

Diseño responsable: Alumnos Tec innovan con perspectiva de género



Alumnos del [Tec Guadalajara](#) y de 2 universidades de Chile e Italia presentaron en equipos mixtos un **diseño innovador con perspectiva de género**, como parte del cierre del proyecto internacional **Winter School**.

Este cierre fue la segunda fase y tuvo un periodo intensivo de **5 días para resolver el reto**: proponer productos o servicios relacionados al tema de **innovación y diseño con perspectiva de género**.

Debían diseñar servicios o productos con el fin **de reducir los estereotipos de género** a nivel cultural, social, tecnológico y político.

Para tener una base académica, el reto incluyó conferencias de nivel internacional. Trabajaron en equipos mixtos de manera simultánea, lo que elevó el nivel de **conocimientos e interacción multicultural**.

Con la entrega de estos productos cerró **Winter School**, que abarcó el primer semestre de 2021 y tuvo como meta investigar y explorar la **Innovación Responsable aplicada al diseño**.

Second Phase Participants



Game Volution

Denise Bruno, Ignacia Lara, Rossella Monopoli, Kevin Pineda, Alejandra Tovar

Play & Education

Winner



Cringe!

Francisco Cartagena, Martina Garbin, Alan Hernández, Loreto Maturana, Isabella Rubbini

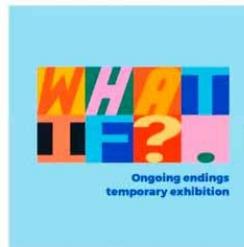
Private Space



Echo

Beatrice Dello Preite, Federica Francia, Fernando Icazbalceta González, Estefania Ortega, Valeria Rubio Leaña, Simone Ugolotti

Health & Personal care



What if?

Caterina Amato, Ana Montero, Alejandro Paredes, Anibal Pastor, Isabel Portillo, Marco Zagnoli

Public Space

width="1343" loading="lazy">

Colaboración internacional y multicultural

Las 3 universidades internacionales que participaron en el programa **Winter School** fueron:

- [Tecnológico de Monterrey, campus Guadalajara](#) (México)
- [Università degli Studi di Bologna](#) (Italia) y
- Pontificia Universidad Católica de Chile (Chile).

Las conferencias de “**Innovación y Diseño de Género**” fueron con las invitadas internacionales **Cas Holman y Michela Magas**.

Holman, conocida **diseñadora de juguetes**, abordó en su charla las formas en las que el juego facilita resultados innovadores e inesperados y ayuda a los niños a **comprenderse a sí mismos**.

Del mismo modo, **Michela Magas**, asesora de innovación de la Comisión Europea y los líderes del G7, habló sobre la **innovación a través de la escala de género**.

Los equipos presentaron sus conceptos de diseño y recibieron comentarios de **Cas Holman, Valeria Albani y Paolo Cardini**, de la Escuela de Diseño de Rhode Island.

Además, tuvieron tiempo de aplicar sugerencias que recibieron de los expertos a sus productos, con el fin de definir el concepto final del proyecto.

Así, los participantes pudieron desarrollar su **presentación final** e incluir aspectos como un **mapa del impacto** que generaban con su **producto**.

Gendered Innovation & Design

Collaborative Joint Workshop + Shared International Seminars



21 students

7 professors

4 tutors

2 training days

5 workshop days

4 teams/projects

100 workshop hours

width="1390" loading="lazy">

Resultados

Los **proyectos finales** de cada equipo fueron:

- Game evolution | Con enfoque en el juego y la educación.
- Echo | Desde el punto de vista del cuidado personal y la salud.
- Cringe! | Orientado a lugares públicos.
- What if? | Con enfoque en lugares privados.

Al final de las presentaciones, se dio a conocer al ganador: **Game Volution**. El producto del equipo ganador consiste en el **rediseño de los juegos de mesa clásicos**.

Incluye una reconceptualización de los gráficos, empaque y reglas. Todo con el fin de enseñar a los jugadores sobre conceptos y temas relacionados con la **equidad de género**.

Estos juegos están dirigidos a **niños, adultos y familia**. Además pueden ser incluidos en el **sistema educacional**.

Se eligió el proyecto con base en 5 criterios de evaluación:

1. Coherencia con el tema del proyecto,
2. Originalidad, innovación y factibilidad del producto o servicio,
3. Relación con la Innovación Responsable,
4. Aspectos culturales que inspiraron el diseño e
5. Implementación y futuro desarrollo del proyecto

Alan Hernández, estudiante del Tec campus Guadalajara, comentó acerca de cómo esta experiencia transformó su visión sobre el diseño.

“Me hizo entender que el diseño no se trata de pensar solamente en detectar un problema y encontrar una solución”.

“Sino que para crear un buen diseño hay que considerar muchos factores y esto se puede lograr con un equipo tanto de diseñadores como de otros profesionistas”.

Agregó que esta experiencia le permitió “darse cuenta de la importancia de tener un equipo diverso, con diferente formación y muy colaborativo a la hora de diseñar”.

Para crear un buen diseño hay que considerar muchos factores y esto se puede lograr con un equipo tanto de diseñadores como de otros profesionistas”.

Diseño responsable: aprendizajes

Patricia Prado, especialista del Centro de Diseño Avanzado (CDA) del Tec Guadalajara, comentó sobre los aprendizajes que los alumnos obtuvieron durante el proyecto.

“Uno de los mayores aprendizajes para los alumnos fue el trabajo colaborativo, colaborar con diferentes nacionalidades, además de idiomas y horarios.

*“Fue todo un reto, pero que provocó los conocimientos adquiridos en cuanto a la **innovación responsable**, de **equidad de género**, **innovación** en general y el diseño en la actualidad”.*

“La mayoría del tiempo los workshops se manejaron en inglés. Pero también hubo momentos en los que se hablaba italiano y otros en los que se hablaba español”, agregó.

Al respecto, Alan Hernández comentó la lección que le dejó el trabajar por primera vez en un **equipo multicultural**. *“Encontré un gran valor al momento de trabajar con mi equipo”.*

*“Me di cuenta que **trabajar de forma colectiva aumenta tu capacidad de análisis** y de trabajo si se hace correctamente, incluso hasta de forma exponencial”, compartió.*

Por eso, esta experiencia me empujó a salir de mi zona de comfort, para ser un buen elemento del equipo y colaborar correctamente”, finalizó.

Así, el Tec, en colaboración de universidades internacionales, es capaz de crear entornos de **experimentación cultural** que **trascienden el aula**.

Proyectos de diseño impulsados por el Tec, como **Winter School**, exponen los productos y servicios que moldean el **futuro de la innovación y el diseño**.

Gender & Young Generation

Gender Equality in the Bolognina District



Ca' Mon

Caterina Amato, Denise Bruno,
Simone Ugolotti

< Selected Project



Blight

Federica Francia, Martina Garbin,
Giuseppe Iacovino

Honorable Mention



Gnina

Francesco Paci, Rosanna Quaratino,
Marco Zagnoli

Honorable Mention

width="1390" loading="lazy">

Sobre *Winter School*

Winter School constó de 2 **fases**, la primera inició en enero 2021, para cerrar hacia el final del verano del mismo año.

Durante la primera fase cada universidad trabajó individualmente el diseño de productos y servicios con un tema relacionado a la **Innovación Responsable**.

El **Tec de Monterrey** seleccionó el tema: **longevidad activa**. Un tópico para favorecer que adultos mayores se mantengan físicamente activos y saludables.

Del mismo modo, Chile eligió como tema la **nutrición responsable**, e Italia, **igualdad de género y generaciones jóvenes**.

LEE TAMBIÉN:

LEE TAMBIÉN:

