

Explorando capacidades y prácticas de un diseñador en un
laboratorio de innovación ciudadana: estudio de caso,
proyecto Montevideo Mayor, Montevideo Lab

Sabina Saráchaga Amaral

Tesis de grado | Universidad de la República | Facultad de Arquitectura,

Diseño y Urbanismo | Escuela Universitaria Centro de Diseño

Tutora: Magíster en Artes (C.S.) María Ferreira Litowtschenko

Tribunal: Arquitecto Ariel Beltrand, DI Daniel Bergara

Montevideo, Diciembre 2020



"The process of ordering, disordering, and reordering design is revolutionary, and I believe we are now in the midst of such a revolution."

"El proceso de ordenar, desordenar y reordenar el diseño es revolucionario, y creo que ahora estamos en medio de una revolución de este tipo".

Richard Buchanan

Índice

Resumen	7
Agradecimientos	9
Capítulo 1. Introducción	11
Capítulo 2. Objetivos de la investigación	14
Capítulo 3. Metodología	15
Capítulo 4. Marco teórico	18
4.1 Cualidades del diseño que ayudan a los diseñadores a desarrollar su actividad en un laboratorio de innovación, en un ámbito participativo	18
4.2 Diseño participativo	19
4.3 Capacidades del diseñador en el sector público según la investigación de Fang-Yi Lee	21
Capítulo 5. Estudio de caso proyecto <i>Montevideo Mayor</i>	23
5.1 Contexto: participación ciudadana en Montevideo y Montevideo Lab	23
5.2 Mañanas Labs: evento de participación e imaginación ciudadana	26
5.3 Proyecto <i>Montevideo Mayor</i>	27
5.3.1 Ideación del proyecto	28
5.3.2 Intercambios con Montevideo Lab	30
5.3.3 Proceso participativo	32
Capítulo 6. Análisis del estudio de caso	40
6.1 Nivel 1: diseñadora ideando un proyecto con carácter social, que involucra participación para un laboratorio de innovación ciudadana	41

6.2 Nivel 2: diseñadora trabajando con el grupo de colaboradores en diseño participativo	44
6.3 Nivel 3: diseñadora con el grupo de colaboradores, integrando a los Mañana Labs y su contexto	46
Capítulo 7. Conclusiones	50
Bibliografía	54
Anexos	57

Resumen

Esta tesis está ligada a una búsqueda personal en relación a la disciplina del diseño, que se aleja de la formación adquirida durante la carrera de grado y se acerca a la posibilidad de pensar el diseño desde otra perspectiva, en el abordaje de problemas sociales. Brindando la oportunidad de explorar nuevos caminos y profundizaciones en la investigación en diseño y de entender a través de la experiencia como el diseñador se adapta a ese contexto.

El diseño en el sector público es en dónde esta tesis tomará particular interés, por ser una nueva área en desarrollo a nivel mundial con mucho potencial para el diseño con carácter social.

Esta investigación sobre el diseño en el ámbito público está alineada a la nueva área que la Escuela Universitaria Centro de Diseño busca desarrollar y se manifiesta como un área incipiente en nuestro país.

El objetivo general de esta investigación consta en analizar y reflexionar sobre las implicancias que representa para un diseñador formado para desarrollar productos para el mercado de consumo, pasar a trabajar al sector público en un ámbito de participación, específicamente para un proyecto de un laboratorio de innovación ciudadana. Para concretar dicho objetivo es que presenté un proyecto al laboratorio de innovación ciudadana Montevideo Lab de la Intendencia de Montevideo, el cuál fue seleccionado para ser desarrollado de manera participativa, con un grupo de colaboradores en los Mañana Labs

A través de un enfoque cualitativo utilizando autoetnografía desarrollé el estudio de caso del proyecto Montevideo Mayor, para luego basándome en la revisión de literatura analizar a que se enfrenta y que capacidades y prácticas debería adoptar un diseñador al trabajar en el sector público para un proyecto participativo en un laboratorio de innovación ciudadana.

Del análisis del estudio de caso se infiere que el diseñador industrial tiene incorporadas capacidades y prácticas adquiridas desde su formación como ser la capacidad de problematizar, de rediseñar y de llevar a la práctica el pensamiento abductivo que lo ayudan a trabajar en un

laboratorio de innovación ciudadana en un ámbito participativo. También necesita desarrollar o incorporar otras capacidades y prácticas para desempeñar su trabajo en participación teniendo en cuenta el contexto del proyecto.

Las reflexiones apuntan a que, en la etapa de diseño participativo, el diseñador se ve enfrentado a lidiar con personas de diferentes lugares, con diversas formaciones y experiencias de vida, afrontando el desafío de entender y aceptar la diversidad y la dificultad de lograr consensos. Entonces, de manera general, el diseñador debería profundizar en capacidades que le permitan entender la complejidad, trabajando con conceptos más abiertos y en entornos de mayor incertidumbre, flexibilizando su rol, teniendo en cuenta el contexto de cada uno de los actores implicados. Por otro lado, yendo a lo más específico, los diseñadores deberíamos incorporar y profundizar en el rol del diseñador como facilitador y en metodologías de procesos de diseño participativo, que nos ayuden a comprender cómo los laboratorios de innovación ciudadana utilizan el prototipado y qué diferencia existe con la forma en que se utiliza en el diseño industrial.

Agradecimientos

Gracias a María Ferreira, mi tutora, por su compromiso, generosidad y orientación durante el proceso de esta tesis y por motivarme a seguir profundizando en la disciplina del diseño.

A mi familia, en especial a mi Mamá y a Germán por su apoyo incondicional.

A Daniel Bergara y Ariel Beltrand por sus aportes como tribunal en esta tesis.

A los docentes y funcionarios de la EUCD por su participación durante mi formación de grado.

Palabras claves

estudio de caso, autoetnografía, análisis temático latente, observación participante, laboratorio de innovación ciudadana, diseño participativo.

Capítulo 1. Introducción

1.1 Contexto de cambio para la disciplina del diseño

El diseño, una disciplina relacionada tradicionalmente al ámbito industrial y al mercado, en donde se desarrollan, producen y comercializan objetos en masa, viene experimentando cambios a nivel mundial influyendo directamente en el rol de los diseñadores. A continuación, expongo diferentes opiniones y posturas de académicos en diseño relevantes a la investigación, que permiten entender el cambio de dirección que viene experimentando la disciplina del diseño.

Richard Buchanan (1999) explica la evolución de la disciplina del diseño a través de los cuatro órdenes del diseño. El primer orden hace referencia al diseño gráfico, evolucionando en la comunicación visual. El segundo orden, refiere al diseño industrial o de producto, responsable del desarrollo de artefactos tangibles producidos masivamente. El tercer orden responde al diseño de interacción, centrado en la relación de las personas con productos tangibles o intangibles. El cuarto orden corresponde al diseño de sistemas y entornos que se encuentran inmersos en la vida cotidiana de las personas. Buchanan (1999) afirma que el tercer y cuarto orden transformarán la disciplina del diseño y será necesario generar nuevo conocimiento de diseño para lograr mejores resultados (Buchanan, 1999).

Ezio Manzini (2013) reconoce y ejemplifica acciones que cambiaron el rumbo del diseño, pero en lugar de hablar de activismo de diseño, se refiere a innovaciones radicales, inmersas en lo que él denomina la innovación social. Ejemplo de esto es el movimiento Slow Food iniciado en el año 1989 en Italia, impulsado por Carlo Petrini. Slow Food busca defender el sistema alimentario a nivel mundial, creando vínculos entre productores y consumidores, revalorizando la historia y tradición de los productos alimenticios y promoviendo el uso de alimentos ecológicos. Esta iniciativa impulsada por Petrini se llevó a cabo por medio del diseño estratégico, que consiste en reconocer un problema real para buscar una solución dentro de su ecosistema social, desarrollando un proyecto con

identidad propia y estructuras que permitan su duración en el tiempo (Manzini, 2013).

Guy Julier (2013) identifica estos cambios con el inicio del activismo de diseño, movimiento que surgió en oposición a la cultura de diseño comercial dominante apoyada y promovida por la teoría del neoliberalismo. Esta teoría económica y política se caracteriza por la desregularización estatal de los mercados, la privatización de las empresas públicas, el interés financiero por sobre todas las cosas y la competitividad e individualidad empresarial. El activismo de diseño en contraposición tiene como fin desarrollar nuevos procesos y objetos que partan exclusivamente de problemáticas sociales, ambientales y políticas, incluyendo la participación de los ciudadanos, de expertos y de diseñadores en el proceso de creación (Julier, 2013).

En este contexto de cambio para la disciplina del diseño, Lucy Kimbell (2016) enfocada en el diseño en el ámbito público, afirma que en los últimos años existe interés sobre el “design thinking” por parte de los gobiernos y la política, y esta área del diseño en el ámbito público, está experimentando un crecimiento exponencial. Los gobiernos buscan la ayuda de expertos en esta nueva área del diseño, con el objetivo de resolver problemas complejos en relación a las políticas públicas. En este sentido, Kimbell sostiene que el diseño podría ayudar a problematizar las políticas públicas, pero para esto, es imprescindible el trabajo mano a mano con los ciudadanos en espacios que permitan el intercambio. Este es el caso de los laboratorios de innovación pública, que funcionan como un espacio de prueba donde los diseñadores trabajan en equipos interdisciplinarios. Para Kimbell este acercamiento entre el diseño y la formulación de políticas públicas, representa un desafío para los profesionales de diseño (Kimbell, 2016).

Los cuatro órdenes del diseño detallados por Buchanan, la innovación social a la que hace referencia Manzini, el activismo de diseño como lo expresa Julier, y el interés sobre el “design thinking” por parte de los gobiernos y la política como lo indica Kimbell, manifiestan el cambio de rumbo de la disciplina del diseño hacia terrenos más intangibles, donde se observan los nuevos roles en los que pueden intervenir los

diseñadores, actuando como facilitadores en los problemas sociales y teniendo como objetivo transformar de una forma innovadora las experiencias de los usuarios/ciudadanos en determinados procesos.

1.2 Estructura del informe

Esta tesis está estructurada en siete capítulos. El capítulo 2 presenta los objetivos y la pregunta de investigación. El capítulo 3 expone la metodología, desarrollando los métodos que se utilizan en la investigación y su justificación. El capítulo 4 introduce el marco teórico el cuál define los principales temas que enmarcan la investigación y son un sustento para el análisis. El capítulo 5 presenta el estudio de caso del proyecto *Montevideo Mayor* dividido en tres secciones: la primera sección hace referencia al contexto de participación ciudadana en Montevideo y al contexto de Montevideo Lab, la segunda sección presenta el evento Mañanas Labs y la tercera sección el proyecto *Montevideo Mayor*. El capítulo 6 analiza el estudio de caso del proyecto *Montevideo Mayor* a través de la metodología análisis temático latente. El capítulo 7 discute los temas que derivan del análisis del estudio de caso, los aprendizajes y las limitaciones de la investigación, finalizando con temas que podrían derivar en futuras investigaciones.

Capítulo 2. Objetivos de la investigación

El objetivo general de esta investigación es analizar y reflexionar sobre las implicancias que representa para un diseñador formado para desarrollar productos para el mercado de consumo, enfrentarse a trabajar en el sector público, precisamente en un laboratorio de innovación ciudadana.

Objetivos específicos

1. A través de la experiencia de trabajar en un proyecto para un laboratorio de innovación ciudadana en un ámbito de participación, identificar qué capacidades y prácticas tiene incluidas el diseñador y cuáles necesita adoptar para desarrollar su trabajo.
2. Reflexionar sobre las dificultades y tensiones a las que se enfrenta un diseñador al trabajar en un laboratorio de innovación ciudadana en un contexto participativo.

La siguiente pregunta guiará la investigación:

¿Qué capacidades y prácticas naturalizadas en un diseñador industrial contribuyen a trabajar en un laboratorio de innovación ciudadana y cuáles debería adoptar para desarrollar su trabajo?

Capítulo 3. Metodología

Este capítulo presenta los métodos de la investigación tanto como su justificación al igual que el lugar en donde se realizó el trabajo de campo y de qué manera se recolectaron los datos.

Durante la investigación los métodos fueron utilizados de manera exploratoria para que el proceso fuera más flexible.

El marco teórico se basa en literatura y documentos desarrollados por referentes especializados en diseño en el sector público y también por académicos que exploran las nuevas áreas de acción de la disciplina del diseño, en su mayoría extranjeros.

La investigación tiene un enfoque autoetnográfico, bajo una lente interpretativa y crítica, donde utilizo métodos cualitativos de recolección de datos. El estudio de caso es el instrumento de investigación y análisis temático latente es el método que utilizo para analizar el caso.

Según Crouch y Pearce (2012) autoetnografía deriva de la etnografía y es un modelo de investigación y escritura donde el investigador escribe sobre su experiencia personal para comprender un hecho específico, a través de su observación y la revisión de documentos. Este modelo de investigación es una herramienta alternativa de información y una fuente de datos muy importante para el análisis, redactado en primera persona. Elegí el enfoque autoetnográfico debido a que permite por medio de una descripción personal, un entendimiento e interpretación de la realidad de un acontecimiento, donde es relevante la vivencia y la práctica del investigador.

Formar parte del proyecto *Montevideo Mayor* me permitió recabar información desde el interior del entorno participativo, en las instancias de intercambio con el laboratorio y en las actividades realizadas con los colaboradores. Tanto mi rol de promotora del proyecto como el método de recolección de datos cualitativos denominado observación participante, requirió de mi participación y atención en todas las

actividades y me permitió registrar el proceso de investigación a través de notas que fui realizando en cada una de las instancias.

Utilicé estudio de caso como método para examinar las capacidades y prácticas del diseñador en un contexto de un laboratorio de innovación ciudadana en un ámbito participativo. Para tener un entendimiento más ordenado y profundo, dividí el estudio de caso en tres secciones:

1. la primera sección hace referencia al contexto de participación ciudadana en Montevideo y al contexto de Montevideo Lab
2. la segunda sección presenta el evento Mañanas Labs
3. la tercera sección desarrolla el proyecto *Montevideo Mayor* dividido en tres etapas:

3.1. ideación del proyecto donde trabajé como diseñadora de forma individual

3.2. intercambios que mantuve con Montevideo Lab

3.3. proceso participativo ciudadano donde integro el equipo de trabajo del proyecto *Montevideo Mayor*.

El estudio de caso según Breslin y Buchanan (2008) es una herramienta útil para la investigación en diseño ya que explora la transición entre la teoría y la práctica. La utilización de estudio de caso en diseño puede resultar útil y efectivo para comprender el contexto en el que se está investigando y para contrastar las experiencias prácticas con la teoría.

A través del método análisis temático latente analicé el estudio de caso del proyecto *Montevideo Mayor*. Este modelo de análisis implica buscar información, datos, ideas, contextos y conceptos para encontrar lo que está oculto y de esa forma contestar la pregunta de investigación. Kokotovich y Dorst (2016), lo definen como un método de análisis útil y flexible para la investigación cualitativa que deriva de la disciplina de la psicología y se adapta perfectamente a investigaciones cualitativas relacionadas a la disciplina del diseño. Consta de seis fases que se resumen en: familiarizarse con los datos (transcribirlos, leerlos, anotar ideas, agruparlos por temas), generar conjuntos de datos encontrando puntos de interés y conexiones, buscar temas potenciales, revisar los

temas generando un mapa temático, definir y nombrar los temas, analizar y relacionar dichos temas con la literatura, y por último se relaciona el análisis con la pregunta de investigación. Para analizar el estudio de caso a través de análisis temático latente, me centré en la tercera sección del estudio de caso nombrada anteriormente, que presenta el proyecto *Montevideo Mayor* y sus tres etapas: ideación del proyecto, intercambios con Montevideo Lab y proceso participativo. Luego ubiqué la figura del diseñador trabajando de forma individual y colaborativamente en cada una de esas etapas. Entonces, a partir de las etapas y esa diferenciación en la figura del diseñador, organizo los datos en tres niveles. Dentro de esos niveles reflexiono sobre la experiencia teniendo en cuenta los aportes de la literatura y de ese análisis surgen los temas que contestan la pregunta de investigación.

El trabajo de campo se llevó a cabo en el laboratorio de innovación ciudadana de la Intendencia de Montevideo (Montevideo Lab) en Mayo de 2019, en el marco de los Mañana Labs donde trabajé como promotora del proyecto Montevideo Mayor, con el objetivo de analizar y reflexionar sobre las implicancias que representa para un diseñador trabajar en un proyecto para un laboratorio de innovación ciudadana en un ámbito de participación.

Los datos recopilados son de carácter cualitativo y derivan de registros de la observación participante, obtenidos en reuniones que mantuve con referentes del laboratorio y en actividades realizadas en el proceso participativo con los colaboradores. Estos datos los obtuve a través de: una entrevista abierta a adultos mayores, audios de discusiones grupales en el proceso participativo (grabadas con consentimiento), notas de campo que realicé en las actividades, reuniones, mails, y fotografías. Durante la investigación llevé un cuaderno donde registré cada una de las actividades y mis notas personales. Las notas las realizaba generalmente durante la actividad y las desarrollaba al término de estas.

Capítulo 4. Marco teórico

Este capítulo define los principales temas que enmarcan la investigación y brinda contenido para el análisis del estudio de caso.

4.1 Cualidades del diseño que ayudan a los diseñadores a desarrollar su actividad en un laboratorio de innovación, en un ámbito participativo

Lucy Kimbell (2016) reconoce en el diseño la capacidad de problematizar la formulación de políticas públicas y afirma que son eficaces los enfoques de diseño en los servicios públicos. Un caso a resaltar es la investigación realizada por Bailey y Lloyd (2016) sobre la práctica del diseño dentro del Policy Lab (Laboratorio de políticas públicas de Reino Unido), en la que investigan qué sucede cuando el diseño interviene en instituciones públicas. En base a entrevistas realizadas a los funcionarios llegaron a una reflexión sobre el estado del diseño en el laboratorio concluyendo que trabajar con herramientas de diseño para el desarrollo de políticas públicas genera valor, colabora con el desarrollo de un pensamiento más abierto y ayuda a pensar el futuro (Bailey y Lloyd, 2016).

Otro aspecto es el interés que ha despertado el pensamiento de diseño o “design thinking” en entornos participativos. Christian Bason (2017) formado en el área de marketing ha tenido un papel importante en la innovación en el sector público y expresa, que el pensamiento de diseño se ha popularizado en varias áreas en donde se trabaja de forma colaborativa. Además de ser un atractivo para el sector público, también lo es en el área de los negocios y expresa que el pensamiento de diseño se nutre de dos pensamientos: el pensamiento lógico y el pensamiento más “intuitivo” que es característico de las disciplinas creativas. Este pensamiento “intuitivo” es lo que Crouch y Pearce (2012) señalan como

pensamiento abductivo, que de alguna manera se encuentra naturalizado en el diseñador. Este pensamiento responde al inconsciente, nos permite conectar información rápidamente y decidir cómo unir esa información para darle sentido y de esta forma dar respuestas a los problemas de una manera ágil. También nos motiva a pensar qué podría suceder, o qué pasaría si cambiamos el orden de algo (Crouch y Pearce, 2012).

En la actualidad la disciplina del diseño y los diseñadores han adquirido notoriedad en el sector público, participando de manera más notoria en los laboratorios de innovación en donde se desarrolla la participación, por tener capacidades que le permiten problematizar como lo expresa Kimbell (2016), empatizar con los usuarios aportando en la generación de valor a través de un pensamiento más abierto que ayuda a pensar el futuro como lo expresan Bailey y Lloyd (2016) y también por el pensamiento abductivo el cual es característico de las disciplinas creativas y está naturalizado en el diseñador.

4.2 Diseño participativo

Para Lucy Kimbell (2015) el diseño participativo debería centrar su interés en las personas, manejar la iteración como método de profundización (ideas tangibles o intangibles), utilizar métodos para relacionar personas con organizaciones, emplear la etnografía para entender el contexto en el que están inmersas las personas o comunidades y contar con capacidad analítica para evaluar los resultados (Kimbell, 2015).

Christian Bason (2017) plantea que uno de los cambios más significativos del diseño en las últimas décadas tiene que ver con el pasaje de la figura del diseñador trabajando de forma solitaria con un rol clave dentro del mercado de consumo, a observarlo abordando la práctica del diseño en procesos sociales y colaborativos. Esto no significa que va a dejar de existir el rol del diseñador que desarrolla su trabajo en el mercado de consumo, pero sostiene que la práctica del diseño se está desplazando hacia la colaboración, la cocreación y el codiseño tanto en empresas como en gobiernos. Este cambio en la

práctica del diseño resalta la participación de usuarios, ciudadanos, clientes, entre otros, en procesos de diseño y al mismo tiempo cambia la visión clásica que tenemos de un diseñador. El diseño participativo y el diseño de servicios se muestran como dos tipos de diseño que se están desarrollando rápidamente y son aplicados en procesos sociales y colaborativos (Bason, 2017).

Este desplazamiento del diseño hacia lo participativo muestra una evolución en el uso del prototipado. Kimbell y Bailey (2017) plantean la diferencia entre el prototipado que utiliza el diseño tradicional y el prototipado utilizado en diseño participativo. El prototipado en el diseño tradicional se define como un artefacto que precede al producto final y sirve como modelo para ser replicado en la industria, mientras que el prototipado en el diseño participativo (enfocado en la solución de un problema público) se utiliza como una herramienta de investigación que funciona en contextos de incertidumbre ayudando a traducir las experiencias del usuario y al mismo tiempo, generando nuevas ideas que estimulan el debate e intercambio entre los actores (Kimbell y Bailey, 2017).

Ezio Manzini (2013) describe al diseño participativo como un proceso dinámico que incorpora procesos de codiseño con el objetivo de construir consensos. El rol que cumplen los diseñadores en las actividades creativas de diseño participativo sería de mediadores y facilitadores, orientando a los participantes en el desarrollo de los procesos de prototipado (Manzini, 2013).

Helena Kraff (2020) en contraposición de la idea de llegar a consensos plantea el concepto de agonismo como una oportunidad para el diseño participativo, definiéndolo como un medio para los diseñadores y ciudadanos que permite cuestionar las estructuras establecidas, enriqueciéndose de opiniones diversas (Kraff, 2020). El diseño participativo agonista se basa en la teoría de la democracia agonista que expone la Chantal Mouffe (2000) quien ve positivamente la discrepancia y los conflictos en espacios de participación y opina que en una

democracia donde todos tenemos ideas e interés dispares, es muy difícil pensar en llegar a un consenso porque posiblemente alguien quede excluido (Mouffe, 2000).

Opazo et al. (2017) hace referencia a los procesos de diseño participativo como políticos y sostiene que imaginar el mundo desde la perspectiva del diseño para cambiar la realidad es una ventaja política. También opina que generalmente en la práctica de diseño participativo se pondera el proceso por encima de los resultados y aconseja centrarse en el problema de diseño y su construcción, por sobre todo lo demás (Opazo et al., 2017).

4.3 Capacidades del diseñador en el sector público según la investigación de Fang-Yi Lee

Fang-Yi Lee (2016) en su tesis de maestría presenta una investigación sobre la noción de diseño adoptada por los laboratorios de diseño en el sector público, donde destaca las capacidades y habilidades del diseñador, a través de la visión de los académicos de diseño Bryan Lawson y Nigel Cross. Esta investigación se basó en informes de laboratorios públicos de cuatro países: Design Council (Reino Unido), Public Policy Lab (EE. UU.), MindLab (Dinamarca), SITRA y Helsinki Design Lab (Finlandia).

Lee (2016) destaca que la disciplina del diseño está acompañada por el problema de diseño, la idea de los diseñadores en buscar soluciones, la relación entre el problema y la solución, el ciclo iterativo y el pensamiento abductivo. Estos aspectos del diseño influyen a los diseñadores a la hora de desarrollar su trabajo e implica contar con capacidades que le permiten: reconstruir y delimitar el problema de diseño en etapas tempranas del proceso, trabajar en base a un abordaje sistémico a través de mapeos y conexiones y tener la capacidad de tolerar la ambigüedad y la incertidumbre. A su vez, identifica otras capacidades del diseñador necesarias para desarrollar su trabajo en laboratorios de diseño en el

sector público. Dentro de estas capacidades destaca: la observación en base a la etnografía con el objetivo de identificar problemas, colaborar en la creación de representaciones de diseño a través de bocetos, narrativas y prototipos en talleres participativos, contar con empatía profesional como método para desencadenar cambios reales garantizando la idea del diseño centrado en el usuario y desempeñar un rol de facilitador y administrador de los procesos participativos.

Fang-Yi Lee (2016) concluye que la capacidad del diseñador de pensar en la integración, las habilidades de observar a través de la etnografía y crear representaciones de diseño, así como también, el desarrollo de la empatía, los enfoques de co-creación y las capacidades de facilitación y administración, podrían contribuir al proceso de expansión del diseño en el sector público. Estas conclusiones están alineadas con otras investigaciones en relación al diseño y lo público y a los laboratorios de innovación pública.

Capítulo 5. Estudio de caso proyecto *Montevideo Mayor*

En este capítulo presento el estudio de caso del proyecto *Montevideo Mayor*, en el marco de los Mañana Labs organizados por Montevideo Lab y Montevideo del Mañana realizados en Mayo de 2019.

El estudio de caso se presentará en tres secciones: la primera sección hace referencia al contexto de participación ciudadana en Montevideo y al contexto de Montevideo Lab, la segunda sección presenta el evento Mañanas Labs y la tercera sección el proyecto Montevideo Mayor.

5.1 Contexto: participación ciudadana en Montevideo y Montevideo Lab

La Intendencia de Montevideo posee un Área de Participación iniciada en la década de 1990 con el proceso de descentralización del Gobierno Municipal que incluyó la participación ciudadana como elemento central. La descentralización consistió en la división de la Capital en 18 zonas, cada una con un Centro Comunal Zonal conformado por representación política (Juntas Locales) y representación de los ciudadanos (Concejos Vecinales). A partir de la existencia de las juntas locales y los concejos vecinales se implementó el Presupuesto Participativo. El Presupuesto Participativo es un programa mediante el cual los ciudadanos proponen y deciden mediante el voto, la realización de obras de interés para el barrio con financiamiento de fondos públicos. Actualmente el Área de Participación está conformada por los siguientes proyectos: Presupuesto Participativo, Montevideo Voluntario, Montevideo del Mañana, Montevideo Lab, Montevideo Decide, Herramienta de Solicitudes y Comentarios Ciudadanos, Consejos Vecinales y Enlace Cowork.

Montevideo Lab es el laboratorio de innovación ciudadana de la Intendencia de Montevideo, un espacio dedicado al intercambio entre ciudadanía y gobierno donde se experimenta, se produce y se difunden proyectos innovadores abordados colaborativamente, en busca de soluciones a los desafíos que plantea la ciudad de Montevideo.

Montevideo Lab forma parte de la Red Iberoamericana de Laboratorios la cual depende de la Secretaría General Iberoamericana (SEGIB). Esta red tiene como objetivo renovar las instituciones y promover la innovación e intercambio de experiencias y conocimientos, articulando más de 30 laboratorios de innovación dentro de 11 países de Iberoamérica (Innovación Ciudadana, 2020).

Los laboratorios de innovación ciudadana (denominados LABIC) están inspirados en el formato de taller desarrollado por Medialab-Prado en el cual, se seleccionan diez proyectos para ser desarrollados colaborativamente durante diez días y cada proyecto se conforma por un promotor y nueve colaboradores apoyados por mentores, especialistas técnicos y mediadores (segib.org, 2020).

El Diagrama 1. ilustra las áreas de participación ciudadana de la Intendencia de Montevideo y el contexto en el que se encuentra Montevideo Lab.



A continuación, expongo un ejemplo de un laboratorio de innovación ciudadana denominado LABIC por la paz, llevado a cabo en el departamento de Nariño, Colombia en Febrero de 2018 en el marco del acuerdo de paz firmado por el Gobierno y las FARC tras 50 años de enfrentamiento armado. El laboratorio fue organizado por la Alta Consejería para el Posconflicto de la Presidencia de Colombia y el Gobierno de Nariño, con el apoyo de AECID y "Nansen Center for Peace and Dialogue".

Los 10 proyectos trabajaron con 12 comunidades víctimas del conflicto, haciendo énfasis en la participación de poblaciones de mujeres y niños, campesinos, indígenas y afrodescendientes. Uno de los proyectos denominado "GekkoLab", consistió en el desarrollo de prótesis 3D para víctimas de minas antipersona o munición. El equipo de trabajo se conformó por integrantes de diversas disciplinas como el diseño industrial, la ingeniería, la biotecnología entre otras y estuvo coordinado por integrantes de MediaLab Prado y referentes del proyecto Autofabricantes. Durante 10 días trabajaron en el diseño y producción de prótesis para un adulto con doble amputación de manos y una niña con amputación de brazo, desarrollando los prototipos en colaboración con los afectados. La *imagen 1*. muestra los resultados en los 10 días de trabajo colaborativo.



Imagen 1. Resultados proyecto "GekkoLab" LABICXLAPAZ (Innovación-Social, sf)

"GekkoLab" pasó de ser un proyecto gestado en un LABIC a consolidarse como una política pública siendo en la actualidad un proyecto del Centro

de Innovación Social de Nariño (CISNA). Este centro se encarga de impulsar procesos de innovación social mediante la participación ciudadana, las entidades públicas y las organizaciones no gubernamentales.

5.2 Mañanas Labs: evento de participación e imaginación ciudadana

Los Mañana Labs son instancias de talleres donde se desarrolla el aprendizaje, la investigación, la producción y el prototipado colectivo. El formato de los Mañana Labs se basa en el formato de taller de los Laboratorios de Innovación Ciudadana (creado por el proyecto Innovación Ciudadana) en donde se desarrollan diez proyectos, durante diez días, y cada proyecto está conformado por un promotor y nueve colaboradores. Estas instancias de talleres dependen del Gobierno Departamental de Montevideo y funcionan a través de Montevideo del Mañana y de Montevideo Lab. El *Diagrama 2.* resume la idea de los Mañana Labs.



Diagrama 2. Mañana Labs: evento de participación e imaginación ciudadana

En el mes de Febrero de 2019, El Gobierno Departamental de Montevideo a través de Montevideo Lab y Montevideo del Mañana, lanzó la convocatoria para presentar propuestas de proyectos para los Mañana Labs en un evento a realizarse en el mes de Mayo de 2019 (para consultar las bases ver anexo página 58).



Imagen 2. Promoción de los Mañana Labs (IM, 2019)

5.3 Proyecto *Montevideo Mayor*

En este apartado presento el proyecto *Montevideo Mayor* dividido en tres secciones ilustrado por el *diagrama 3*.

1. la primera sección corresponde a la ideación del proyecto donde trabajé como diseñadora de forma individual

2. la segunda sección se refiere a los intercambios que mantuve con Montevideo Lab
3. la tercera sección refleja el proceso participativo ciudadano donde integro el equipo de trabajo.



Diagrama 3. División del proyecto Montevideo Mayor

5.3.1 Ideación del proyecto

Esta etapa corresponde a la ideación del proyecto de forma individual por parte del diseñador.

Al enfrentarme a la ideación del proyecto ingresé en un terreno poco conocido que implicaba, por un lado, la búsqueda de un problema con carácter social que involucrara a los ciudadanos con la ciudad de Montevideo de cara al futuro y por el otro lado, a la utilización de metodologías de diseño participativo que sirvieran como vehículo para la búsqueda de soluciones a ese problema.

El proceso de ideación comenzó con la búsqueda de referencias de proyectos participativos realizados en laboratorios de innovación ciudadana de países de América Latina y Europa y la lectura de documentos.

Abordé la búsqueda del problema centrándome en dos documentos que me permitieron asegurarme la relevancia del tema:

El primer documento fue un informe prospectivo desarrollado por la Oficina de Planeamiento y Presupuesto (Presidencia de la República) en el marco de la estrategia nacional de desarrollo Uruguay 2050 con relación a la demografía. Este estudio concluía que para todos los escenarios demográficos planteados y analizados: “el envejecimiento del país se presenta como una tendencia constante hacia 2050 que tendrá impactos en diferentes dimensiones económicas y sociales” (OPP, 2018, p 43).

El segundo documento, realizado por la Revista Rampa (publicación de la Secretaría de Accesibilidad de la Intendencia de Montevideo) visibilizaba algunos de los problemas de los adultos mayores con el transporte capitalino en la actualidad, destacando la escasa accesibilidad de algunas unidades, las ramas del arbolado público que dificultan la visualización del número de la unidad y el maltrato de los funcionarios del transporte hacia los adultos mayores.

La revisión de literatura acerca de metodologías que se utilizan en procesos participativos ciudadanos, fue un material nuevo que me ayudó a interiorizarme en métodos y dinámicas para aplicar al proyecto. Dentro de esta literatura destaco el Manual de Mapeo Colectivo, una publicación desarrollada por el proyecto *Iconoclasistas* que sistematiza metodologías, dinámicas, y experiencias propias con acceso libre en la web a través de licencias “creative commons”.

Las metodologías que presenté para trabajar colaborativamente en los laboratorios fueron: lluvia de ideas, técnicas de collage, debates, entrevistas, cuestionarios, metodología de backcasting y mapeos colectivos.

Presentar el proyecto *Montevideo Mayor* al Montevideo Lab implicó completar un formulario en línea que describía una idea general del proyecto, la motivación, los objetivos y los agentes implicados, entre otros. Además de este formulario se podía agregar un archivo en el que

profundicé la idea del proyecto y describí las actividades planificadas (para consultar los documentos completos presentados al Montevideo Lab ver anexo página 69).

El proyecto *Montevideo Mayor* estaba enfocado en los problemas a los que se enfrentará la ciudad de Montevideo de cara al 2050 con una población más envejecida. *Montevideo Mayor* proponía construir colectivamente una visión de futuro en relación a la ciudad de Montevideo y el adulto mayor. Mediante la discusión y el mapeo, pretendía contestar las siguientes interrogantes: ¿cuál sería el escenario ideal para los adultos mayores en la experiencia de vivir y transitar la ciudad de Montevideo en el 2050? ¿qué acciones deberíamos realizar para ir hacia ese futuro deseado? y ¿cuáles son los problemas de interacción que la ciudad tiene con los adultos mayores en el presente? Como actividad final y para dar a conocer los resultados, se realizaría una movilización en el espacio público.

5.3.2 Intercambios con Montevideo Lab

Esta etapa corresponde a los intercambios que mantuve como diseñadora con Montevideo Lab luego de aprobado el proyecto.

El 8 de Abril de 2019 a través de un mail, Montevideo Lab me comunicó que el proyecto había quedado seleccionado.

El 11 de Abril de 2019 se realizó la primera reunión con referentes del Montevideo Lab. En esta reunión me comunicaron que el proyecto había sido seleccionado porque las preguntas resultaron interesantes para el jurado. También plantearon la necesidad de reformular algunos aspectos, dando a entender que la última parte (movilización en el espacio público) no estaría del todo cerrada. Esta devolución no fue del todo clara para mí y de alguna manera de forma “intuitiva” me llevó a eliminar la actividad de movilización en el espacio público y proponer otra actividad. La actividad que propuse fue esbozar un sistema de interacción adulto mayor - ciudad de Montevideo 2050, a partir de la visión de Montevideo ciudad inteligente del futuro para el adulto mayor,

que se desarrollaría en el primer taller abordando el transporte y el espacio público (para consultar los cambios ver anexo página 80).

El 25 de Abril de 2019 se realizó la segunda reunión con Montevideo Lab y me comunicaron que el proyecto estaba más claro con los cambios que realicé.

Montevideo Lab se encargaba de difundir la propuesta del proyecto y de seleccionar a los nueve colaboradores. La *Imagen 3* muestra la difusión del proyecto *Montevideo Mayor* realizada por el Montevideo Lab en las redes sociales y en la web de la Intendencia de Montevideo.



Imagen 3. Difusión del proyecto Montevideo Mayor, Montevideo Lab (IM, 2019)

Paralelamente al trabajo que hacía el laboratorio en la selección de los colaboradores, me contacté con algunas instituciones y profesionales que trabajaban con adultos mayores, con la finalidad de conocer ciudadanos adultos mayores que les interesara trabajar como colaboradores en el proyecto. Las instituciones contactadas fueron: Secretaría del Adulto Mayor (Intendencia de Montevideo), Inmayores (MIDES), Sistema Nacional de Cuidados, Plan Ibirapitá y Facultad de Psicología. Referentes de la Secretaría del Adulto Mayor de la Intendencia de Montevideo se manifestaron interesados en el proyecto y quedamos en que participarían junto a adultos mayores de alguna de las actividades.

El 9 de Mayo de 2019 Montevideo Lab me pasó la lista con la selección de diez colaboradores. Ese mismo día convoqué a una reunión para el 13 de Mayo de 2019 con el objetivo de interiorizar a los colaboradores en el proyecto y contarles las actividades planificadas. De las diez personas convocadas a la reunión asistieron cuatro.

5.3.3 Proceso participativo

Esta etapa corresponde a el proceso participativo donde el diseñador integra el equipo de trabajo en el desarrollo del proyecto.

Los Mañana Labs fueron las instancias de talleres o laboratorios en los cuales se desarrollaron de manera colaborativa los diez proyectos seleccionados. Los proyectos que participaban de los Mañana Labs además de *Montevideo Mayor* eran: *Con el Viento en la Cara*, *Tu Juego Tu Barrio*, *Rostros Mixtos*, *Receta Migratoria*, *Más Allá del Mercado*, *Cartografías Migrantes*, *30x1*, *Cultura de Red y Acceso Digital* y *Sistema de Transporte Compartido*.

Los Mañana Labs se realizaron en la sala Ernesto de los Campos de la Intendencia de Montevideo, los días 16, 17, 18, 22, 23, y 24 del mes de Mayo de 2019. En estos laboratorios participaban: el promotor de cada uno de los proyectos junto a nueve colaboradores, un mentor asignado por proyecto y el equipo de trabajo de Montevideo Lab (150 personas aproximadamente). El rol del mentor era de apoyar el proyecto y el rol del equipo de trabajo de Montevideo Lab era de asistir a los equipos por cualquier eventualidad.

El grupo de trabajo del proyecto *Montevideo Mayor* lo conformamos seis personas: cinco colaboradores y yo como promotora. El perfil de los colaboradores giraba en torno al arte, el teatro, la comunicación, y la educación. Durante el proceso participativo mi rol en el equipo consistió en: planificar las actividades, rediseñar las actividades en función de los cambios, comunicar a los colaboradores dichas actividades, aportar disparadores que ayudaran a despertar en los participantes nuevas visiones, y como nexo entre los colaboradores y el Montevideo Lab.

El *Diagrama 4.* resume las actividades. Por un lado, muestra las actividades que planifiqué para el proyecto *Montevideo Mayor* y entregué como propuesta a Montevideo Lab y por el otro lado, se explican las actividades que se realizaron a partir de algunos cambios que fue experimentado el proyecto.

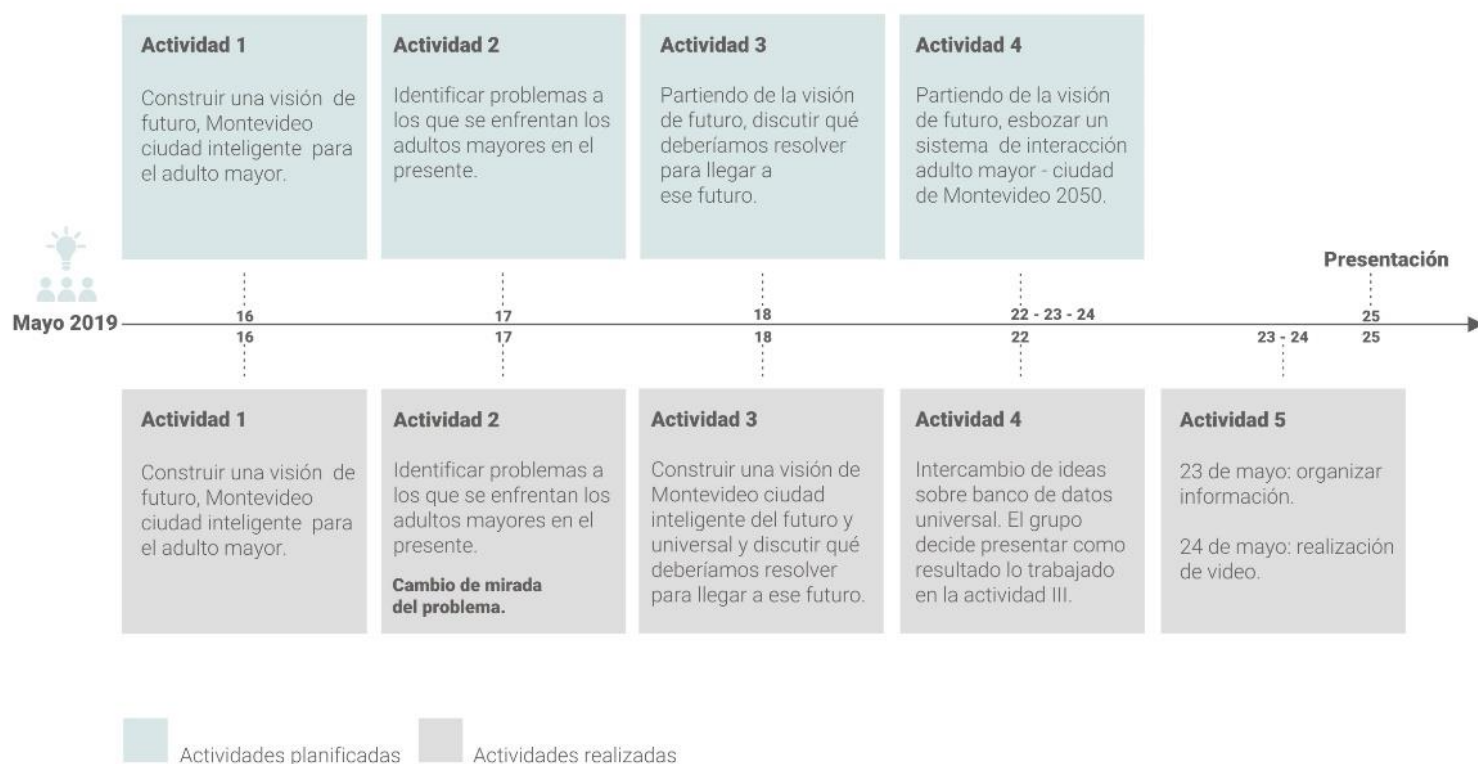


Diagrama 4. Actividades planificadas y actividades realizadas proyecto Montevideo Mayor.

El proceso participativo del proyecto *Montevideo Mayor* comenzó como estaba previsto con la actividad 1 el día 16 de Mayo, que proponía construir colectivamente una visión de futuro para la ciudad de Montevideo en función del adulto mayor. A partir de disparadores de visión de futuro que facilité al equipo (imágenes e ideas de futuro) los colaboradores desarrollaron una visión de Montevideo ciudad inteligente del futuro para el adulto mayor, a través de las siguientes metodologías: lluvia de ideas, técnica de collage sobre soporte de papel, e intercambio de ideas (para consultar los resultados de esta actividad ver anexo página 83).

transporte y en los espacios públicos por ser viejos”, “si eres joven y te fracturas, es difícil acceder al ómnibus”. El debate concluyó en la idea que los problemas de interacción y de accesibilidad de la ciudad de Montevideo nos atraviesan a todos en diferentes formas y, por lo tanto, el problema debería de verse desde una perspectiva universal. Por decisión del grupo se pasó de hablar de “usuario adulto mayor” a hablar de “usuario universal”, proponiendo la idea de universalidad como evolución de la sociedad del futuro en la que todos podamos acceder por igual.

Las actividades planificadas que quedaban por desarrollar eran la 3 y 4. La actividad 3 proponía partir de la visión de futuro y discutir sobre qué deberíamos resolver para llegar a ese futuro deseado. La actividad 4 planteaba esbozar un sistema de interacción entre el adulto mayor y la ciudad de Montevideo inteligente del 2050. A partir del cambio en la visión del problema, estas dinámicas no se llevaron a cabo y tuve que redefinir dichas actividades.

Para la actividad 3 realizada el 18 de Mayo, propuse a los colaboradores desarrollar una visión de Montevideo ciudad inteligente del futuro y universal para el 2050 y discutir qué deberíamos resolver para llegar a ese futuro. Comenzamos la actividad mirando un video de ciudades inteligentes proyectadas para el 2050 y referencias sobre diseño universal aplicado a ciudades. Estos elementos sirvieron como disparadores de la actividad y a través de lluvia de ideas comenzamos a idear la visión colectiva de Montevideo ciudad inteligente del futuro y universal (para consultar los resultados de esta actividad ver anexo página 86).

Culminada la actividad 3, los colaboradores comenzaron a inquietarse al observar prototipos físicos que estaban desarrollando algunos de los otros grupos que trabajaban en los Mañana labs. Una colaboradora planteó la idea de desarrollar como producto un banco de datos universal en formato web que sirviera como insumo para la Intendencia de Montevideo. En este momento, como diseñadora y promotora puedo identificar un quiebre el proceso participativo ya que comenzó a ser muy

complejo para mí por ejemplo entender los límites de la participación (a qué decir que sí y a qué decir que no).

El 22 de Mayo en la actividad 4 trabajamos intercambiando ideas sobre el banco de datos universal y llegamos a realizar una lluvia de ideas. Ese mismo día nos reunimos por primera vez con el mentor, le contamos los cambios que había sufrido el proyecto y la justificación. En nuestro intercambio con el mentor le mencionamos nuestra idea sobre un banco de datos, y a su entender nuestra idea debería hacer más foco en la gente y no tanto en la intendencia, así como también no le dio mucha relevancia al proyectar para el 2050 que para el grupo era clave. De la misma manera, nos dio a entender que el laboratorio es un espacio para la experimentación, evitando hacer cualquier juicio de valor. Este intercambio, si bien nos hizo re pensar nuestra propuesta, también nos hizo decidir el presentar como resultado una reflexión de cómo nos imaginamos la ciudad de Montevideo de cara al 2050 haciendo hincapié en el acceso universal que habíamos trabajado en la actividad anterior.

La actividad 5 realizada el 23 Mayo se centró en organizar los resultados que obtuvimos de la actividad 3, donde desarrollamos una visión de Montevideo ciudad inteligente del futuro y universal para el 2050 y discutir cómo presentar esa visión el día de la presentación. Como resultado el grupo decidió realizar un video con voz en off mostrando imágenes que acompañaran el relato de la visión de Montevideo ciudad inteligente y universal del futuro (para consultar dicha visión ver anexo página 89).

Luego de culminada la actividad 5, referentes de Montevideo Lab se acercaron al grupo demostrando interés en cómo iba el proyecto, qué teníamos pensado presentar y de qué manera lo íbamos a hacer. En este intercambio les comunicamos que estábamos comenzando a trabajar en un video para la presentación final que comunicara la visión de Montevideo ciudad inteligente y universal del futuro que habíamos desarrollado.

El 24 de Mayo trabajamos en la realización del video, grabamos la voz en off, desarrollamos los contenidos de las placas y la selección de las imágenes para la edición.

El 25 de Mayo se realizó la presentación de los resultados del trabajo obtenido por cada uno de los proyectos. La actividad se realizó en la Sala Ernesto de los Campos de la Intendencia, con presencia de autoridades de la Intendencia de Montevideo y público en general. Cada proyecto contaba con un tiempo aproximado de 10 minutos para presentar el resultado del trabajo realizado en el transcurso de los Mañana Labs.

La presentación de los resultados del proyecto *Montevideo Mayor* la realizamos todo el equipo de trabajo. Primero comunicamos la justificación de porqué nuestro grupo decidió un cambio en la visión del problema y luego reproducimos el video con la visión de “Montevideo ciudad inteligente del futuro y universal para el 2050”.

A continuación, presento de una forma resumida las temáticas y el resultado de la presentación del resto de los proyectos:

Con el Viento en la Cara pretendía acercar el uso de la bicicleta a personas con ceguera. Presentaron como resultado una reflexión denominada “relato no visual”, donde todos los presentes teníamos que cubrirnos la vista en el tiempo que duraba la narración.

Tu Juego Tu Barrio, estaba enfocado en mobiliario infantil para el espacio público. La presentación fue un video donde mostraban el proceso de trabajo y el resultado al que llegaron. Diseñaron un prototipo modular en madera de juego infantil para el espacio público.

Rostros Mixtos, buscaba visibilizar los diferentes rostros que habitan la ciudad. A través de un video mostraron el proceso de trabajo y el resultado al que llegó el equipo. Este resultado fue una intervención gráfica a partir de la técnica de collage digital expuesta en el espacio público a través de gigantografías.

Receta Migratoria, tenía como objetivo revalorizar las recetas de los migrantes Latinoamericanos a través de un recetario físico y online.

Presentaron como resultado (a través de imágenes digitales e impresiones) el prototipo de tres recetas e ilustraciones que acompañan el libro.

Más Allá del Mercado, proponía en función del traslado del Mercado Modelo, recuperar y transmitir la memoria del barrio a través de un museo. El grupo presentó como resultado del trabajo en el laboratorio, un prototipo de página web conteniendo la información del barrio y transmitieron algunas gestiones que llevaron a cabo durante el proceso como, por ejemplo, acciones para declarar la fachada del Mercado Modelo como patrimonio histórico.

Cartografías Migrantes, presentó como resultado de los laboratorios un prototipo de plataforma con información relevante para las personas que migran a nuestro país.

30x1, proponía desarrollar modelos de ciudad del futuro y presentaron un video con el proceso de desarrollo de 30 maquetas prototipadas colaborativamente.

Cultura de Red y Acceso Digital, presentó como resultado un prototipo de plataforma digital orientada a la comunicación alternativa autogestionada, en relación a los movimientos sociales.

Sistema de Transporte Compartido, presentó a través de un video el proceso de trabajo en los laboratorios y luego una presentación explicando el prototipo del sistema conformado por un vehículo y una aplicación.

De los proyectos presentados el que se acercó más a *Montevideo Mayor* por el tipo de resultado, fue el proyecto *Con el Viento en la Cara* que también presentó una reflexión o visión.

Culminados los Mañana Labs, Montevideo Lab solicitó a cada proyecto realizar un informe para una futura publicación. El informe debía incorporar los siguientes elementos: título del proyecto, palabras clave, descripción del proyecto en base a las siguientes preguntas: ¿en qué consiste la solución propuesta? ¿para qué es la solución propuesta?

¿quiénes son usuarias y usuarios que se benefician con esta solución?
¿qué cambio propone? ¿qué novedad ofrece respecto a lo que hoy existe?, metodología (cómo se organizó el trabajo en los laboratorios, qué materiales y técnicas se utilizaron), resultados (cuáles fueron los resultados esperados y los alcanzados), referencias, bibliografía y elementos visuales. Realicé el informe en función de los requerimientos que describí anteriormente (para consultar el informe presentado a Montevideo Lab ver anexo página 93).

El 19 de Febrero de 2020 Montevideo Lab realizó la presentación del libro ["Mañana Labs. La ciudad como construcción colectiva"](#) donde documentaron los Mañana Labs 2019 en base a los informes desarrollados por cada uno de los equipos.

Capítulo 6. Análisis del estudio de caso

En este capítulo analizo el estudio de caso del proyecto *Montevideo Mayor* a través de la metodología análisis temático latente. En función de la pregunta de investigación y desde autoetnografía, me centro en las tres etapas en las que tuve una actuación como diseñadora con los diferentes actores durante el proyecto *Montevideo Mayor*. En estas tres etapas: ideación del proyecto, intercambios con Montevideo Lab y proceso participativo, observo la figura del diseñador trabajando de forma individual y colaborativamente. Entonces, a partir de las etapas y esa diferenciación en la figura del diseñador, organizo los datos en tres niveles. El Diagrama 5. explica la relación de las etapas del proyecto *Montevideo Mayor* con los niveles en función de la figura del diseñador.

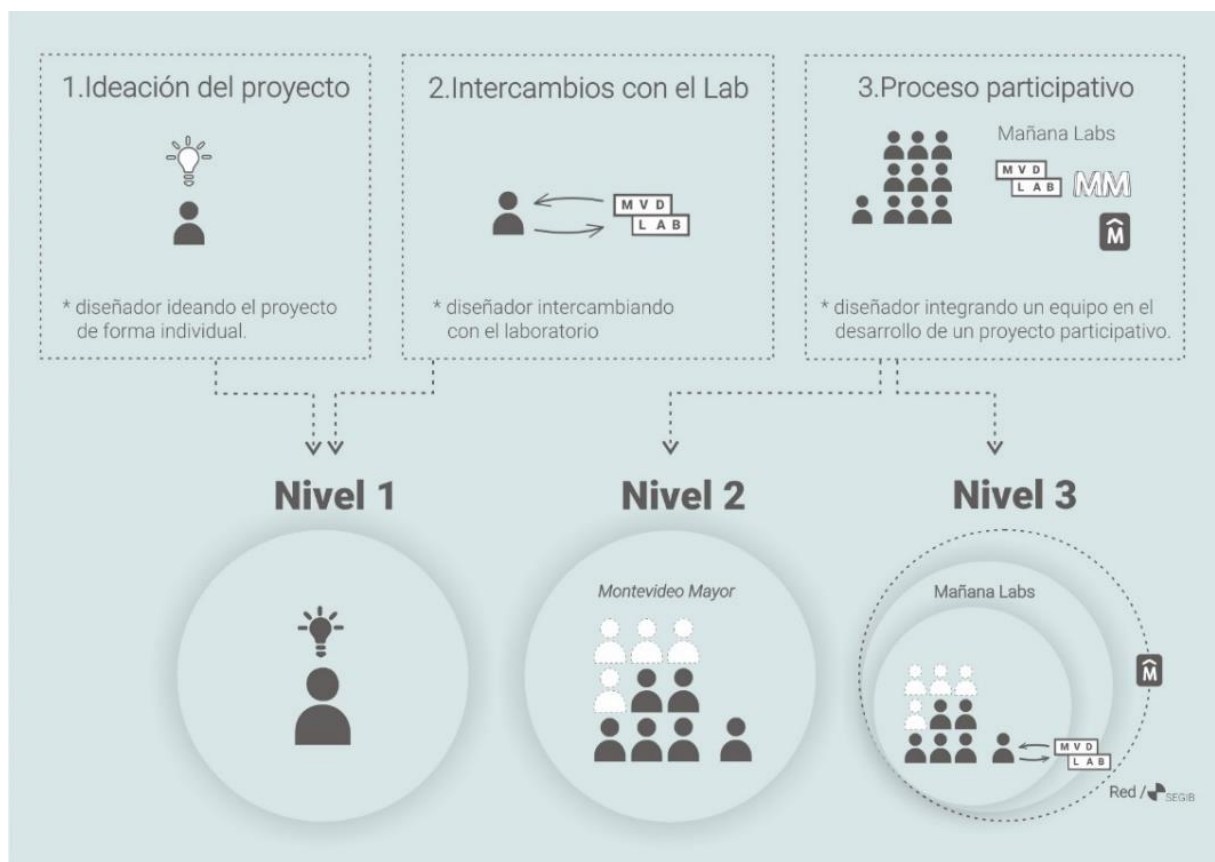


Diagrama 5. Relación entre las etapas del proyecto Montevideo Mayor y los niveles en función de la figura del diseñador.

En el nivel 1, me ubico trabajando como diseñadora ideando un proyecto con carácter social que involucra participación para un laboratorio de innovación ciudadana. Este nivel lo relaciono con la etapa 1 y 2 del proyecto *Montevideo Mayor* (ideación del proyecto e intercambios con Montevideo Lab) donde el diseñador trabaja de forma individual.

En el nivel 2, me ubico trabajando como diseñadora con el grupo de colaboradores en diseño participativo. Este nivel lo relaciono con la etapa 3 del proyecto *Montevideo Mayor* (proceso participativo) donde el diseñador trabaja de forma colaborativa.

En el nivel 3, me ubico trabajando como diseñadora con el grupo de colaboradores integrando los Mañana Labs y su contexto. Este nivel lo relaciono con la etapa 3 del proyecto *Montevideo Mayor* (proceso participativo) donde el diseñador trabaja de forma colaborativa.

6.1 Nivel 1: diseñadora ideando un proyecto con carácter social, que involucra participación para un laboratorio de innovación ciudadana

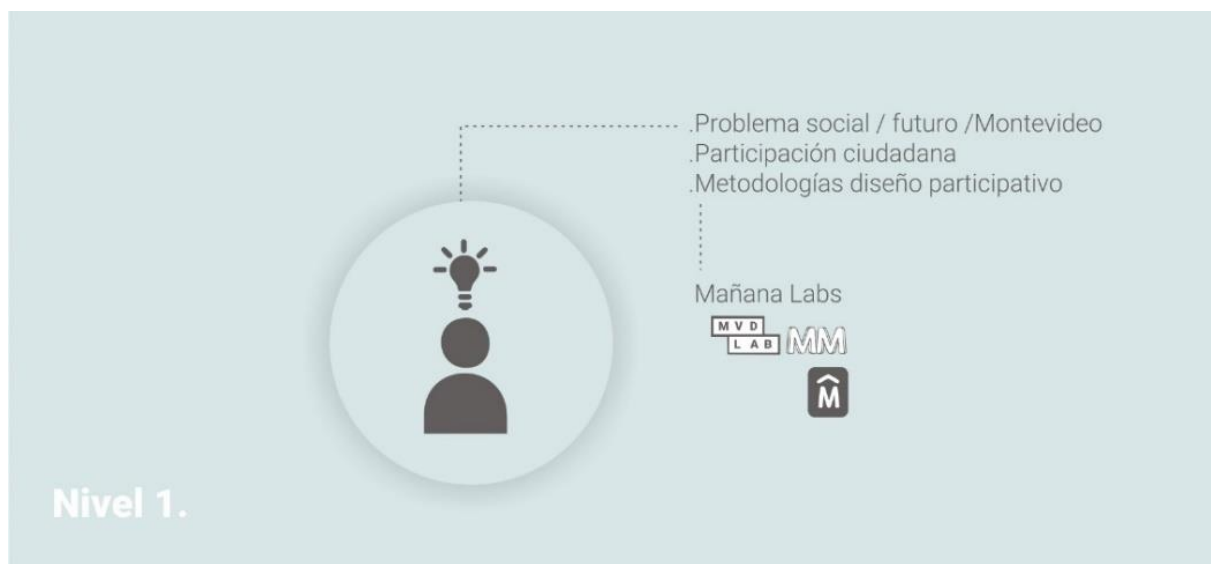


Diagrama 6. Diseñador ideando proyecto participativo con carácter social.

En este apartado analizo en base a la experiencia de haber ideado el proyecto *Montevideo Mayor*, a que me enfrenté como diseñadora al desarrollar un proyecto con carácter social que involucraba a través del diseño participativo idear un futuro posible.

El problema que inició el desarrollo del proyecto *Montevideo Mayor*, lo identifiqué en un informe realizado por la Oficina de Planeamiento y Presupuesto de Presidencia de la República, en el marco de la estrategia nacional de desarrollo Uruguay 2050, el que concluía que la tendencia del envejecimiento en la población iba a seguir en aumento en los próximos 50 años y esto generaría consecuencias en diferentes ámbitos. A partir de esta conclusión el problema a abordar en el proyecto estaría enfocado en las problemáticas a las que se enfrentará la ciudad de Montevideo de cara al 2050 con una población más envejecida.

Este ejercicio de identificar un problema no fue una tarea que me haya generado dificultad. De alguna manera una de las etapas de la práctica del diseño es identificar problemas y los diseñadores tenemos esta práctica incorporada al comenzar un proyecto. Siguiendo el pensamiento de Kimbell (2016) el diseño y por tanto los diseñadores tenemos la capacidad de problematizar y este enfoque de diseño resulta valioso en los servicios públicos. En donde hago una diferenciación es en el tipo de problema que abordaba el proyecto *Montevideo Mayor*. Al ser una problemática de tipo social se diferenciaba de los problemas a los que estaba acostumbrada a abordar y en este sentido, entran en juego otras variables que se escapan a la formación del diseñador. Es aquí donde resalto la importancia del aporte en relación a la visión del problema que pueden hacer otras disciplinas como la sociología, las ciencias sociales, la filosofía, o la antropología entre otras.

Otro desafío en el proceso de ideación del proyecto fue acercarme a nuevas metodologías y prácticas que se utilizan en procesos de diseño participativo que desconocía. Según Bason (2017) existe una tendencia de la práctica del diseño hacia la cocreación, tanto en empresas privadas como en los gobiernos y esto desafía la idea clásica del diseñador. Esta reflexión de Bason me hace pensar que la participación en diseño es una práctica instalada y sería necesario que los diseñadores estemos

actualizados en esta área. En relación a esto y centrándome en los laboratorios de innovación, destaco que es importante entender cómo estos laboratorios emplean el prototipado y qué diferencia existe entre el prototipado que utiliza el diseño tradicional. Kimbell y Bailey (2017) sostienen que la diferencia está en que en el prototipado en diseño participativo se utiliza como una herramienta de investigación que traduce las experiencias de las personas con el objetivo de generar nuevas ideas a través del debate y el intercambio con los diferentes actores.

En los intercambios que mantuve con Montevideo Lab luego de aprobado el proyecto me plantearon la necesidad de reformular algunos aspectos, haciendo referencia a que la movilización en el espacio público no estaba del todo cerrada. Esta devolución no fue clara para mí y de alguna manera de forma “intuitiva”, eliminé esa actividad de movilización en el espacio público y propuse otra actividad que fue esbozar un sistema de interacción adulto mayor - ciudad de Montevideo 2050. Esta forma “intuitiva” de pensar en la búsqueda de una solución, responde a lo que se denomina pensamiento abductivo que es característico en las disciplinas creativas y que de alguna manera es otra capacidad que los diseñadores tenemos interiorizada. Crouch y Pearce (2012) expresan que el pensamiento abductivo se gesta a través del inconsciente, nos ayuda a conectar información generando sentido a esas conexiones y nos permiten tomar decisiones rápidas. De alguna forma esta capacidad me permitió responder rápidamente a un pedido de Montevideo Lab, redefiniendo esa actividad.

6.2 Nivel 2: diseñadora trabajando con el grupo de colaboradores en diseño participativo

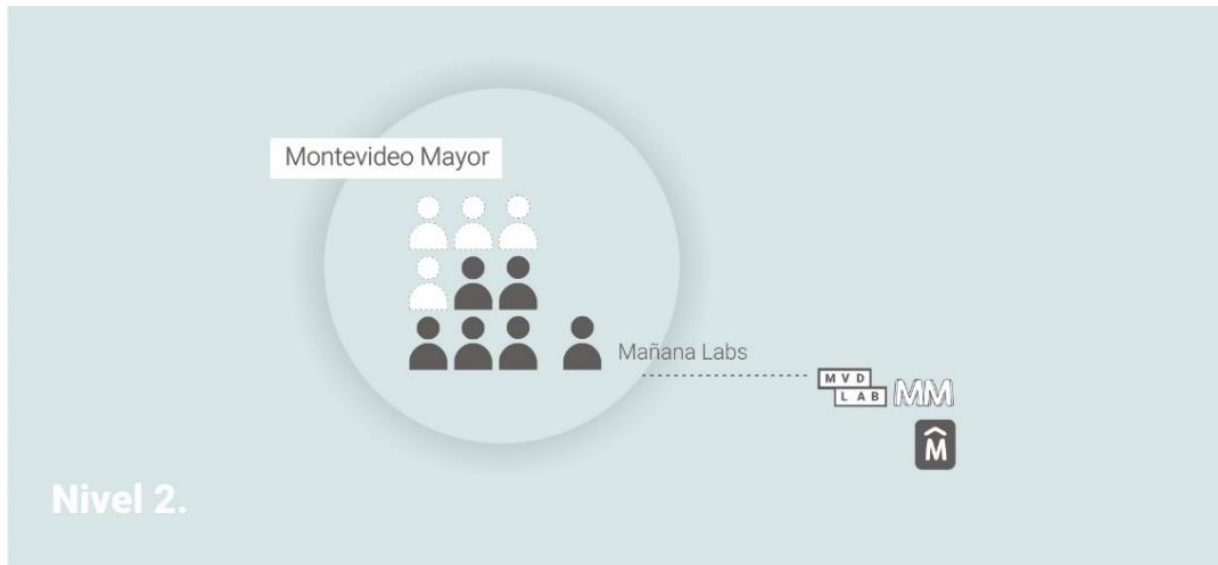


Diagrama 7. Diseñador trabajando junto a colaboradores en proyecto participativo.

En este apartado analizo mi experiencia de trabajo como diseñadora, en el proceso de diseño participativo del proyecto *Montevideo Mayor*. Esta es la etapa en la que dejé de trabajar individualmente como diseñadora, para darle lugar al trabajo participativo en el cual intervenimos cinco colaboradores y yo como diseñadora.

Al comenzar el proceso participativo las actividades y dinámicas estaban previamente planificadas, organizadas en función de los días de trabajo y alineadas con los objetivos del proyecto. Una vez que el proceso participativo comenzó a desarrollarse, estas actividades comenzaron a experimentar cambios. La actividad 1 se desarrolló como estaba prevista, mientras que la actividad 2 la rediseñé antes de comenzar. Una vez rediseñada y desarrollada, tuvo como resultado, un cambio en la visión del problema y por lo tanto en la dirección del proyecto. Por decisión del grupo se pasó de hablar de “usuario adulto mayor” a hablar de “usuario universal”. Esta modificación implicó para mí, rediseñar las futuras actividades en función de la nueva visión del problema y generó tensiones en mí como diseñadora y promotora del proyecto. Por un lado, debía

atender a los cambios e iniciativas que proponían los colaboradores y, por otro lado, esas iniciativas se alejaban de los objetivos del proyecto inicial presentado a Montevideo Lab. De alguna manera, no tenía muy claro que rol asumir como diseñadora en un proceso de diseño participativo y sentí que las herramientas que adquirí en la formación en diseño tradicional se volvieron precarias al enfrentarme a la participación. En esta etapa en la cual el proyecto experimentó cambios y tuve que repensar algunas actividades, destaco que la capacidad que tenemos los diseñadores industriales para rediseñar fue de mucha utilidad.

Como diseñadora estaba acostumbrada al proceso de diseño tradicional el cual es más lineal y estructurado y es el diseñador el que tiene el control del proceso creativo. Luego de vivir la experiencia trabajando como diseñadora en un proceso de diseño participativo, observo que el diseñador no tiene el control sobre el proceso creativo y la linealidad a la que me refería anteriormente deja de existir, siendo un proceso más “desordenado” en donde intervienen personas con diferentes visiones. Entonces, el rol del diseñador en procesos participativos requiere de una mayor flexibilidad que acompañe ese proceso más irregular y cambiante, aceptando la diversidad de opiniones que alimentan el proceso creativo.

Trabajar en el abordaje de un problema social en donde intervienen personas de diferentes lugares, con diversas formaciones y experiencias de vida dificulta llegar a consensos. Entonces, siguiendo el pensamiento de Helena Kraff (2020) el diseñador podría acercarse a estos problemas rodeados de incertidumbre a través del diseño participativo agonista que plantea la idea que las discrepancias son positivas y necesarias en un proceso de participación ya que enriquecen la discusión y ayudan a cuestionar las estructuras establecidas.

Durante el proceso participativo en mi rol como diseñadora, actué como nexo entre los colaboradores y el Montevideo Lab, orienté al grupo en las actividades a realizar y aporté disparadores de ideas que ayudaran a despertar en los participantes nuevas visiones. Estas funciones que ejercí las relaciono con las nuevas capacidades del diseñador (en un laboratorio público) de facilitador y administrador que identificó Lee (2016) en su investigación, donde el rol del diseñador en el proceso participativo

funciona apoyando a el equipo a trabajar colaborativamente tratando de solucionar problemas que puedan afectar el proceso.

6.3 Nivel 3: diseñadora con el grupo de colaboradores, integrando a los Mañana Labs y su contexto

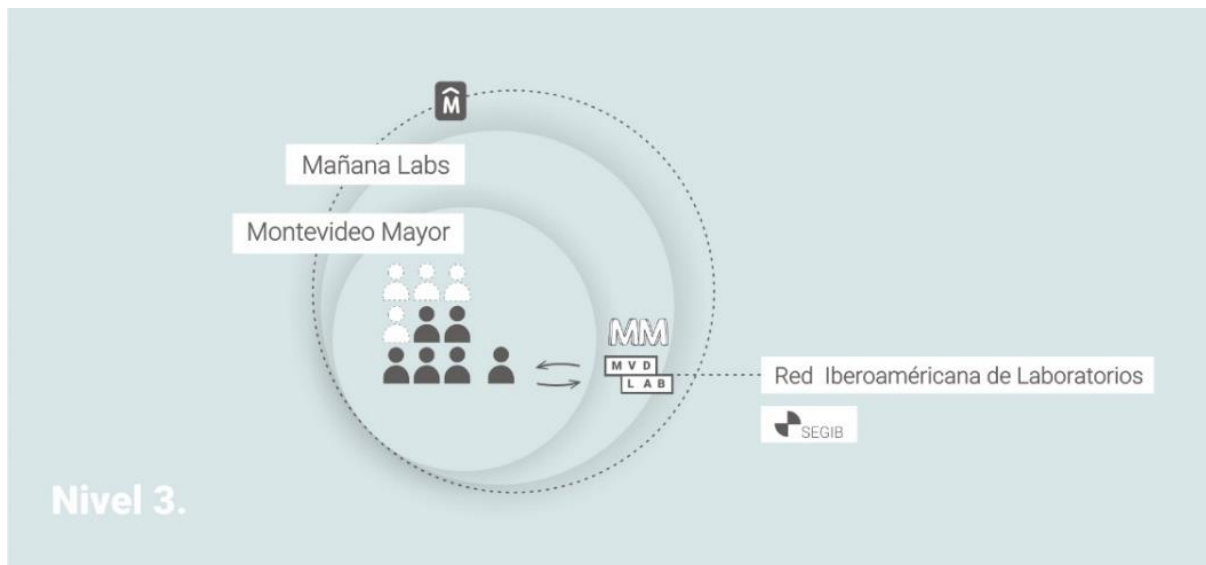


Diagrama 8. Diseñador junto a colaboradores integrando el contexto.

En el siguiente apartado analizaré las dificultades, tensiones y expectativas que se manifestaron durante el desarrollo del proyecto: en el laboratorio, en el grupo de colaboradores y a nivel individual como diseñadora y promotora, teniendo en cuenta el contexto.

Los Mañana Labs son promovidos por Montevideo del Mañana y Montevideo Lab y forman parte del área de participación de la Intendencia de Montevideo. A su vez, Montevideo Lab pertenece a la Red de Laboratorios de Iberoamérica y esta depende de la Secretaría General Iberoamericana. Los Mañana Labs se basan en un formato que se replica en la Red de Laboratorios de Iberoamérica. El proyecto *Montevideo Mayor* estaba inmerso dentro de este ecosistema y, por tanto, debía responder a las expectativas que tenían los organizadores sobre el desarrollo colectivo del proyecto y la concreción del mismo.

Luego de la reunión en la que comunicamos a los referentes de Montevideo Lab los cambios que sufrió el proyecto, noté cierta preocupación por parte de los responsables de los Mañana Lab en saber de qué manera el grupo iba a materializar las ideas el día de la presentación. Durante el desarrollo del proceso participativo prácticamente no hubo intercambio con Montevideo Lab, pero luego del cambio en el problema, se mostraban más interesados. De igual forma, desde el laboratorio no manifestaron un juicio de valor sobre si el giro que estaba dando el proyecto era adecuado o no y esto está relacionado a la naturaleza de los procesos participativos que son abiertos a las diferentes visiones y no existe una verdad absoluta.

Si bien la participación ciudadana en Montevideo comienza en la década de 1990 (a partir de la descentralización del Gobierno Departamental) a través del Presupuesto Participativo y Políticas Sociales y Culturales que incluyeron al ciudadano en la toma de decisiones, los Mañana Labs son una experiencia relativamente nueva para la Intendencia de Montevideo. De alguna manera, los Mañana Labs debían responder a las expectativas de la Intendencia de Montevideo ya que esta es la que proporciona el presupuesto para que los Mañana Labs se desarrollen. Por esta razón, pienso que existía un interés mayor por parte de los organizadores de los Mañana Labs en que se llegara a una solución visible y concreta en cada proyecto, ya que esto visibiliza el trabajo que realiza Montevideo Lab.

Para la mayoría de los colaboradores del proyecto *Montevideo Mayor* el formato de trabajo era una experiencia nueva. Noté algunas tensiones en los colaboradores cuando aumentó la presión en materializar las ideas para llegar a una solución concreta. Esas tensiones se manifestaron cuando referentes del laboratorio comenzaron a estar más pendientes de lo que el equipo de trabajo *Montevideo Mayor* iba a mostrar en la presentación y también al observar prototipos físicos que estaban realizando otros equipos. Estos hechos generaron que una colaboradora propusiera como producto un banco de datos en formato web como insumo para la Intendencia de Montevideo.

La comunicación con el laboratorio generó en mí, ciertos desafíos. Como diseñadora por formación estaba acostumbrada a recibir conceptos

claros y definidos (como por ejemplo un “brief de diseño” donde se delimita un proyecto) y trabajar con conceptos más abiertos (poco claros) fue claramente motivo de confusión para mí. Por esta razón me parece importante que los diseñadores que trabajemos en esta nueva área del diseño, desarrollemos capacidades que nos permitan trabajar con conceptos más abiertos en entornos de incertidumbre. Para Lee (2016) el diseñador debería desarrollar su trabajo en el ámbito participativo teniendo la capacidad de tolerar la incertidumbre sintiéndose cómodo en ese contexto.

Otro aspecto a contemplar por parte de los diseñadores tiene que ver con entender el contexto en el que está inmerso el proyecto, por ejemplo, de que institución depende el laboratorio, qué organismo financia las actividades, entre otros datos. También tener en cuenta la idea que se podrían generar tensiones y dificultades entre los diferentes actores que conforman el contexto (los colaboradores, el laboratorio de innovación e instituciones relacionadas y los diseñadores) debido a las diferentes expectativas que tiene cada uno.

Para resumir este capítulo expondré los temas que surgieron del análisis:

El primer tema se refiere a que el diseñador formado para la industria (en mi caso, formada en textil y moda) tiene ciertas capacidades y prácticas incorporadas desde su formación, que lo habilitan al trabajo en un laboratorio de innovación ciudadana, donde se desarrolla el diseño participativo. Dentro de estas capacidades y prácticas destaco la capacidad de problematizar, de visualizar algo que no existe para pensar el futuro, de rediseñar y de llevar a la práctica el pensamiento abductivo.

El segundo tema está relacionado a la existencia de otras capacidades y prácticas que el diseñador debería incorporar o tener en cuenta a la hora de abordar un problema social trabajando en diseño participativo. Destaco las capacidades por parte del diseñador de trabajar con nuevas metodologías utilizadas en procesos de diseño participativo ejerciendo un rol más flexible donde se lo observa trabajando como facilitador adoptando capacidades que le permitan trabajar con conceptos menos definidos en un entorno de incertidumbre.

El tercer tema que surge del análisis se refiere a las capacidades que debería adoptar el diseñador al enfrentarse al contexto, donde se manifiestan tensiones y dificultades entre los diferentes actores: los colaboradores, el laboratorio de innovación e instituciones relacionadas y los diseñadores. En este caso el diseñador debería tener capacidades que le permitan entender el contexto y también capacidades para lidiar con los diferentes actores.

Capítulo 7. Conclusiones

Este capítulo discute los temas que derivan del análisis del estudio de caso, así como también los aprendizajes, las limitaciones de la investigación y los temas que podrían derivar en futuras investigaciones.

Si bien esta investigación tuvo un enfoque autoetnográfico y de descubrimiento sobre el actuar del diseñador en el contexto de un laboratorio de innovación ciudadana en participación, no significa que sea algo novedoso ya que este rol del diseñador viene de la mano del cambio que está experimentando la disciplina del diseño desde hace un tiempo. Como bien lo expresan Richard Buchanan (1999) a través de los cuatro órdenes del diseño, Ezio Manzini (2013) con la innovación social, Guy Julier (2013) enfatizando en el activismo de diseño y Lucy Kimbell (2016) expresando el interés de los gobiernos y la política hacia el pensamiento de diseño.

El objetivo general de esta investigación fue analizar y reflexionar sobre las implicancias que representa para un diseñador formado para desarrollar productos para el mercado de consumo, enfrentarse pasar a trabajar en el sector público, en un proyecto para un laboratorio de innovación ciudadana en un ámbito de participación.

El análisis del estudio de caso brinda la respuesta a la pregunta que guía esta investigación ¿Qué capacidades y prácticas naturalizadas en un diseñador industrial contribuyen a trabajar en un laboratorio de innovación ciudadana y cuáles debería adoptar para desarrollar su trabajo?

Algunas capacidades y prácticas que los diseñadores tenemos incorporadas desde la formación fueron las que me permitieron desarrollar gran parte del trabajo que realicé en el proyecto *Montevideo Mayor*. Dentro de estas capacidades y prácticas señalo: la capacidad de problematizar, de visualizar algo que no existe para pensar el futuro, de rediseñar y de llevar a la práctica el pensamiento abductivo.

Si bien el diseño es una disciplina que tiene la capacidad de identificar y formular problemas, cuando los diseñadores trabajamos en un proyecto para un laboratorio de innovación ciudadana como fue *Montevideo Mayor*, nos enfrentamos a abordar problemas sociales complejos que podrían exceder a la formación de un diseñador de producto o moda. Entonces, sería de mucha ayuda para la etapa de problematización, la capacidad por parte del diseñador de acercarse al trabajo de otras disciplinas como la sociología, las ciencias sociales, la filosofía, la antropología, entre otras para tener distintas perspectivas y aprender del otro.

Siguiendo el pensamiento de Manzini (2013) sobre la idea del diseño participativo y el rol que cumplen los diseñadores de facilitadores en dichos procesos y también desde mi experiencia de trabajar en participación en el proyecto *Montevideo Mayor*, destaco la importancia de incorporar nuevas capacidades y prácticas relacionadas a metodologías de procesos de diseño participativo.

La etapa de participación ciudadana me permitió experimentar sobre la diferencia entre el proceso creativo del diseño tradicional y el proceso creativo del diseño participativo. El proceso de diseño tradicional al que yo estaba acostumbrada a trabajar es más lineal y estructurado y es el diseñador el que tiene el control del proceso. En contraposición el proceso de diseño participativo es más desordenado debido a que intervienen un mayor número de personas y de alguna manera el diseñador pierde el control del proceso. Entonces, el diseñador debería de tener la capacidad de contar con un rol más flexible que acompañe ese proceso creativo más irregular y cambiante donde intervienen personas que provienen de diferentes lugares, con diversas formaciones y experiencias de vida lo que dificulta llegar a consensos. Siguiendo el pensamiento de Helena Kraff (2020) el diseñador podría abordar problemas sociales rodeados de incertidumbre a través de la práctica del diseño participativo agonista, que plantea la idea que las discrepancias y la diversidad de pensamientos son necesarios y positivos en un proceso participativo ya que enriquecen la discusión y ayudan a cuestionar las estructuras establecidas para generar cambios.

Otros aspectos a tener en cuenta por parte del diseñador al trabajar en procesos participativos tienen que ver con adoptar capacidades que le permitan trabajar con conceptos menos definidos en un entorno de ambigüedad e incertidumbre, tener la capacidad de entender el contexto en el que se encuentra inmerso el proyecto teniendo cuenta que durante el proceso participativo posiblemente se generen dificultades y tensiones entre los diversos actores (los colaboradores, el laboratorio y el diseñador) que responden a los intereses y las expectativas que cada uno tiene y vuelca al proceso.

Aprendizajes y limitaciones de la investigación

Considero que esta tesis aportó nuevos aprendizajes desde una perspectiva personal y académica. A través de la literatura destaco el acercamiento a las nuevas visiones y caminos que está experimentando la disciplina del diseño y cómo estas nuevas aplicaciones podrían generar un impacto en la sociedad. En relación a la investigación que realicé en el laboratorio de innovación ciudadana Montevideo Lab, destaco la complejidad que tiene para un diseñador enfrentarse al ámbito público, a la participación ciudadana, y por sobre todo la responsabilidad de trabajar en el abordaje de problemas sociales sin contar con una formación que respalde la actuación del diseñador. Como limitante de la investigación, destaco el corto tiempo del trabajo de campo que no me permitió entender en profundidad desde el inicio el contexto en el que estaba investigando.

Futuras Investigaciones

Dos reflexiones que surgieron del análisis del estudio de caso generaron en mí la motivación para profundizar en el rol del diseñador que se ve enfrentado a trabajar abordando problemas sociales complejos que involucran futuro para brindar soluciones a corto y largo plazo. Una de las reflexiones plantea que el rol del diseñador en procesos participativos requiere de una mayor flexibilidad y la otra se refiere a la idea que el diseñador debería adoptar capacidades que le permitan trabajar con conceptos menos definidos en un entorno de incertidumbre. Profundizar

en estos temas excede a los límites de esta investigación, pero podrían ser abordados en futuras investigaciones.

Bibliografía

Libros, papers, revistas

Bailey, J y Lloyd, P. (2016). *The introduction of design to policymaking: Policy Lab and the UK government*.

Bason, C. (2016) *Leading Public Design: How managers engage with design to transform public governance*. ISSN 0906-6934 Online ISBN: 978-87-93579-15-6. Copenhagen Business School.

Breslin, M y Buchanan, R. (2008). *On the Case Study Method of Research and Teaching in Design*. Massachusetts Institute of Technology. Design Issues: Volume 24, Number 1.

Buchanan, R. (1999). *Design Research and the New Learning*. Design Issues: Volume 17, Number 4.

Crouch, C. y Pearce, J. (2012). *Doing Research in Design*. Bloomsbury Publishing. Edición de Kindle ISBN: 978-0-8578-5219-9 (e-book).

Julier, G (2013) *From Design Culture to Design Activism, Design and Culture*, 5:2, 215-236, DOI: 10.2752/175470813X13638640370814.

Kimbell, L. (2015). *Applying Design Approaches to Policy Making: Discovering Policy Lab*. Discussion Paper. University of Brighton, Brighton.

Kimbell, L. (2016). *Design in the Time of Policy Problems*.

Kimbell, L. and Bailey, J. (2017). *Innovation Insights Hub, University of the Arts London*, London, UK; University of Brighton, Brighton, UK Published in CoDesign, 13:3, 214-226.

Kokotovich, V y Dorst, K. (2016). *Blending Hard and Soft Design via Thematic Analysis*.

Kraff, H. (2020). *A Critical Exploration of Agonistic Participatory Design*, The Design Journal, 23:1, 31-48, DOI: 10.1080/14606925.2019.1684730.

Lee, F. (2016). *What do they really mean by "design"? – A textual analysis of the reports from design-led labs that strive for better service provision and policymaking*, Aalto University.

Manzini, E (2013). *Making Things Happen: Social Innovation and Design*. Massachusetts Institute of Technology Design Issues: Volume 30, Number 1.

Mouffe, C. (2000). *La Paradoja Democrática: El peligro del consenso en la política contemporánea*. Editorial GEDISA, Google Books.
<https://books.google.com.uy/books?id=uPCbDwAAQBAJ&lpg=PA1&hl=es&pg=PA3#v=onepage&q&f=false>

Opazo, D. Wolff, M. y Araya, M. (2017). *Imagination and the Political in Design Participation*.

Páginas y documentos web

Innovación Ciudadana. (sf). *Red de Laboratorios de Innovación Ciudadana* Recuperado Junio 2020 de <https://www.innovacionciudadana.org/red-de-laboratorios-de-innovacion-ciudadana/>

Segib.org. (2018). *Presentación del Laboratorio Iberoamericano de Innovación Ciudadana LabicAr en Rosario, Argentina*. Recuperado Mayo 2020 de <https://www.segib.org/agenda/presentacion-del-laboratorio-iberoamericano-de-innovacion-ciudadana-labicar-en-rosario-argentina/>

Oficina de Planeamiento y Presupuesto. Montevideo 2018 *Escenarios Demográficos Uruguay 2050 Serie de divulgación - Volumen III*. Recuperado Febrero 2019
http://200.40.96.180/images/2257_Escenarios_demograficos_Uruguay_2050_web.pdf

Rampa IM 2018 *Transporte accesible Montevideo sin barreras 2018 Marcha por la accesibilidad e inclusión*. Recuperado Febrero 2019
http://www.montevideo.gub.uy/sites/default/files/biblioteca/rampa-21web-v2_0.pdf

Imágenes

Innovación Social, Solución proyecto “GekkoLab” LABICXLAPAZ [Imagen 1] Recuperado Julio 2020 <http://innovacionsocial.nariño.gov.co/>

Intendencia de Montevideo (sf) Promoción de los Mañana Labs [Imagen 2] Recuperado Junio 2020 de

<https://montevideo.gub.uy/sites/default/files/biblioteca/kvmvdlab4jpg.jpg>
pg

Intendencia de Montevideo (sf) Promoción proyecto Montevideo Mayor
[Imagen 3] Recuperado Febrero 2020 de
<https://montevideo.gub.uy/noticias/participacion-ciudadana/fueron-seleccionados-proyectos-ciudadanos>

Diano, Florencia (Mayo 2019) "Insumo collage actividad 1" [Imagen 4]

Anexos

Esta sección presenta: la convocatoria desarrollada por Montevideo Lab para presentar propuestas a los mañana labs, el proyecto que desarrollé para los mañana labs donde incluyo la idea del proyecto, las actividades planificadas y los cambios que realicé luego del intercambio que mantuve con referentes de Montevideo Lab. También incluyo: fichas donde resumo las actividades de relevancia para el estudio de caso, el resultado de la etapa participativa y el informe final a pedido de Montevideo Lab.

Bases de la convocatoria desarrollada por Montevideo Lab para
presentar propuestas a los Mañana Labs



Mañana Labs

Montevideo, Uruguay

Febrero de 2019

CONVOCATORIA A PROYECTOS

Laboratorio de Innovación Urbana y Ciudadana

BASES DE LA CONVOCATORIA



Intendencia
de Montevideo



Montevideo
del mañana



Introducción

El Gobierno Departamental de Montevideo a través de su laboratorio de innovación ciudadana, Montevideo Lab y Montevideo del Mañana del Departamento de Planificación, convocan a la presentación de propuestas de experimentación e innovación urbana y ciudadana para investigación, desarrollo, documentación, y/o prototipado en el Mañana Labs que se realizará en el mes de mayo de 2019 en la ciudad de Montevideo, Uruguay.

En este laboratorio a realizarse en Montevideo, serán seleccionados hasta 10 proyectos a ser desarrollados por equipos de trabajo integrados por el/la promotor/a y 9 colaboradores/as (a ser seleccionados en futura convocatoria abierta), con el apoyo continuo de mentores especializados, especialistas técnicos y mediadores locales.

Por ello, se abre esta convocatoria abierta a todos aquellos interesados que residan en Montevideo en presentar propuestas de proyectos de innovación ciudadana orientados al Montevideo del Mañana.

Bases de la Convocatoria: Objeto de la convocatoria

El objeto de esta convocatoria es la selección de un máximo de diez proyectos para su desarrollo colaborativo en un laboratorio de 8 jornadas (de miércoles a sábado) a realizarse en el mes de mayo de 2019.

Los proyectos seleccionados se desarrollarán con la ayuda de mentores/as, mediadores/as y especialistas técnicos/as, nacionales e internacionales; además del grupo de hasta 90 colaboradores/as de los diferentes barrios de Montevideo (que serán seleccionados/as en próxima convocatoria abierta).

Perfil de postulantes

Esta convocatoria está dirigida a toda persona o colectivo interesada en las temáticas propuestas, más allá de su grado de formación, especialización o experiencia. Por ejemplo, artistas, ingenieros/as, sociólogos/as, arquitectos/as, urbanistas, educadores, programadores/as, psicólogos/as, periodistas, ecólogos/as, diseñadores/as gráficos, gestores/as culturales, portadores/as de tradiciones culturales, maestros, profesores o cualquier otra persona interesada en las temáticas propuestas. Instamos, especialmente, a colectivos de jóvenes, afrodescendientes, indígenas, mujeres, personas con discapacidad, sectores sociales LGTBI, entre otros, presenten sus propuestas.

Perfil de las propuestas

Los proyectos para presentar en esta convocatoria deben necesariamente trabajar algunas de las temáticas vinculadas a cualquiera de los objetivos propuestos, teniendo presente que se trabajará colaborativamente con vecinos y vecinas que esperan y necesitan propuestas concretas. Entran en esta convocatoria propuestas de transformación social, diseño de objetos, instalaciones, plataformas, o metodologías, que exploren formas de innovación ciudadana y cultural, mediante el trabajo de coproducción con la comunidad. Iniciativas que utilicen tanto tecnologías digitales como sociales para alcanzar sus objetivos y metas.

Categorías temáticas

Se priorizarán proyectos que propicien la materialización de soluciones a problemáticas de futuro. ¿Qué cuestiones deben ser resueltas ahora para permitir que se produzcan los cambios de futuro que queremos para Montevideo? ¿Qué sociedad queremos? ¿A qué desarrollo humano aspiramos? ¿Qué departamento y ciudad podemos crear o recrear? ¿Cómo nos preparamos para el futuro?

Este punto de partida abre puertas a múltiples propuestas que sean innovadoras, creativas, originales, novedosas. Se priorizarán las propuestas vinculadas a los temas de debate del Montevideo del Mañana en referencia a sus temáticas transversales: cambio climático, igualdad de género, resiliencia, cambios demográficos, gestión articulada, la institucionalidad y la gobernanza, ciencia, tecnología e Innovación. A partir de lo anterior se han establecido las siguientes cuatro categorías:

CIUDAD CUIDADOS *demografía, economía, equidad*

CIUDAD CLIMA *feminismos, resiliencia, ambiente*

CIUDAD MESTIZA *migración, turismo, conocimiento, colonialismos*

CIUDAD DIVERSA *género, media, democracia*

Metodología de los Labs

El laboratorio pretende ser un espacio de aprendizaje, investigación, producción y prototipado colectivo desde el cual se apoye al máximo el desarrollo de los proyectos seleccionados. Las propuestas se trabajarán en grupos multidisciplinares compuestos por: 1 promotor/a del proyecto y hasta 9 colaboradores/as interesados/as (a seleccionar en futura convocatoria), con el asesoramiento conceptual y técnico de los mentores/as, mediadores/as y las/los especialistas técnicos.

A lo largo de los Mañana Labs se programarán diferentes actividades como charlas, presentaciones, seminarios o mini-talleres específicos.

Las jornadas completas serán mañana y tarde, adaptadas a las necesidades particulares de los proyectos, en conciliación con las actividades y los horarios del centro donde se realizará el laboratorio.

Se animará a las y los participantes a elaborar una adecuada documentación de los proyectos desarrollados, tanto durante el laboratorio como posteriormente a su finalización. También se insta a la utilización de herramientas de software y hardware libre. La publicación de los resultados deberá estar bajo licencias libres y en repositorios

abiertos que permitan el acceso y la difusión del conocimiento producido durante el laboratorio.

Compromiso de los organizadores

- Dotar de un presupuesto limitado para la compra de materiales, que se distribuirá en función de las necesidades de cada uno de los proyectos.
- Facilitar, en la medida de lo posible, los medios necesarios para la realización de los proyectos seleccionados, incluyendo algunos materiales y herramientas. Entre ellos, contamos con el uso del Laboratorio de Fabricación Digital del Parque Tecnológico Industrial (PTI Cerro) y el FABLAB de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU).
- La organización aportará los recursos y medios básicos para la producción de los prototipos de los proyectos seleccionados, siempre bajo petición previa de las y los promotores de las propuestas (hasta un máximo de 3000 dólares por proyecto).
- En caso que algunos proyectos no utilicen el máximo disponible, el Comité de Selección podrá evaluar destinarlo a otro proyecto que requiera complementarse es de USD 30.000.
- El acceso y uso de los medios técnicos aportados por la organización será coordinado y supervisado por Montevideo LAB. Los gastos del material y equipamiento técnico no solicitados ni aprobados con la anterioridad suficiente no se podrán garantizar.
- Acompañar a las y los participantes para documentar los proyectos y publicar los resultados, promoviendo la cultura libre y la difusión del conocimiento producido durante el proceso.
- Dar asesoría conceptual, técnica y metodológica de mentoría y mediación.
- Visibilizar los proyectos en las páginas web institucionales, en los medios y en las redes sociales.
- Exponer los proyectos y los trabajos realizados en el marco del Montevideo del Mañana. Ofrecer, dentro de sus posibilidades, las

condiciones necesarias para que ninguna persona pueda verse limitada por diversidad funcional, condicionantes familiares u otras cuestiones.

- Disponer de un espacio para la infancia y otros cuidados, durante los días que se desarrollen los Mañana Labs, semana intensiva de talleres.
- Facilitar las comidas de los días en que se desarrollen los talleres.
- Brindar un clima que facilite el respeto y la colaboración de todas y cada una de las personas participantes.

Compromisos de todas las personas participantes

- Asistir a los laboratorios de innovación ciudadana durante las fechas previstas a las actividades relacionadas que sean interesantes para los procesos de producción en los que los equipos estén involucrados.
- Estar disponibles para comunicarse con la organización durante las semanas que duren los laboratorios.
- Documentar los proyectos a través de los medios ofrecidos por la organización y facilitar los materiales derivados.
- Aceptar y fomentar la participación de las personas interesadas en colaborar.
- Reconocer y acreditar la participación y aportación de cada miembro del equipo.
- Cuidar los materiales, el espacio y el ambiente de trabajo durante el desarrollo del taller.
- Presentar públicamente los proyectos desarrollados en la jornada final de los Mañana Labs.
- Tras la finalización del taller, facilitar materiales y/o prototipos desarrollados para su exposición al público.
- Promover la cultura libre y divulgar el conocimiento desarrollado (metodologías, herramientas y textos) con el fin de que estén disponibles bajo licencias abiertas.
- Guardar una actitud respetuosa hacia todas las personas. No se aceptarán expresiones de odio o intolerancia relativas a género,

raza, etnia, diversidad, posición social, sexualidades, religión o procedencia.

- No se aceptarán actitudes machistas ni de acoso sexual.

Postulación

Existen dos formas de presentar el proyecto:

Online: deberás rellenar el formulario de inscripción disponible en el siguiente enlace:

<http://www.montevideo.gub.uy/formularios/postulacion-de-proyectos-mananalabs>

Presencial: puedes recoger y entregar el formulario para la convocatoria en Montevideo Lab ubicada en el Cabildo de Montevideo, Juan Carlos Gómez 1362, de 12 a 18 hs.

Proceso de selección

El Comité de selección estudiará de forma detallada la viabilidad técnica de la realización de hasta 10 proyectos. Por esta razón, se valorarán de forma positiva proyectos cuyos requisitos técnicos y espaciales estén claramente especificados y que puedan efectivamente prototiparse en el plazo del laboratorio.

Si el Comité de selección tuviera dudas acerca de algún requisito técnico se pondría en contacto con el/la o los/as autores de la propuesta.

Integración del Comité de selección

El Comité de selección estará compuesto por Montevideo del Mañana; el MvdLab de la Intendencia de Montevideo; un representante de la Universidad de la República, la Defensoría del Vecino y la Vecina y la Junta de Alcaldes.

Tendrá 5 miembros titulares y 5 suplentes, de designación automática.

El Comité contará con el asesoramiento de los/as mentores/as nacionales e internacionales y por los Departamentos de la Intendencia vinculados a las temáticas de la propuesta presentada.

El día 25 de marzo dará a conocer los resultados de la postulación. Una vez realizada la selección, se contactará con las personas promotoras seleccionadas y, en caso de renuncia de alguna de ellas, las propuestas suplentes serán incorporadas siguiendo el orden de puntuación.

Valoración de los proyectos

En la selección de los proyectos, el Comité valorará:

- Adecuación a la temática planteada en esta convocatoria.
- Desarrollo con objetivos claros y precisos y con intencionalidad de cambio.
- Calidad, originalidad y grado de innovación de la propuesta.
- Viabilidad técnica.
- Especificación de las y los beneficiarios del proyecto
- Apertura a la colaboración.
- Utilización de herramientas de código abierto y de licencias que faciliten el libre acceso a los procesos y los resultados.
- Optimización de los recursos.
- Se valorará la diversidad de aproximaciones y procedencias, y su integración en el conjunto de las propuestas a seleccionar.

De considerarse que las propuestas no presentan la calidad necesaria para ser ejecutadas podrá seleccionarse un número inferior a 10.

Difusión y continuidad de los proyectos

Las y los participantes autorizan que los proyectos y/o la documentación de los mismos podrán publicarse en las webs de los organizadores.

Los trabajos desarrollados serán presentados públicamente.

La organización estudiará la viabilidad de posterior escalado y replicabilidad de los proyectos a otras zonas.

Obligaciones de los/as responsables de proyectos seleccionados/as

Las personas o colectivos seleccionados se comprometen a asistir al laboratorio diariamente del 15 al 18 y del 22 al 25 de mayo de 2019 (totalizan 8 jornadas). Asimismo, se comprometen a la finalización de los proyectos propuestos y su documentación.

Las personas físicas o jurídicas seleccionadas podrán hacer uso de los equipos o materiales previamente solicitados y adjudicados. Cualquier gasto no previsto o no aprobado en material o alquiler de equipos deberá ser sufragado por los autores del proyecto.

Los proyectos realizados deberán estar bajo licencias libres que reconozcan al autor, y se sugiere que se aplique la cláusula de “compartir igual” (en licencia de Creative Commons sería BY-SA). A su vez, siempre que se muestren dichos proyectos en festivales y/o exposiciones, y siempre que se reproduzcan sus imágenes en catálogos y/o páginas web, deberá hacerse constar su relación con el Laboratorio de Mañana Labs: 10x10x10. Asimismo, deberán hacerse constar siempre los nombres de todas las personas que han colaborado en el desarrollo de los proyectos.

Limitación de Responsabilidad

La organización no es responsable por los datos o los contenidos que puedan utilizar los participantes. Así como tampoco lo es de los derechos

de autor o aquellos derechos que correspondan a terceros conforme las leyes respectivas.

El #10x10x10 no paga una remuneración económica a sus participantes, entendiendo que es un espacio de colaboración y aporte de cada uno al bien de la comunidad.

Interpretación y modificación a los términos de esta Convocatoria

Los miembros del Comité podrán realizar las aclaraciones, modificaciones e interpretaciones que consideren pertinentes.

Todas aquellas circunstancias no previstas en la presente Convocatoria serán resueltas por el Comité. Las decisiones, calificación y resultado son inapelables.

Código ético y de convivencia de #10x10x10

Nos centramos en la colaboración, no en la competición.

Las ideas tienen valor en sí mismas, no por quien las propone. No potenciamos gurús, sino el bien común.

Defendemos el derecho a la información, el conocimiento y a la participación. El diálogo y el libre intercambio guían nuestras actividades.

En el #10x10x10 estimulamos las licencias libres y los repositorios abiertos como forma de transparentar y difundir el conocimiento.

No se aceptan expresiones de odio o intolerancia en temas de género, raza, etnia, grado de discapacidad, posición social, orientación sexual, religiosa, o de procedencia.

La participación en la presente convocatoria supone la aceptación de todas sus bases y contenidos.

Proyecto *Montevideo Mayor* presentado a los Mañana Labs.

En este apartado presento: el formulario en línea, el archivo que profundiza el proyecto y los cambios realizados luego de aprobado el proyecto.

1. Pieza: formulario en línea

Título del proyecto: *Montevideo Mayor*

Temática: Ciudad cuidados (demografía, economía, equidad)

Descripción del proyecto: (¿En qué consiste tu proyecto? (máximo 1000 caracteres)

Generar un taller de co-participación intergeneracional en el cual podamos imaginar, discutir y reflexionar sobre la interacción de la ciudad de Montevideo con los adultos mayores en el presente y de cara al futuro. ¿Cuál sería el escenario ideal para los adultos mayores, en la experiencia de vivir y transitar la ciudad de Montevideo en el 2050? ¿Qué acciones deberíamos realizar para ir hacia ese futuro? ¿Cuáles son los problemas a los que se enfrentan los adultos mayores al interactuar con la ciudad de Montevideo en el presente? Estas y otras preguntas serán discutidas, así como también visualizadas mediante herramientas de taller colaborativas, utilizando métodos que reflexionen tanto de manera intelectual como de manera experiencial. Intentando imaginar juntos futuros más sostenibles, considerando las generaciones futuras (que por ejemplo tendrá más adultos mayores) así como promoviendo que los espacios urbanos sean más “inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles” (ODS No 11).

Motivación: (¿Por qué presentas esta idea? ¿Cómo crees que puede aportar al bienestar de Montevideo? (máximo 500 caracteres)

La motivación principal es construir colectivamente a través del intercambio ciudadano, generando entre todo un proyecto que inicie un movimiento de cambio hacia un futuro que integre perspectivas diversas. Construir con y para los adultos mayores una/s visión/es de futuro para la transformación del espacio público, la movilidad y el esparcimiento. Dejar de manifiesto la importancia de considerar el envejecimiento de la población, ya que impactará tanto en lo social como en lo económico.

Objetivos: (¿Qué te gustaría conseguir con el desarrollo de tu idea?
(máximo 500 caracteres)

Construir colectivamente una visión del futuro en relación a la ciudad de Montevideo y el adulto mayor, considerando la perspectiva de los diferentes actores implicados. Mediante la discusión y el mapeo, conocer los problemas de interacción que la ciudad tiene con los adultos mayores hoy. Entender y reflexionar colectivamente qué acciones serían necesarias para llegar al futuro deseado. Dar a conocer los resultados con una acción en el ámbito público, por ejemplo, en una proclama pública.

Agentes implicados: (Qué perfiles (personas o colectivos) con saberes técnicos o habilidades concretas, consideras que aportarían al desarrollo de tu idea? (máximo 500 caracteres)

- Ciudadanos que serán adultos mayores en el 2050
- Ciudadanos que son adultos mayores en el presente
- Ministerio de Trabajo
- Banco de Previsión Social
- Gestión de servicios: movilidad, arquitectura, espacio público de la IMM
- Secretaría de personas mayores IMM
<http://www.montevideo.gub.uy/institucional/dependencias/secretaria-de-las-personas-mayores>
- Sistema nacional de cuidados
- Plan Ibirapitá <https://ibirapita.org.uy/>

Materiales necesarios: (¿Qué necesitas para llevar la idea a cabo?
(máximo 500 caracteres)

- Planos de la ciudad de Montevideo
- Tijeras
- Barrita para pegar
- Papel Craft
- Regla, escuadra.
- Plancha de Corte

- Trincheta
- Cartulina de Colores
- Lápices y gomas
- Lapiceras
- Marcadores de colores
- Materiales para movilización urbana (ej. volantes, carteles, etc.)
- Dispositivos Tecnológicos (computadora, cañón)

Para los materiales se tendrá especial consideración en función de los usuarios adultos mayores, ej. cuidar el tamaño de letra de las presentaciones, el volumen del audio, entre otros detalles.

Otra información: (¿Hay alguna otra información que consideres relevante para llevar a cabo tu idea? (máximo 500 caracteres)

Para este proyecto se considera también la posibilidad de tener participación online (tanto de participantes como de colaboradores). Sin Embargo, para esto deberíamos de entender mejor con qué soporte técnico nos puede apoyar el Lab, así como si alguno de los actores (como personal del plan ibirapitá) estuviera interesado en por ejemplo lanzar una convocatoria. Si bien, es algo que todavía no está bien planteado, es algo que creemos reforzaría la idea de futuro y la colaboración en red.

Documentación complementaria Datos del postulante (info general)
¿Algo más que quieras contarnos de vos?

Soy casi diseñadora (me resta la tesis de grado). Me interesa la idea de pensar el futuro, y cómo nos preparamos en la transición hacia los cambios en dónde la tecnología atraviesa y transforma el estilo de vida de la comunidad. Creo que el cambio se debe hacer desde la propuesta colectiva y no desde la imposición con el objetivo de mejorar la calidad de vida de las personas.

2. Pieza: archivo que profundiza el proyecto

Título “Montevideo Mayor”

“El desafío para el país no es combatir el envejecimiento sino prepararse para convivir con él anticipando sus efectos negativos y aprovechando las potencialidades que puede implicar.” (OPP, 2018)

1. Descripción del Proyecto

Introducción

Estudio prospectivo realizado por OPP en el marco de la estrategia nacional de desarrollo al 2050 en relación a la demografía, concluye que en todos los escenarios demográficos planteados y analizados, que: “el envejecimiento del país se presenta como una tendencia constante hacia 2050 que tendrá impactos en diferentes dimensiones económicas y sociales” (OPP, 2018, p 43). Según este estudio, una de las áreas más impactadas por este proceso de envejecimiento creciente en la población, es el mercado de trabajo. En la actualidad la actividad laboral se concentra entre los 20 y los 55 años y representa al 48 % de la población del país. En los escenarios que se consideraron en este estudio, se maneja que el porcentaje de la población activa laboralmente en el 2050 representa un rango que irá del 45% al 41% de la población del país. Esto explica que el sostén financiero del país va a recaer sobre un porcentaje reducido de la población y por lo tanto impactará en el sistema de seguridad social. Se prevé que para el 2050 se estimule económicamente a las personas a extender sus años de trabajo, dependiendo de sus condiciones de salud y se compatibilice las actividades laborales con el disfrute del retiro.

Mirada Futuro

En este contexto donde el adulto mayor del futuro tendrá una esperanza de vida aún mayor a la de otros tiempos (gracias a los avances de la medicina), donde la tecnología estará inmersa en todas las actividades, inclusive controlando el funcionamiento de su cuerpo, donde las necesidades serán diferentes a las que se presentan hoy en día, y el número de adultos mayores será cada vez más elevado, se plantea la

necesidad de repensar la ciudad de Montevideo (en función de los adultos mayores) desde el presente, para llegar a ese futuro.

Mirada Presente

A partir del punto anterior, surge la siguiente interrogante: ¿Cuáles son los problemas a los que se enfrentan los adultos mayores al interactuar con la ciudad de Montevideo en el presente?

En relación al transporte público, un informe realizado por la IMM (Rampa 2018), visibiliza alguno de los problemas de los adultos mayores con el transporte capitalino. Estos problemas se centran en accesibilidad y en el trato hacia los adultos mayores. En relación a la accesibilidad, los problemas tienen que ver con las cualidades de algunas de las unidades, escalones muy altos y angostos, pocas unidades con accesibilidad en barrios más alejados del centro (problema que se está revirtiendo), y las ramas del arbolado que dificultan la visualización del número de la unidad. En cuanto al trato de los choferes hacia los adultos mayores, estos manifiestan: “no acercan la unidad a la vereda”, “exigen rapidez, tienen poca paciencia y hay maltrato”.

Otros problemas que dificultan la movilidad de los adultos mayores en la ciudad de Montevideo tienen que ver con el mal estado de las veredas, con la falta de sendas peatonales y el estado de las mismas en algunas obras en construcción, el poco tiempo del semáforo para cruzar, y el maltrato de algunos conductores. Estos problemas generan en el adulto mayor, miedo e inseguridad al transitar solos por la ciudad.

Idea del Proyecto

Generar un taller de co-participación intergeneracional en el cual podamos reflexionar, pensar, y repensar sobre la interacción de la ciudad de Montevideo con los adultos mayores en el presente y futuro de cara al 2050. Se aclara que la interacción es en relación al transporte público, al desplazamiento por sus propios medios, a la relación con el espacio público, a los lugares de esparcimiento y recreación, y la tecnología.

Este proyecto se encuentra dentro del eje temático Ciudad Cuidados (demografía, economía, equidad) y está alineado con el objetivo N° 11 de Desarrollo Sostenible promovido por el Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo que busca: "lograr que las ciudades y los asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles."

El resultado de los talleres brindará información para un posible desarrollo de un plan de política pública que involucra al adulto mayor y la interacción con la ciudad de Montevideo, partiendo de la realidad actual para proyectar escenarios futuros. Dónde estamos y hacia dónde queremos ir.

En los talleres trataremos de responder estas interrogantes:

¿Cuáles son los problemas a los que se enfrentan los adultos mayores al interactuar con la ciudad de Montevideo en el presente? ¿Cuál sería el escenario ideal o la visión para los adultos mayores, en la experiencia de vivir y transitar la ciudad de Montevideo? ¿Qué deberíamos resolver? ¿Cómo deberíamos prepararnos para Montevideo del 2050 en relación a la interacción de la ciudad con los adultos mayores?

Luego de la culminación de los talleres se expondrán los resultados en una proclama en el espacio público con el objetivo de visibilizar los problemas que tienen los adultos mayores en el presente, cuál sería el escenario ideal, y cómo nos deberíamos de preparar para el futuro.

Objetivos

Conocer los problemas de interacción de la ciudad de Montevideo con los adultos mayores en el presente (mediante una muestra representativa) y reflexionar de qué manera deberían ser resueltos esos problemas, para comenzar a desarrollar una visión de futuro en relación a la ciudad de Montevideo y el adulto mayor.

Objetivos Específicos

- Discusión sobre el problema desde la perspectiva los siguientes actores: adulto mayor, el futuro adulto mayor 2050, encargados

de planeamiento de la ciudad y movilidad IMM, representante de BPS, representante del plan Ibirapitá, representante del plan nacional de cuidados MIDES.

- Dar a conocer los resultados en una movilización culminando con una proclama pública

Documentación y Comunicación

El proyecto utilizará metodologías de documentación variadas: mediante notas, fotografías y otras metodologías colaborativas como el mapeo de la herramienta de código abierta Iconoclasistas, así como también considerará el proceso de documentación y prototipado documentado por docART. La totalidad del proceso será compartida de manera abierta con el grupo y mediante la plataforma de MvdLab.

Planificación de Actividades.

Objetivo

En función de la idea del proyecto, presentar una planificación describiendo las herramientas y metodologías que mejor se adapten al proceso colaborativo para llegar a cumplir con el objetivo inicial del proyecto. (conocer problemas actuales del adulto mayor, obtener visión de futuro, recolectar datos para futuro desarrollo de política pública).

Objetivos Específicos

- seleccionar metodologías y herramientas para cada una de las etapas.

1era Instancia (del 15 al 18 de mayo)

15 de mayo

1. Dinámica lúdica de presentación con todos los ciudadanos y ciudadanas participantes por medio de la técnica ovillo de lana.



2. Presentación de disparadores para desarrollar la visión de futuro.



Fuente/ Imágenes Libres 123RF

Contexto del adulto mayor del 2050:

Adulto mayor estaría conectado y monitoreado a través de nanorobots instalados en su cuerpo.

Por medio de biometría facial podría acceder a pagar el ómnibus, sin hacer ningún esfuerzo.

Posiblemente los robots sean los que acompañan a los adultos mayores.

3. A partir de los disparadores de visión de futuro, los ciudadanos y ciudadanas desarrollaran colaborativamente su visión de Montevideo ciudad inteligente del futuro para el adulto mayor, a través de la metodología lluvia de ideas y la técnica de collage sobre soporte de papel. El grupo se dividirá en subgrupos heterogéneos para trabajar en mesas de no más de 10 participantes.

Previo a cada una de las actividades se explicará detalladamente en qué consiste.

16 de mayo

Un representante de cada una de las mesas expone la visión de futuro a la que llegó su grupo y luego, a partir de todas las ideas, se elabora una visión común de futuro.



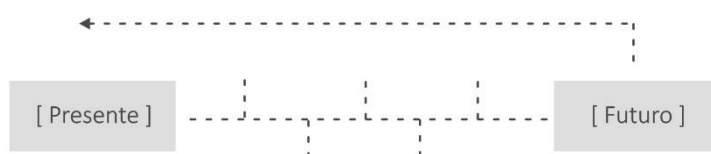
17 de mayo

En esta instancia se utilizará la técnica recorrido urbano en grupos, extraída del Manual de Mapeo Colectivo de Iconoclasistas. Los participantes saldrán en grupos reducidos, con un mapa, e íconos para identificar los lugares de recorrida por el barrio ciudad vieja, con el objetivo de identificar problemas existentes en el presente. Podrán hacer preguntas a los vecinos, tomar notas, y fotografías. Luego se regresa al taller para compartir la información, debatir, y sacar conclusiones. (Un grupo podría estar fijo en la plaza para interactuar con peatones y vecinos para obtener más información)

Se podrá hacer uso de tablets del plan Ibirapitá o celulares, para documentar problemáticas identificadas.

18 de mayo

Partiendo de esa visión de futuro, se discute en mesas homogéneas de no más de 10 personas (adultos mayores, futuros adultos mayores, entendidos en el tema) sobre qué deberíamos hacer y/o resolver para llegar a ese futuro imaginado y deseado. Se propone la metodología de Backcasting.



Luego de la discusión por mesas, se realizará una puesta en común, y se completará la línea de tiempo partiendo desde el futuro hasta el presente, tratando de responder la siguiente interrogante: ¿Qué tendríamos que mejorar para llegar a ese futuro deseado? Luego se exponen los resultados.

Aclaración: La dinámica será en formato de juego a desarrollar.

Segunda Instancia (del 22 al 25 de mayo)

22 de mayo

Se realizará una consolidación de los datos obtenidos. Metodología a definir.

23 de mayo

Co-diseñar la manera en que se van a presentar los resultados. Una propuesta se enfoca en realizar una movilización y proclama intergeneracional en el espacio público, con el objetivo de informar resultados sobre la realidad de la interacción de la ciudad de Montevideo con el adulto mayor en el presente, y exponer las propuestas de mejora

para el futuro. La movilización incluiría vestuario, pancartas, ruido, color, movimiento.

24 de mayo

Continuación de la tarea del día anterior

(*) Cambios realizados al proyecto

23 y 24 de mayo

A partir de co-diseño y herramientas de prototipado, esbozar un sistema de interacción adulto mayor-ciudad de Montevideo 2050, en función de la visión de Montevideo ciudad inteligente del futuro para el adulto mayor (nativo digital) desarrollada en el primer taller. El abordaje será en relación al transporte público, los desplazamientos por medios propios, la relación con el espacio público, fundamentalmente lugares de esparcimiento y recreación, pudiendo utilizar a la tecnología, como herramienta presente en todas las áreas.

Se trabajará en mesas por temática (transporte público, desplazamientos por medios propios, relación con el espacio público, fundamentalmente lugares de esparcimiento y recreación) donde cada grupo heterogéneo aportará al desarrollo del sistema de interacción adulto mayor-ciudad de Montevideo 2050.

Discusión grupal sobre el sistema, puesta en común.

25 de mayo

Presentación de los resultados y propuesta co-diseñada para presentar los resultados de forma pública.

Observaciones

Los ciudadanos que no puedan concurrir al taller podrían participar de forma online para aportar sus ideas.

Bibliografía consultada en la presentación del proyecto

Oficina de Planeamiento y Presupuesto. Montevideo 2018 Escenarios Demográficos Uruguay 2050 Serie de divulgación - Volumen III.

Recuperado de

http://200.40.96.180/images/2257_Escenarios_demograficos_Uruguay_2050-_web.pdf Consultado febrero 2019

Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo

<https://www.undp.org/content/undp/es/home/sustainable-development-goals/goal-11-sustainable-cities-and-communities.html>

Consultado febrero 2019

<https://www.santafe.gob.ar/index.php/web/content/download/249207/1309915/file/Libro%20Santalab.pdf> Consultado febrero 2019

Rampa Informe especial: Transporte accesible Montevideo sin barreras 2018 Marcha por la accesibilidad e inclusión. IMM

http://www.montevideo.gub.uy/sites/default/files/biblioteca/rampa-21web-v2_0.pdf

Consultado marzo 2019

<http://www.montevideo.gub.uy/noticias/tecnologia/montevideo-innovadora-inteligente-y-sostenible> Consultado marzo 2019

Manual de Mapeo Colectivo de Iconoclasistas

<https://www.iconoclasistas.net/> Consultado marzo 2019

<https://medium.com/uncommon/traza-el-camino-a-un-futuro-deseable-backcasting-cf9c404bf418> Consultado marzo 2019

Fichas

En este apartado agrego fichas que resumen algunas actividades y aportan información al estudio de caso.

Actividad 1: Montevideo ciudad inteligente del futuro para el adulto mayor

Descripción de la actividad	A partir de los disparadores de visión de futuro presentados, desarrollar colectivamente una visión de Montevideo ciudad inteligente del futuro para el adulto mayor, respondiendo a la siguiente interrogante: ¿Cuál sería el escenario ideal para los adultos mayores, en la experiencia de vivir y transitar la ciudad de Montevideo en el 2050? Se utilizarán las metodologías: lluvia de ideas, técnica de collage sobre soporte de papel, e intercambio de ideas.
Fecha	16/05/2019
Participantes	5 colaboradores + promotora del proyecto
Resultados	Escenario ideal 2050 para adulto mayor en relación al transporte público: Sistema inteligente que integre tecnología, gestión eficiente, planificación urbana y accesibilidad universal.
	Requerimientos 1. Piso bajo de acceso universal. 2. Agarres universales (tipo de agarre, alturas diversas y puntos de agarres) 3. Transportes que permitan la movilidad inclusiva de los usuarios que residen en lugares más alejados, acercamiento a lugares de transporte masivo. 4. Transporte más eficiente en el traslado: sistema inteligente de tiempos regulados entre frecuencias (mayor rapidez en el traslado) 5. Mayor amplitud en el espacio físico dentro del transporte, para permitir desplazarse con comodidad.

6. Brindar mayores condiciones de higiene, temperatura, ventilación y luminosidad, garantizando las óptimas condiciones sanitarias para el traslado.
7. Pago del servicio: Mediante retina, huella o biometría facial, asociadas a una cuenta bancaria.
8. Transporte silencioso, favoreciendo al descenso de la contaminación sonora en la ciudad.
9. Sistema de transporte (ómnibus o trenes) que se desarrolle mediante energía renovable (solar, hidrógeno, etc.)

Escenario ideal 2050 para adulto mayor en relación al espacio público:

Los espacios públicos cumplirán una función socializadora, abiertos al intercambio y al diálogo constante con la ciudadanía, adaptados a las necesidades de los adultos mayores.

1. Mayor oferta de espacios donde se lleven a cabo actividades culturales, deportivas y recreativas (literatura, cine, teatro, danza, meditación, deportes, huerta, entre otros).
2. La tecnología estará al servicio del adulto mayor como herramienta para mejorar su calidad de vida. Podría existir un artefacto o dispositivo que ayude a este usuario a interactuar con la ciudad. Este "ayudante tecnológico" podría cumplir la función de localizar e informar al adulto mayor. Para este u otros usos de la tecnología, será necesario que las interfaces sean intuitivas y de fácil uso.
3. Apostar a espacios públicos más accesibles y democráticos, adaptados a las necesidades de los adultos mayores.
4. Espacios públicos más verdes que los actuales donde los adultos mayores participen del desarrollo de huertas comunitarias y del

mantenimiento de parques como actividad de esparcimiento.

5. Infraestructura de espacios públicos (bancos, cartelería, baños, tiempo de los semáforos) adaptadas a los requerimientos de los adultos mayores.

6. Para mejorar el desplazamiento por la ciudad se requerirán dispositivos de agarre en toda la vía pública (para garantizar estabilidad) y un material antideslizante en las veredas.

7. Es necesario que la IM controle: el estado de las veredas, del arbolado público, y el cumplimiento por parte de las empresas constructoras de colocar pasarelas anexas cuando las veredas estén ocupadas por obras de construcción.

Actividad 3: (rediseño del proyecto) Montevideo ciudad inteligente y universal de cara al 2050

Descripción de la actividad

El proyecto cambió y en lugar de hablar de usuario adulto mayor, hablamos de usuario universal.

Desarrollar colectivamente una visión de Montevideo ciudad inteligente del futuro y universal y plantear cómo deberíamos hacer para llegar a ese escenario ideal.

Se utilizarán las metodologías: lluvia de ideas, intercambio de ideas, discusión y reflexión, metodología de backcasting.

Fecha 18/05/2019

Participantes 5 colaboradores + promotora del proyecto

Resultados

El escenario ideal se plantea en base a cuatro ejes como requerimiento de la "ciudad inteligente": gestión inteligente, planificación urbana, integración de la tecnología, y accesibilidad universal.

Transporte

En 2050 el servicio de transporte público sería eficiente e inteligente y al servicio de los ciudadanos, lo que disminuiría el parque automotriz. Se crearía o se rediseñaría un nuevo sistema de transporte, donde las empresas existentes se adapten a los requerimientos de los usuarios y a las nuevas formas de vida. ¿Queremos que Cutcsa y demás empresas de transporte nos brinden el servicio del futuro?

1. Sistema de transporte inteligente monitoreado a través de la tecnología, que distribuya las frecuencias y brinde mayor rapidez en el traslado.

2. Diseño de las unidades y paradas en base a los requerimientos del diseño universal, donde estén contemplados todos los ciudadanos.
3. Pago del servicio a través de escáner de retina, huella o biometría facial, asociadas a una cuenta bancaria.
4. Unidades sin chofer ni guarda bajaría el precio del boleto y lo utilizarían mayor cantidad de ciudadanos.
5. Sistema de transporte (ómnibus o trenes) funcionando por medio de energías renovables.
6. Transporte silencioso, favorecería el descenso de la contaminación sonora.
7. Ubicación estratégica de las paradas.
8. Transportes individuales, que permitan la movilidad inclusiva de los usuarios que residen en lugares más alejados.

Espacio público

En 2050 el espacio público estará al servicio de los usuarios, haciendo de este lugar un espacio amigable y accesible para todos los ciudadanos. Todos los productos, servicios, y experiencias estarán diseñados en base a los requerimientos de la universalidad.

1. Diseño de todos los espacios públicos (mobiliario, cartelería, interfaces tecnológicas etc.) en base a los requerimientos del diseño universal.
2. Mayor cantidad de espacios verdes en la ciudad.
3. Se respeta el patrimonio arquitectónico, y al mismo tiempo la ciudad convive con otros lenguajes adecuados a las nuevas formas de vivir.
4. Los espacios públicos tendrán una función sociabilizadora en donde se lleven a cabo actividades culturales, deportivas, y de ocio y sean espacios de diálogo e intercambio.

5. Semáforos: visuales, sonoros, ayudante tecnológico.
6. Veredas en buen estado.
7. Se eliminan los plátanos.
8. Tecnología aplicada al juego (evolución de la realidad virtual y realidad aumentada en los espacios de recreación por ejemplo jugar al tenis virtualmente o a las bochas)
9. Paneles para interactuar con el usuario que brinden información en tiempo real (digital, sonoro, táctil).

¿Qué deberíamos resolver para llegar al escenario ideal planteado para la universalidad en el transporte y en el espacio público?

- Construir un manifiesto de accesibilidad universal para la ciudad de Montevideo que detecten los problemas de la población.
- Desarrollo de políticas públicas enfocadas en el diseño de productos y servicios accesibles y universales. Ejemplo: Normativa municipal para la compra de unidades de transporte capitalino, que cumplan con los requerimientos del diseño universal.
- Codiseño del espacio público y validación con el usuario. El usuario participa en la toma de decisiones.

Resultado de la etapa participativa desarrollada por el equipo
Montevideo Mayor

Reflexión sobre Montevideo ciudad inteligente y universal 2050

La solución propuesta por el colectivo es una reflexión generada a partir del escenario ideal “Montevideo ciudad inteligente y universal de cara al 2050” que plantea de qué forma se abordaría el problema de la accesibilidad universal.

En los talleres participativos, el colectivo, a través del intercambio de ideas y la reflexión concluyó que los problemas de interacción y acceso a la ciudad nos atraviesan a todos en diferentes formas, etapas y momentos. Es por esta razón que el proyecto se transformó a una visión más integradora y de hablar de usuario adulto mayor, se comenzó a hablar de usuario universal.

La solución plantea que todos los ciudadanos accedan por igual a productos, servicios y experiencias que brinde la ciudad de Montevideo de cara al 2050, contemplando y respetando desde el diseño, todas las individualidades. Se plantea entonces, que, a través del diseño universal, se garantice la democratización del acceso a todos los productos y servicios que brinde la ciudad de Montevideo del futuro. Al mismo tiempo se pretende que los ciudadanos participen activamente en los procesos de diseño y validación de nuevos productos, servicios y experiencias, desarrollados por la Intendencia de Montevideo.

El escenario ideal se plantea en base a cuatro ejes como requerimiento de la “ciudad inteligente”: gestión inteligente, planificación urbana, integración de la tecnología, y accesibilidad universal.

Transporte

En 2050 el servicio de transporte público sería eficiente e inteligente y al servicio de los ciudadanos, lo que disminuiría el parque automotriz. Se crearía o se rediseñaría un nuevo sistema de transporte, donde las empresas existentes se adapten a los requerimientos de los usuarios y a las nuevas formas de vida. ¿Queremos que Cutcsa y demás empresas de transporte nos brinden el servicio del futuro?

Sistema de transporte inteligente monitoreado a través de la tecnología, que distribuya las frecuencias y brinde mayor rapidez en el traslado.

- Diseño de las unidades y paradas en base a los requerimientos del diseño universal, donde estén contemplados todos los ciudadanos.
- Pago del servicio a través de escáner de retina, huella o biometría facial, asociadas a una cuenta bancaria.
- Sistema de transporte (ómnibus o trenes) funcionando por medio de energías renovables.
- Transporte silencioso, favorecería el descenso de la contaminación sonora.
- Ubicación estratégica de las paradas.
- Transportes individuales, que permitan la movilidad inclusiva de los usuarios que residen en lugares más alejados.

Espacio público

En 2050 el espacio público estará al servicio de los usuarios, haciendo de este lugar un espacio amigable y accesible para todos los ciudadanos. Todos los productos, servicios, y experiencias estarán diseñados en base a los requerimientos de la universalidad.

- Diseño de todos los espacios públicos (mobiliario, cartelería, interfaces tecnológicas etc.) en base a los requerimientos del diseño universal.
- Mayor cantidad de espacios verdes en la ciudad.
- Se respeta el patrimonio arquitectónico, y al mismo tiempo la ciudad convive con otros lenguajes adecuados a las nuevas formas de vivir.
- Los espacios públicos tendrán una función socializadora en donde se lleven a cabo actividades culturales, deportivas, y de ocio y serán espacios de diálogo e intercambio.
- Semáforos: visuales, sonoros, ayudante tecnológico.
- Veredas en buen estado.
- Se eliminan los plátanos.
- Tecnología aplicada al juego (evolución de la realidad virtual y realidad aumentada en los espacios de recreación por ejemplo jugar al tenis virtualmente o a las bochas)
- Paneles para interactuar con el usuario que brinden información en tiempo real (digital, sonoro, táctil).

¿Qué deberíamos resolver para llegar al escenario ideal planteado para la universalidad en el transporte y en el espacio público?

- Detectar los problemas de la población
- Construir un manifiesto de accesibilidad universal para la ciudad de Montevideo
- Desarrollo de políticas públicas enfocadas en el diseño de productos y servicios accesibles y universales. Ejemplo: Normativa municipal para la compra de unidades de transporte capitalino, que cumplan con los requerimientos del diseño universal.
- Codiseño del espacio público y validación con el usuario. El usuario participa en la toma de decisiones y se cuestiona cómo quiere vivir.

Informe final a pedido de Montevideo Lab.

Título del proyecto: *Montevideo Mayor*

Palabras clave (3 a 5 palabras que identifiquen al proyecto)

Adulto mayor, interacción, accesibilidad, transporte público, espacio público, diseño universal, futuro.

Descripción del proyecto: Qué - ¿en qué consiste la solución propuesta?

Previo a referirnos a la solución propuesta, debemos explicar los inicios del proyecto y justificar el cambio de dirección.

La idea inicial del proyecto consistió en generar un taller de co-participación intergeneracional en el cual podamos reflexionar, pensar, y repensar sobre la interacción de la ciudad de Montevideo con los adultos mayores en el presente y futuro de cara al 2050, enmarcado con el objetivo N° 11 de Desarrollo Sostenible promovido por el Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo que busca: “lograr que las ciudades y los asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles.”

En la primera instancia de trabajo, se desarrolló el escenario ideal para el adulto mayor del 2050. En una segunda instancia, se realizaron entrevistas a adultos mayores para determinar las problemáticas en relación a la interacción con la ciudad de Montevideo en el presente. En esta instancia participaron adultos mayores y representantes de la Secretaría para el Adulto Mayor de la IMM. Según datos aportados por la secretaría, las problemáticas (y sus posibles soluciones) a las que se enfrentan los adultos mayores en la ciudad de Montevideo se encuentran detectadas y plasmadas en diferentes informes.

Al término de esta actividad, se generó un debate concluyendo que los problemas de interacción con la ciudad de Montevideo nos atraviesan a todos en diferentes formas. Entonces, se pasó de hablar de usuario adulto mayor a hablar de usuario universal. Este término generó otro debate sobre la sociedad actual, la política y sus incoherencias, y se llegó a la idea de universalidad como evolución de la sociedad del futuro.

La solución propuesta está enmarcada en el escenario futuro que ideó el grupo sobre la ciudad de Montevideo en el 2050. Este escenario busca el acceso de todos los ciudadanos a productos, servicios y experiencias, contemplando y respetando desde el diseño, todas las individualidades. Se plantea entonces, que, a través del diseño universal, se garantice la democratización del acceso a todos los productos y servicios que brinde la ciudad de Montevideo del futuro.

La interacción eficiente entre los usuarios y la ciudad de Montevideo, de cara al 2050, ubica a los ciudadanos participando activamente en los procesos de diseño y validación de nuevos productos, servicios y experiencias, desarrollados por la Intendencia de Montevideo. Se visualiza Montevideo del 2050 como una ciudad más verde, con una fuerte presencia tecnológica, enfocada en los principios de sustentabilidad. Las instancias de debate, intercambio, análisis y construcción de nuevas formas de pensamiento nos permitieron como colectivo imaginar Montevideo del 2050 como una ciudad de acceso universal donde la mayor cantidad de productos y servicios estén desarrollados en base a los requerimientos diseño universal.

La fundación ONCE para la cooperación e inclusión social de personas con discapacidad define diseño universal de la siguiente manera:

“Diseño universal es un concepto creado por el arquitecto americano Ron Mace y que consiste en la creación de productos y entornos diseñados de modo que sean utilizables por todas las personas en la mayor medida posible, sin necesidad de que se adapten o especialicen. El objetivo del

diseño universal es simplificar la vida de todas las personas, haciendo que los productos, las comunicaciones y el entorno construido por el hombre sean más utilizables por la mayor cantidad posible de personas con un costo nulo o mínimo. El diseño universal beneficia a personas de todas las edades y capacidades, es una aproximación a la generación de entornos y productos que puedan ser utilizados por el mayor número de personas posible.” (Hernández, 2011, p:15)

El diseño universal se basa según Connell (1997) en siete principios básicos, los cuales son utilizados en el desarrollo de productos o servicios:

1. Equidad de uso
2. Flexibilidad de uso
3. Simple e intuitivo
4. Información perceptible
5. Tolerancia al error
6. Bajo esfuerzo físico
7. Espacio suficiente de aproximación y uso.

Para qué - ¿para qué es la solución propuesta? (el objetivo de su implementación)

La solución propuesta tiene como objetivo garantizar el acceso de la gran mayoría de los ciudadanos a productos y servicios que desarrolle la Intendencia de cara al futuro. A través del diseño universal, se podrían abordar los problemas de acceso a los que se enfrentan los ciudadanos en el presente.

Para quién ¿quiénes son usuarias y usuarios que se benefician con esta solución?

Para la gran mayoría de los ciudadanos.

Innovación ¿qué cambio propone? ¿qué novedad ofrece respecto a lo que hoy existe?

En el presente, el transporte y los espacios públicos de la ciudad de Montevideo no son accesibles a todos los ciudadanos por igual. Este colectivo, imagina Montevideo del futuro como una ciudad accesible para la mayor cantidad posible de ciudadanos y propone que el desarrollo de productos y servicios que realice la Intendencia de Montevideo sean generados a partir de los requerimientos del diseño universal.

Metodología (cómo se organizó el trabajo en los laboratorios, qué materiales y técnicas se utilizaron)

La modalidad de trabajo se realizó en formato de taller participativo, compuesto por seis personas (colaboradores y promotor), con la participación en una de las instancias de adultos mayores y representantes de la secretaría del adulto mayor de la Intendencia de Montevideo. Las metodologías que se utilizaron en los procesos de ideación fueron: lluvia de ideas, técnicas de collage, debates, entrevistas, cuestionarios, metodología de Backcasting.

Resultados (cuáles fueron los resultados esperados y los alcanzados)

El resultado esperado era conocer cuáles son los problemas de interacción de la ciudad de Montevideo con los adultos mayores en el presente (mediante una muestra representativa) y reflexionar de qué manera deberían ser resueltos esos problemas, para comenzar a desarrollar una visión de futuro en relación a la ciudad de Montevideo y el adulto mayor. Como se explicó anteriormente, posteriormente de realizadas las entrevistas a los adultos mayores y a referentes de la

secretaría de la Intendencia de Montevideo, el proyecto dió un giro y comenzamos a hablar de usuario universal.

El resultado alcanzado es una reflexión sobre cómo el equipo imaginó el acceso a la ciudad de Montevideo del futuro y desde qué lugar se abordaría el problema. Este colectivo propone pensar la accesibilidad en base a los requerimientos del diseño universal o el diseño para todos, con el objetivo de garantizar que una mayor cantidad de ciudadanos, puedan acceder libremente a los productos y servicios brindados por la Intendencia de Montevideo. Esta idea podría llegar a ser el comienzo de una planificación para Montevideo del futuro, quedando abierta al debate y el análisis por parte de las autoridades municipales.

Referencias y bibliografía

Connell, B.R., Jone, s.M., Mace, R., Mueller, J. and Mullick, A. (1997) Los Principios del Diseño Universal, Carolina del Norte.

CFCE Montevideo, Ciudades y comunidades amigables con las personas mayores, Visto Mayo 2019 de
https://www.youtube.com/watch?v=sWu3DuTm_9g&fbclid=IwAR1kHmqiTss4mXJnc6zoz1tbM1W0HooxDQzrQadShPle9_AMxvMZutdx4

Organización Mundial de la Salud, (2007) Ciudades Globales Amigables con los Mayores: Una Guía, Recuperado mayo 2019,
de <https://www.who.int/ageing/AFCSpanishfinal.pdf>

Jesús Hernández Galán. Accesibilidad Universal y Diseño para Todos - Arquitectura y Urbanismo. Fundación ONCE. Recuperado mayo 2019, de https://www.fundaciononce.es/sites/default/files/docs/Accesibilidad%20universal%20y%20dise%C3%B1o%20para%20todos_1.pdf

Los principios de la accesibilidad universal centrados en la diversidad de los usuarios Recuperado Mayo 2019, de
<http://riberdis.cedd.net/bitstream/handle/11181/5536/A%20qui%20c3%a9n%20v%20dirigida%20la%20accesibilidad.pdf?sequence=1&rd=0031592938166293>

