escala del compromiso

Cultura

sistema

proyecto

Individual | Interdisciplinario | Intersectorial

gama de conocimientos técnicos

No importa dónde se encuentre el problema a solucionar

Se resuelven no con un pensamiento más complejo o distinto del diseñador, sino que de la misma manera visual pero en contextos complejos

modelo Pathwaysin Social Design

En general, se trata de problemas con múltiples partes interesadas, conflictivas y cambiantes, para los que, como solución consiste en conseguir que las partes interesadas se pongan de acuerdo en una definición temporal del problema.

El esquema de NextD, el otro pensamiento de diseño

Wicked Problems

Diseño 1.0: Diseño de la comunicación

Se concentran en la resolución para finalizar con un objeto

Diseño 2.0: Diseño de productos/servicios

Diseño 3.0: Transformación de la organización

Investigación profunda, desde el punto de vista del cliente, anticipando su reacción y repercusión en el mercado proyectado.

4.0: Transformación social

Analiza problema desde un cambio cultura

inspira a

Modelo Cynefin de Dave Snowden, pensamiento de diseño

Complejo
PRÁCTICA EMERGENTE

Complicado
BUENA PRÁCTICA

Desorden

Caótico
PRÁCTICA NOVEDOSA

Simple
BUENA PRÁCTICA

Órdenes del diseño, segundo eje - Richard Buchanan

1º Invención o descubrimiento de un argumento persuasivo

2º implica juzgar la viabilidad de una propuesta para producir algo

3º la toma de decisiones con grupo de expertos sobre la planificación del proceso y la estrategia delservicio

4º la evaluación de las necesidades de la sociedad.

Escuela de Diseño de la CMU

Visión

Nuevas formas de diseñar

Teorías del cambio

Postura y mentalidad

Pensamiento de diseño

Herramientas de diseño

por ello se necesita

Evolucionan a medida que evoluciona

Órdenes del diseño Richard Buchanan

1º: Signos y palabras | **2º: Productos y cosas** | **3º: Procesos y servicios** | **4º: Entornos y culturas**

se encuentra aquí

Evolucionan a medida que evoluciona

a partir de éste hay

	1º	2º:	3º	4º
Jerarquía necesidades Maslowiana	**Placer**	**Usabilidad** **Productividad**	**Equidad** **Necesidad**	**Espiritualidad** **Sostenibilidad**
Escuela de Diseño de la CMU	**comunicación** **entorno construido** **establecido**	**producto** **socioeconómico**	**entorno** **servicio** **socioecotécnico** **emergente**	**innovación** **social transición** **cósmico entorno** **naciente**

Sociedad Actual —es leida por→ **Diseño de transición** —planifica una mejor→ **Sociedad Futura**

Crisis

Trabajo interdisiplinar

Cambios culturales

Según Katherine Exss

Diseño de transición

Se basa en los siguientes términos

la ciencia de los ecosistemas, estructura de relación holística entre los sistemas, dando cuenta de la co-dependencia que manifiestan a través del constante cambio.

la innovación sociotécnica, infraestructura tecnológia que permite la construcción de los habitos en el diario vivir, está en constante cambio bajo las presiones política, sociales y su principal "medio de expansión" es a través del mercado.

cambios vitales, se refiere al ciclo vital y salud, tanto mental como físico siendo que la persepción de ambos depende de lo social.

Sistema complejo

- Elementos que interactúan
- Pequeños cambios producen grandes consecuencias
- Dinámico (emergente)
- Constante evolución, no hay retroceso

Red de relaciones

Sistema social

- Dinámicas — Cuestionar constántemente cómo mejorar las relaciones humanas que están cambiando constantemente (sentir, dar sentido, responder) → Enfoque diseño
- Flujo: Conversaciones (Comunicación)
- Capas
  - **Emocional/intuitiva**: Lo que siento
  - **Cognitivo**: las creencias, conocimiento académico
  - **Físicas:** lo tangible
  - **Espiritual**: formación personal, ética

Habilidades para el diseño de transición

- **Escucha sistémica**
- **Convocatoria**
- **Fundamentos de la facilitación**
- **Facilitar la co-detección**
- **Facilitación del diálogo**
- **Facilita la co-creación**

Enfoque diseño → Sistémico / Experimental

- **Cognitive Edge**
- **Teoría U:** co-detección y co-cración

La sostenibilidad → Ecodiseño
Nuevo fundamento para toda práctica creativa

Es el desarrollo que satisface las necesidades del presente sin comprometer la capacidad de las futuras generaciones, garantizando el equilibrio entre el crecimiento económico, el cuidado del medio ambiente y el bienestar social.

El diseño como política expone esta crítica a la academia y propone que la construcción de sociedades y organizaciones sostenibles

Ecología

"La humanidad insostenible esta "hiriendo a su mundo"

Dictadura de la sostenibilidad

Diseño
Ecología
Evolución

Comenzar a construir el diseño de eliminación

Consumismo contemporáneo universal

"Lo que como humanos diseñamos nos rediseña."

Diseño sostenible (desdiseñar la insostenibilidad)
Implica el rediseño no sólo de nuestro entorno construido, sino de nuestras formas de pensar y de ser.

Somos por diseño
Debemos ser mucho mas ontólogicos.

<<"Against Becoming Unsustainable by Human-Centered Design" A review of Tony Fry Becoming Human by Design>> (Cameron Tonkinwise, 2013)

<<How Do We Work? Advancing the Practice of Design for Transition>> (Marc Rettig, 2015)

<<Design's (Dis)Orders & Transition Design>> (Cameron Tonkinwise, 2014)