

El diseño y la innovación social como medio para el mejoramiento de la calidad de vida de poblaciones vulnerables

Autor

D.G. Yubar Deibi Portilla Benítez, yubard@gmail.com
San Mateo Educación Superior, Colombia

RESUMEN

El diseño social surge de la necesidad de trabajar por la conciencia y la transformación social, más allá de la compraventa de servicios. Busca generar iniciativas desde el diseño y las TIC, que contribuyan con el mejoramiento de la calidad de vida, especialmente de las poblaciones más vulnerables.

Partiendo de ello, el objetivo fue realizar una estrategia comunicativa como un recurso de mejoramiento para poblaciones vulnerables, plantear iniciativas desde el diseño, que contribuyan a generar un desarrollo de tipo humano y social, así como investigar y analizar casos de éxito y experiencias significativas, para fortalecer los valores de solidaridad y colaboración.

daryrecibir.org es un portal web especializado donde podrá donar y conseguir productos o servicios sin dinero, para personas en situaciones vulnerables. Está conformada por dos secciones que son: las de “obsequio” donde las personas previamente registradas pueden donar artículos y la sección de “necesito” donde los usuarios pueden colocar sus peticiones de artículos que no se encuentren en el inventario.

Es importante resaltar que la labor del diseñador gráfico puede ir más allá de la elaboración de elementos gráficos y actuar conforme a los valores que lo mueven en la comunidad y en favor de la proyección social de su trabajo. Es por ello que el uso de las TIC es aprovechado como un factor potenciador de la participación social y como una expresión esencial de los procesos de desarrollo y de integración.

INTRODUCCIÓN

Los procesos de cambio social o las iniciativas para transformar una realidad social precaria han estado y siguen estando presentes a lo largo de la historia y en muchos lugares del planeta. Las TIC y la innovación social juegan un rol fundamental, en los proyectos de desarrollo social, de mejora de la sociedad en la que se vive, por lo que requiere de metodologías que tengan en cuenta las redes que una persona crea en un entorno social, y las distintas relaciones que se desarrollan en él. Sin duda, el diseño centrado en el ser humano da respuestas a la sociedad, no al mercado. (SOBEJANO, 2013)

Con el diseño social extendido alrededor del mundo entero, no es de extrañar que en Colombia ya podamos encontrar entidades, movimientos, organizaciones, programas gubernamentales y demás, que encuentren en éste una manera acertada de innovar en la sociedad y al mismo tiempo ayudarla, básicamente para buscar la proyección de proyectos hacia las necesidades que tiene la comunidad del país, sin importar el sector social o clase en la que se encuentre. Con las exigencias del mundo actual, la tecnología implementada necesita estar al servicio-auxilio de la comunidad.

El principal objetivo es realizar una estrategia comunicativa como un recurso de mejoramiento para poblaciones vulnerables.

Los objetivos específicos son fortalecer los valores de solidaridad y ayuda a poblaciones vulnerables por medios de una estrategia comunicativa; investigar y analizar casos de éxito, experiencias significativas y ejemplos, así como plantear iniciativas desde el diseño, que

contribuyan a generar un desarrollo de tipo humano, social y conformar un equipo interdisciplinario.

El rol del diseño en el ámbito social

“Los diseñadores no son simples resolvedores de problemas, son visionarios, enlazan lo posible con lo esperanzador en una forma física.” (Ezio Manzini)

El diseño responde a las necesidades de una sociedad. Depende de numerosas disciplinas como el arte, la arquitectura, la filosofía, la política, la ética, la literatura, el idioma, y la economía. El diseño gráfico está en todas partes, en todo lo que hacemos, todo lo que vemos, y todo lo que compramos, lo podemos ver en las revistas, en los periódicos, en el estacionamiento, en las tiendas, en los autos, en los sitios *web*, en la televisión, en los boletos del cine, en las carreteras, en las calles, en la ropa etc. Es una combinación de palabras, de tipografía, de imágenes, de fotos, y de colores. “El diseñador gráfico es un maestro de orquesta que ordena y le da ritmo a todos estos elementos para poder comunicar algo. El diseño gráfico es arte popular, arte práctico, artes aplicadas a la comunicación de información”. (HELFAND. 2001. p. 137)

El diseño de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) está orientado a potenciar el uso y el acceso a ellas, de manera que mejore su calidad de vida a través de interfaces de usuario accesibles, adaptaciones para el respeto de la diversidad funcional y tratando de lograr el máximo de funcionalidad. Sin embargo, la aparición y posterior desarrollo de éstas genera una nueva necesidad en las distintas áreas de desarrollo del ser humano, condicionando incluso la ejecución de ciertos roles según el nivel de manejo de las TIC. Determinadas herramientas aseguran la comunicación y el acceso a servicios online, pero no todos los usuarios pueden acceder a un computador ni mucho menos, a instituciones de educación y aprendizaje al acceso *web*. Por lo tanto, es un deber, desde los distintos roles del diseño gráfico en relación a la integración social, preocuparse por orientar el desarrollo de las habilidades y competencias necesarias para el uso de estas herramientas tecnológicas. De esta manera, se puede lograr un proceso de inclusión social más amplio y adecuado a las características que la sociedad presenta actualmente. (ORDUZ, 2012)

Siguiendo este orden, se dice que el diseño gráfico es una disciplina dedicada a la producción de comunicaciones visuales dirigidas a afectar el conocimiento, las actitudes y el comportamiento de la gente. La motivación para la creación de una comunicación visual y el cumplimiento de su propósito se centra en la intención de transformar una realidad existente en una realidad deseada. Esta realidad no está constituida por formas gráficas, sino por personas (FRASCARA, 2009). Para que estas comunicaciones puedan afectar el conocimiento, las actitudes o el comportamiento de la gente, construidas sobre la base de la investigación acerca de la percepción visual de la psicología del conocimiento y la conducta, se debe considerar sus preferencias personales, sus habilidades intelectuales y su sistema de valores culturales.

Partiendo de lo anterior, el presente trabajo pretendió desarrollarse dentro del ámbito social y cultural, a través de la creación y diseño de un portal *web* especializado en el intercambio o regalo de productos y servicios sin ánimo de lucro para las poblaciones vulnerables.

Ello sin olvidar que, si bien es cierto que el diseño gráfico, en gran medida, está movido por el mercado, los diseñadores debemos reconocer las situaciones sociales en las que trabajamos y en las que contribuimos, y tomar posiciones consientes para definir el futuro de la profesión. Para que esto suceda, se debe en cierto modo cambiar el rol, desarrollando nuevas herramientas, integrándose en grupos interdisciplinarios, iniciar proyectos y actividades, tal y como se pretendió hacer con el diseño de este trabajo, extendiendo de este modo la base de conocimientos de la profesión y abarcando problemas sociales importantes que no están delimitados por el mercado y el modelo económico imperante.

Materiales y métodos

Este proyecto partió de la realización de cinco fases: análisis, planificación, contenido, diseño, programación y testeo.

1. Fase de análisis: el desarrollo de un sitio Web se debe comenzar por dar respuesta a un grupo muy concreto de interrogantes, que permitan aclarar y definir de manera básica las expectativas en torno a la aplicación Web e interacción que se va a generar. Dichas preguntas fueron las siguientes: ¿Se necesita realmente el sitio Web?, ¿Para qué se necesita el sitio Web?, ¿Qué es lo que buscarán los usuarios en el sitio Web?, ¿Qué imagen se quiere proyectar con el sitio Web a los usuarios?, ¿Qué servicios interactivos se integraran a través del sitio Web?, ¿con que recursos se cuenta para el desarrollo del sitio Web?, ¿Cuánto tiempo debe ser invertido en el desarrollo del sitio Web? y ¿Qué impacto causará el sitio Web en los usuarios?

Una vez respondidos los interrogantes planteados, fue necesario hacer una selección de objetivos, de los usuarios, de las expectativas del usuario, de las expectativas de organización.

Teniendo en cuenta lo obtenido, este proyecto está dirigido como objetivo primordial a aquellas poblaciones vulnerables de todas las edades y de estratos socioeconómicos de cero (0) cero a (2) dos.

Se trata de un espacio agradable con orientación social para ayuda y fácil interacción en el sitio Web, nada complicado, sin fallas del sitio, y con buen apoyo por parte del soporte técnico.

Partiendo desde su planificación, lo que se busca en el sitio Web es una fácil y eficaz interacción por parte del usuario para buscar, encontrar y publicar sus requerimientos.

Se realizó el benchmarking a través del cual se realizó el seguimiento a otros sitios web relacionado, con el fin de evaluar sus productos, servicios, procesos y demás aspectos, para compararlos con los propios y con los de otras organizaciones, identificar lo mejor, y adaptarlo a la propia empresa con valores agregados.

En la fase de contenido, se realizaron dos secciones que son las de “obsequio” y “necesito”, donde los usuarios utilizarán la plataforma para donar o solicitar objetos o servicios, adicionalmente se encuentran: registro, ingresar, preguntas frecuentes, las categorías y el contacto.

Durante la fase de diseño, para el desarrollo de la parte gráfica, se tuvieron en cuenta las tendencias web conceptos de *flat design*, iconografía y predominio de la tipografía.

En la fase de programación, se utilizó un sistema de gestión de contenido (CMS), que tiene una interfaz administrativa que permite al administrador del sitio crear u organizar diferentes documentos. El CMS debe tener un sistema de flujo de trabajo que permite al equipo editorial trabajar de manera simultánea y al director de publicación aprobar las contribuciones antes de que se publiquen en línea. La plataforma usada es *WordPress* de código abierto y gratuito ya sea para uso personal o comercial. La actualización es constante gracias al trabajo de una comunidad sólida de desarrolladores que a lo largo y ancho de todo el mundo utilizan su capacidad de manera voluntaria, y ponen sus conocimientos al servicio de todos los usuarios de esta plataforma.

Finalmente, en la fase de testeo se realizaron las pruebas para encontrar y documentar defectos que pueda tener el producto web. Validar que funciona para lo que ha sido diseñado. La Validación e interacción e integración de los componentes.

Resultado

Como se mencionó antes, se realizó la propuesta con base en las investigaciones sobre casos de éxito, experiencias significativas y ejemplos, y finalmente se desarrolló un boceto de componente visual sobre una plataforma web.

Se llama daryrecibir.org, una plataforma web donde se puede reciclar, reutilizar y compartir aquellos productos que ya no se usan. Se consiguen artículos gratis y sin precio alguno, aquellos productos o servicios que se necesitan y no se pueden comprar, también se pueden ofrecer, regalar o cambiar aquellos que le sobran, artículos usados o que ya no se utilicen, para personas en situaciones vulnerables.

Se trata de un portal web especializado en el intercambio o el regalo de productos y servicios sin ánimo de lucro para las personas de escasos recursos que los necesiten y que no están en capacidad de obtenerlos.

Para el acceso a la plataforma el usuario debe registrarse en la sección donde creara su cuenta con sus datos personales y de ubicación.

La plataforma web está conformada por dos secciones principales que son las secciones de “obsequio”, donde las personas previamente registradas pueden donar los artículos u ofrecer sus servicios y la sección de “necesito”, donde los usuarios pueden colocar sus peticiones de artículos que no se encuentren en el inventario.

Los artículos o servicios están categorizados para poder acceder de una manera rápida y eficaz.

Compartir los artículos que ya no se usan o solicitar las cosas que se necesitan y no son accesibles fácilmente, fortalece los valores de solidaridad y ayuda a los más necesitados, al reutilizar elementos que ya no se utilizan también se contribuye a generar menos contaminación y poder mantener un ambiente mejor.

Discusión

La labor del diseñador gráfico debe ir más allá de la elaboración de elementos gráficos, debe actuar conforme a los valores que lo mueven en la comunidad y en favor de la proyección social de su trabajo.

La innovación social está condicionada a que se establezcan las bases necesarias para que se fomente a través de la colaboración abierta entre los agentes sociales, el apoyo institucional mediante incentivos y normativas favorables, y la aparición de nuevos modelos de negocio que incorporen la tecnología de manera eficiente y sostenible a sus iniciativas.

La idea de la sostenibilidad ha calado también en el ámbito de la acción social y los organismos que la promueven la buscan tanto a nivel interno, apostando por su autosuficiencia como garantía de futuro, como en las comunidades a las que asisten. El futuro de la innovación social está en empresas capaces de construir organizaciones sostenibles y escalables que puedan entregar bienes y servicios asequibles y críticos para aumentar el nivel de vida de los más desfavorecidos.

La gestión del conocimiento, la innovación y las TIC ocupan hoy un lugar central en la agenda económica, social y política mundial, y, al mismo tiempo, están adquiriendo primordial relevancia para la consolidación de los procesos de desarrollo sostenible y de integración en los países de América Latina y el Caribe. Así mismo, las TIC constituyen un factor potenciador de la participación social, percibida ésta como expresión esencial de los procesos de desarrollo y de integración.

El desarrollo empresarial, aunque lentamente, ha venido incrementando el uso de las TIC, a partir del reconocimiento de que una mayor confianza en la fortaleza de la tecnología, aumentará la difusión de nuevos medios de producción.



Fig. 1. Mockup plataforma web dayrecibe.org

REFERENCIAS

SOBEJANO, Juan. (2013). Pensamiento de diseño e innovación social Recuperado de <http://innodriven.com/pensamiento-de-diseno-e-innovacion-social/>

HELFAND, J.(2001).Screen: essays on graphic design, new media, and visual culture, Princeton Architectural Press,New York.

ORDUZ, Rafael. (2012). TIC e inclusión social: ¿por qué?

Recuperado de <https://colombiadigital.net/opinion/columnistas/los-numeros-de-las-tic/item/3852-tic-e-inclusi%C3%B3n-social-%C2%BFpor-qu%C3%A9?.html>

FRASCARA, Jorge. (1997).Diseño gráfico para la gente. Comunicaciones de masas y cambio Social, Argentina, Ediciones Infinito,

GREEN, Tom, CHILCOTT, Jordan, FLICK, Chris S. (2003) Studio MX: Creación de Sitios Web.