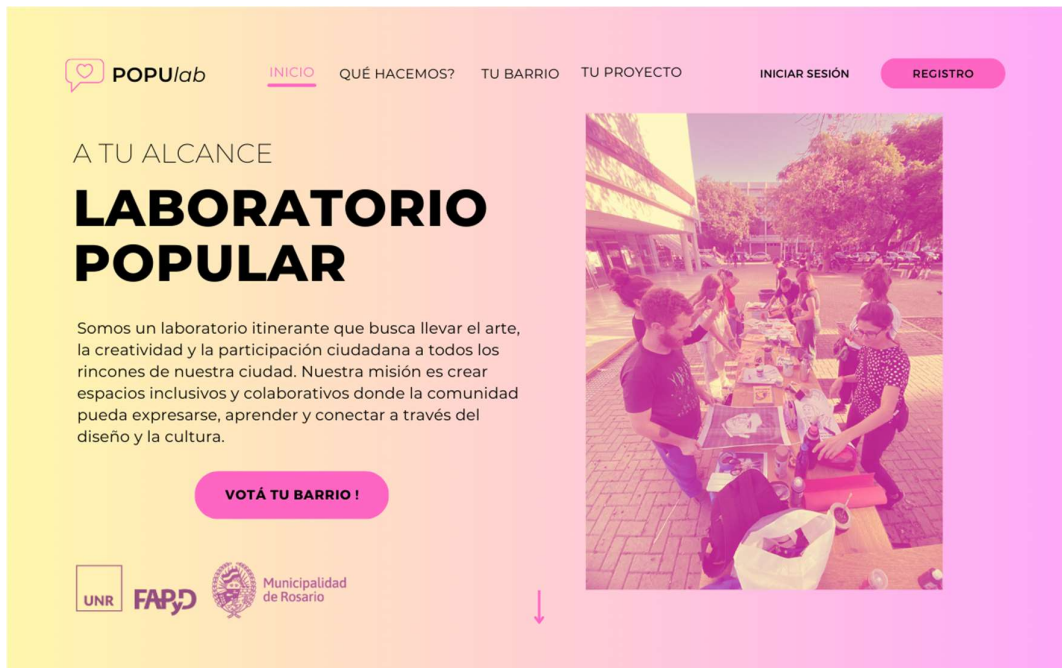


Ilustración 14 / Prototipo Web - Elaboración propia



Ilustración 15 / Prototipo Web - Elaboración propia

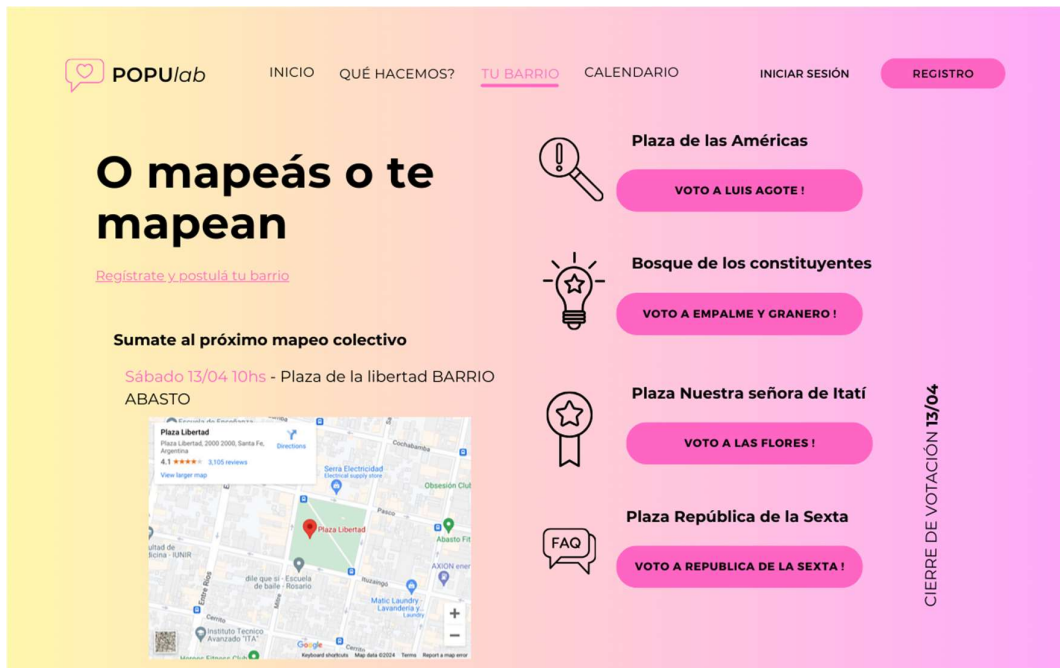


Ilustración 16 / Prototipo Web - Elaboración propia

Testeo



Ilustración 17 / Testeo mapeo colectivo - Fotografía propia

Se realizó el testeo de la Fase 01 MAPEÁ en el Barrio Toba, específicamente en el Centro Cultural El Obrador, con la participación de miembros de la comunidad, del centro cultural y de la fundación ALWA y miembros de FAPyD. La experiencia logró

involucrar a la comunidad en la identificación de espacios públicos, la valoración de los recursos culturales y las necesidades del área. Durante la actividad, los participantes demostraron un gran interés por compartir sus conocimientos y experiencias, lo que contribuyó significativamente a la generación de datos valiosos.

Uno de los aspectos más destacados del evento fue la diversidad de perspectivas y opiniones presentes en la discusión. Aunque el objetivo principal era mapear los recursos, surgieron intercambios de ideas constructivas y propuestas para mejorar el entorno cultural y social del barrio. Esto muestra el potencial de la comunidad para trabajar en colaboración y generar soluciones creativas para los desafíos locales.

El Centro Cultural El Obrador fue un lugar propicio para realizar esta actividad, ya que es un espacio muy conocido y utilizado por la comunidad.

Entregar

Visión de Futuro

El laboratorio de gráfica experimental se centra en consolidarse como un referente en la promoción del arte y la cultura, así como en el desarrollo comunitario sostenible. A medida que avanzamos, nos visualizamos como un espacio inclusivo que impulsa la transformación de los entornos urbanos y la vida de las personas.

Crecimiento y expansión Nos proyectamos como una red de laboratorios culturales presentes en múltiples ciudades y barrios, extendiendo nuestra influencia y alcance a nuevas comunidades. Queremos llegar a más personas y territorios, fortaleciendo nuestro impacto y contribución al desarrollo local.

Innovación y creatividad Nos comprometemos a seguir siendo un espacio de experimentación y creatividad, impulsando la innovación en el ámbito cultural y artístico. Buscamos desarrollar nuevos enfoques y prácticas que inspiren y motiven a explorar su potencial creativo.

Inclusión y diversidad Apostamos a la diversidad cultural y la participación inclusiva como pilares fundamentales de nuestra labor. Nos esforzamos por asegurar que todas las voces sean escuchadas y representadas, promoviendo la igualdad de oportunidades y el respeto por la diversidad de expresiones de todas las culturas.

Sostenibilidad y resiliencia Nos comprometemos a ser sostenibles y resilientes en el tiempo, adaptándonos a los cambios y desafíos que enfrentamos. Buscamos desarrollar modelos de gestión y financiamiento que nos permitan mantener nuestras actividades de manera autónoma y sostenible.

Colaboración y alianzas Valoramos la colaboración y el trabajo en red como elementos clave para lograr nuestros objetivos. Nos asociamos con instituciones, organizaciones y empresas que comparten nuestra visión y valores, fortaleciendo así nuestro impacto y capacidad de acción.

Empoderamiento comunitario Queremos empoderar a las comunidades para que sean protagonistas de su propio desarrollo, brindándoles las herramientas y oportunidades necesarias para transformar su entorno de manera positiva. Nos comprometemos a trabajar de la mano con las comunidades, respetando sus conocimientos, habilidades y visiones.

REFLEXIÓN FINAL

REFLEXIONAR PROYECTAR INNOVAR COMPARTIR

Al reflexionar sobre el camino recorrido en el desarrollo del laboratorio de gráfica experimental, es inevitable cuestionar si realmente se ha absorbido el problema inicial que llevó a emprender este proyecto. Se propuso revitalizar espacios públicos, promover la participación comunitaria y fomentar el desarrollo cultural, pero ¿se ha logrado abordar estas cuestiones de manera efectiva y significativa? Esta reflexión lleva a profundizar en el proceso, identificar aciertos y errores, y plantear nuevas interrogantes que ayuden a seguir evolucionando y mejorando.

Desde el inicio, se planteó el desafío de revitalizar espacios públicos urbanos a través de la participación activa de la comunidad educativa. Se reconoció el potencial del diseño para fortalecer el sentido de pertenencia, la identidad cultural y la participación ciudadana en nuestro territorio. Se realizó un diagnóstico exhaustivo de la situación actual de los espacios públicos en la ciudad, identificando tanto las problemáticas como las oportunidades latentes para la intervención.

Se propuso indagar en las metodologías participativas, buscando involucrar activamente a la comunidad educativa y otros actores clave en el proceso de diseño. A través de sesiones de trabajo colaborativo, se generaron ideas innovadoras y se desarrollaron propuestas que respondieron, bien o no tanto, a las necesidades y aspiraciones de la comunidad.

A pesar de los esfuerzos, ¿se ha llegado a todos los sectores de la sociedad? ¿se han escuchado verdaderamente todas las voces y perspectivas? Esto nos lleva a reconocer que aún hay grupos poco representados que necesitan ser incluidos en nuestro proceso.

Además, nos preguntamos si las actividades generan un impacto duradero en el desarrollo cultural y comunitario. ¿Se logran cambios significativos en la percepción de la cultura y el arte en la sociedad? ¿Las propuestas que realizamos son sostenibles en el tiempo o se desvanecen una vez que el laboratorio se retira del área?

Nos enfrentamos a la realidad de que, el cambio real lleva tiempo y esfuerzo continuo. Nos interrogamos si estamos construyendo bases sólidas para un cambio cultural y social perdurable, o si simplemente estamos realizando intervenciones superficiales que no abordan las raíces de los problemas.

La reflexión nos lleva a replantearnos nuestra aproximación y buscar nuevas formas de abordar los desafíos que enfrentamos. ¿Cómo podemos fortalecer nuestra conexión con la comunidad y garantizar una participación más inclusiva y diversa? ¿Qué estrategias podemos implementar para asegurar la sostenibilidad y el impacto a largo plazo de nuestras actividades? ¿Estamos siendo lo suficientemente creativos y flexibles en nuestra búsqueda de soluciones innovadoras?

Para finalizar, recordamos el propósito fundamental que nos impulsó a iniciar este proyecto: crear un espacio donde el arte y la cultura sean accesibles para todos, donde la comunidad se empodere y transforme su entorno, y donde se fomente el desarrollo colectivo. Si bien hemos avanzado en este camino, reconocemos que todavía hay mucho por hacer.

REFERENTES BIBLIOGRÁFICAS

- Alicia Rodríguez; Luis Giménez; Clara Netto; María José Bagnato; Cecilia Marotta. (2021) *De ofertas y demandas: una propuesta de intervención en psicología comunitaria*. En: *Revista de psicología*, 10 (2) 101-109. Universidad de Chile. Santiago.
- Bianchi, Delia; Musto, Leticia; Nusa, Verónica; Rodríguez, Andrea (2013); *Acuerdos de la participación: el mapeo de problemas*. Programa Integral Metropolitano (PIM) – UdelaR. Disponible en: <https://pim.udelar.edu.uy/wp-content/uploads/sites/14/2013/06/Mapeo-de-problemas-2.pdf>
- Colectiva Réplica. (2023). *Ruido: Jornadas en torno al diseño y lo público*. (pág. 1). Rosario, Santa Fe: -.
- DE SOUSA SANTOS, Boaventura: *Universidad en el siglo xxi. Para una reforma democrática y emancipatoria de la universidad*; Cides-umsa, asdi y Plural editores, Bolivia 2007. - Echeverría, Javier (2008). *Transferencia de conocimiento entre comunidades científicas*. *ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura*, CLXXXIV 731 mayo-junio (2008) 539-548 ISSN: 0210-1963.
- Echeverría, Javier (2008). *El manual de Oslo y la innovación social*. Departamento de Ciencia, Tecnología y Sociedad. Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC), Madrid, y Fundación Ikerbasque, Bilbao. *ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura*, CLXXXIV 732 julio-agosto (2008) 609-618 ISSN: 0210-1963.
- Figueroa, Bernardita; Mollenhauer, Katherine; Rico, Mercedes; Salvatierra, Rocío; Wuth, Paula (2017). *creando valor a través del diseño de servicios*. *Diseño de Servicios UC*. Escuela de Diseño. Pontificia Universidad Católica de Chile.
- Fundación Prodiotec (2010) – *DISEÑO ESTRATÉGICO: Guía Metodológica – España*.
- Gurrutxaga Abad, Ander (2009). *Recorridos por la innovación*. Innobasque. Agencia Vasca de la Innovación Parque Tecnológico de Bizkaia, Zamudio.
- Gurrutxaga Abad, Ander (2011). *Condiciones y condicionamientos de la innovación social*. *ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura*, Vol. 187 - 752 noviembre-diciembre (2011) 1045-1064 ISSN: 0210- 1963, doi: 10.3989/arb.2011.752n6003.

- IDEO.ORG (2015): DISEÑOCENTRADO EN LAS PERSONAS - KIT DE HERRAMIENTAS. 2ª EDICIÓN. Canadá. pág. 38
- Innerarity, Daniel (2009). *La sociedad de la Innovación. ¿Cómo es una sociedad innovadora?* Innobasque. Agencia Vasca de la Innovación Parque Tecnológico de Bizkaia, Zamudio.
- Jara, Oscar. *Para sistematizar experiencias: una propuesta teórica y práctica.* Tarea, Asociación de Publicaciones Educativas. Lima, 1994.
- Medina, Juan Manuel; Tommasino, Humberto (2017). EXTENSIÓN CRÍTICA: CONSTRUCCIÓN DE UNA UNIVERSIDAD EN CONTEXTO. *Sistematizaciones de experiencias de gestión y territorio de la Universidad Nacional de Rosario.*
- Merklen, D. (2005). *Pobres ciudadanos. Las clases populares en la era democrática (Argentina, 1983–2003).* Gorla.
- Ledesma, M. d. (2003). *El Diseño Gráfico, una voz pública.* Villa Ballester, Buenos Aires: Argonauta.
- OECD/European Communities (2005): *Oslo Manual: Guidelines for Collecting and Interpreting Innovation Data*, 3d. ed., OECD/EC.
- Programa Académico de la carrera de posgrado “Especialización en Diseño Estratégico para la Innovación” del Centro de Estudios Interdisciplinarios de la Universidad Nacional de Rosario.
- Salvatierra, R. (2020): *Gestión Estratégica de la Participación Utilizando Principios de Diseño: Un Modelo para la Co-creación de Valor en Organizaciones Basadas en Servicios.*
- Svampa, M. y Pereyra, S. (2003) *Entre la Ruta y el Barrio. La experiencia de las organizaciones piqueteras.* Ed. Biblos, Buenos Aires.
- Syncros: Laboratorio de Diseño Estratégico (2014) – *Anuario de Investigación Especial – Dimensiones del Diseño Estratégico – Escuela de comunicación* Mónica Herrera
- Vianna, Mauricio; Vianna, Ysmar; Adler, Isabel; Lucena, Brenda; Russo, Beatriz. (2016). *Design Thinking: innovación en los negocios.* Primera Edición. Río de Janeiro.
- Villasante, Tomás; Gutiérrez, Pedro Martín. (2006). *Redes y conjuntos de acción: para aplicaciones estratégicas en los tiempos de la complejidad social.* En: REDES - Revista hispana para el análisis de redes sociales Vol.11,#2, Diciembre 2006. <http://revista-redes.rediris.e>