



Economía Creativa

ISSN: 2395-8200

[economia.creativa@centro.edu.mx](mailto:economia.creativa@centro.edu.mx)

Centro de diseño, cine y televisión

México

García Páez, Miriam

El diseño como una práctica profesional incluyente

Economía Creativa, núm. 11, 2019, Mayo-Octubre, pp. 94-119

Centro de diseño, cine y televisión

Ciudad de México, México

DOI: <https://doi.org/10.46840/ec.2019.11.05>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=547564913006>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en [redalyc.org](http://redalyc.org)

[redalyc.org](http://redalyc.org)

Sistema de Información Científica Redalyc

Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal  
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso  
abierto

**El arte no puede enseñarse**

**S U C D I C D B**

**Miriam García Páez**

El diseño como

una práctica

profesional incluyente

# El diseño como una práctica profesional incluyente

Miriam García Páez | Universidad Simón Bolívar

miriam.garcia.pa@usb.edu.mx

Fecha de recepción: 16 de agosto de 2018 | Fecha de aceptación: 22 de abril de 2019

## Resumen

Este artículo aborda la problemática de la inserción laboral de personas con discapacidad intelectual, buscando como objetivo explorar mejoras en las oportunidades de trabajo, donde se promueva un rol más activo y/o estratégico. A partir de un estudio de caso, donde se trabajó con una fundación para personas con síndrome de Down, a través un taller de diseño donde se impulsa el desarrollo de habilidades creativas que dieran como resultado una serie gráfica para aplicar en una línea de productos. El enfoque de la creatividad se retoma como la hipótesis del proyecto, desde el desarrollo de capacidades para la resolución de problemas a través de seguir un proceso de pensamiento de diseño. La hipótesis del proyecto busca potencializar la participación de personas con discapacidad intelectual en un medio creativo, adquiriendo conocimientos y generando una actividad laboral a favor del desarrollo de su autonomía.

**Palabras clave** | Inclusión, proceso creativo, creatividad, co-diseño, generación de ideas, pensamiento lateral, Síndrome de Down.

## Design as an inclusive professional practice

### Abstract

This paper seeks to face the problem of how people with intellectual disabilities are introduced on work experience, with the aim of looking for new job opportunities that provide a more active and strategic role. In this case study we worked with a Down syndrome people's institution, through a design workshop where we develop creative abilities that were displayed in graphic illustrations and applied as commercial products. The creative approach established a hypothesis for the project, from the development of creative abilities as problem solving skills through the design thinking process. It addresses to encourage the integration of people with intellectual disabilities in the creative industry, through acquiring knowledge and get professional activities in favor of their own autonomy.

**Keywords** | Inclusion, creative process, creativity, co-design, idea generation, lateral thinking, Down Syndrome.

### Copyright

Centro de Diseño y Comunicación, S.C.© 2019. Este es un artículo de acceso abierto distribuido según los términos de la Licencia de Atribución de Creative Commons ([CC BY-NC-ND 4.0](#)), que permite la descarga, el uso y la distribución en cualquier medio, sin propósitos comerciales y sin derivadas, siempre que se acredite al autor original y la fuente.

## Introducción

El Centro de Educación para personas con Síndrome de Down, CEDAC, está ubicado en Cerrada de Izcalli San Mateo # 22 Naucalpan, Estado de México. Fue fundado en 1985 por un grupo de padres de familia con la inquietud de garantizar la formación de sus hijos (Fundación CEDAC, 2010). Dentro del plan de capacitación para personas mayores de edad, la fundación ofrece una preparación en distintos oficios para generar oportunidades laborales que les permita llevar una vida más independiente. Panadería, bisutería, agricultura, son algunos de los talleres que se imparten, donde cada uno requiere de una capacitación y aprendizaje específicos. Sin embargo, hace falta promover un papel de trabajo donde las personas sean capaces de colaborar en distintas fases de los proyectos y no sólo en la ejecución técnica. Las iniciativas que buscan la defensa por los derechos humanos de las personas con discapacidad intelectual, dan cuenta de la falta de un lugar en la sociedad donde su voz sea considerada (Fig. 1). La Coalición México por los Derechos de las Personas con Discapacidad realizó una encuesta durante el 2017 para generar un reporte de evaluación acerca de la perspectiva que tienen las personas con discapacidad, sus familias y las instituciones dedicadas a la defensa de sus derechos (COAMEX, 2017).

Entre los compromisos que constantemente buscan las propuestas, está el otorgar medios para formar personas independientes con una identidad propia, que les permita tomar decisiones por sí mismos y, que el enfoque de la capacitación, sea al desarrollo laboral. En el mismo eje, programas como Los Autogestores (ASDRA, 2013), surgen de la idea de preparar a adultos con Síndrome de Down con mayor desarrollo en sus capacidades para entender temas como sus derechos, obligaciones y oportunidades sociales, para generar líderes de la comunidad capaces de representar y hacer resaltar sus propias opiniones y la de sus compañeros con menor capacidad de expresión. Dicha iniciativa permite que ellos puedan comprender temas complejos y, a su vez, concientizar sobre el papel que ellos mismos pueden desempeñar en la sociedad.



**Figura 1**  
Derechos de las Personas con Discapacidad.  
Fuente | Elaboración propia.

La participación activa en la sociedad se vuelve el punto de encuentro con el diseño. Desde las distintas vertientes que buscan resolver problemas sociales, se encuentra el diseño universal (Martínez de la Peña, 2015) que surge en los años cincuenta, donde se introduce a un enfoque de proyectos para personas con discapacidades físicas y, con esto, generar propuestas exclusivas, a lo que muchas veces se consideró como un diseño limitado y excluyente. Conforme pasa el tiempo, se ha buscado abrir el término y enfocarse a un diseño accesible para cualquier persona. El artículo, por un diseño incluyente: el papel del diseño ante las necesidades de las personas con discapacidad (Martínez de la Peña, 2015), abre un nuevo panorama hacia la investigación de un modelo social que concientice a los diseñadores a buscar soluciones que promuevan la participación plena de las personas con discapacidad en su comunidad, a través de un diseño incluyente en el que las barreras de sus problemas sean afrontadas y disueltas.

Cuando se emplea al diseño desde sus procesos, se rescatan las cualidades como la resolución de problemas, observar el entorno, buscar nuevas soluciones y potencializar cambios en la sociedad. Insertar a personas con discapacidad intelectual en procesos de diseño puede ser la respuesta a la constante búsqueda por su autonomía. Siguiendo la práctica del co-diseño o diseño participativo

(Aguas, 2016), donde se integran grupos multidisciplinarios incluyendo a los usuarios, se aportan características favorecedoras al espacio de trabajo en donde se construyen canales de comunicación y generación de ideas en equipo a partir de la visualización como una herramienta que impulse la creatividad. El trabajar a través de este proceso creativo, brinda una propuesta de empoderamiento para una comunidad de personas con Síndrome de Down al involucrarse en la problemática y ser parte de su propia inclusión.

La creatividad en el Síndrome de Down, visto desde la educación, se aborda como un medio promotor de la comunicación. A través del dibujo y diversas artes, permite ser un canal de expresión, donde pueden plasmar sus ideas y significados a las representaciones visuales de sus obras (Silvente Gahete, 2015). La Casa de Carlota, es un estudio de diseño que inició en España y que cuenta actualmente con sedes en Barcelona y Medellín Colombia. Se describen a sí mismos a través de la frase “la neurodiversidad como estrategia creativa aplicada al diseño” (La Casa de Carlota, 2019) por la diversidad del equipo de creativos que incluye estudiantes de diseño, personas con Síndrome de Down, Autismo y Esquizofrenia. Quienes dirigen este estudio han sido creadores de diversos artículos y libros publicados, donde establecen que las personas con ciertos tipos de discapacidad intelectual logran desarrollar enfoques poco tradicionales de forma inconsciente, lo cual en el medio creativo se vuelve una cualidad deseada, por la búsqueda de soluciones no convencionales con lo que logren diferenciarse de la competencia (González, 2016). A su vez, mencionan que dicho enfoque se considera como el uso del pensamiento lateral al ser menos racional y diferente al pensamiento lógico tradicional.

Existen casos documentados que sostienen la misma idea donde se demuestra que el uso de sus ideas divergentes les ha hecho destacarse en el medio del diseño. El caso de la reconocida diseñadora de modas guatemalteca Isabella Springmuhl (BID, 2017), se convierte en un testimonio, al ser la primera diseñadora con Síndrome de Down. A través de la marca *Down to XIABELLE*,

ha llamado la atención con sus diseños por fusionar los textiles tradicionales de su país en piezas contemporáneas, que a su vez, consideran medidas para todo tipo de cuerpos, en especial para personas con Síndrome de Down. En la conferencia Idea Soluciones para Mejorar Vidas (BID, 2017), Springmuhl menciona cómo rompió barreras para adquirir una profesión como diseñadora; tras haberle sido negada la entrada a una universidad, tuvo que generar su propio taller, donde colabora con un equipo multidisciplinario que trabaja en conjunto para desarrollar sus ideas.

El pensar en una educación de diseño adaptada al nivel cognitivo de personas con discapacidad intelectual, se vuelve un eje en la investigación del proyecto que se relata en este artículo. Nos propusimos replicar un taller de diseño con un grupo de secundaria, dentro del programa de clases de inglés en su escuela (Reyes y García, 2017). El objetivo del taller fue integrarlos en la toma de decisiones para encontrar mejoras dentro del colegio. A lo largo de un mes, con cuatro sesiones en total, el grupo siguió un proceso creativo, comprendió conceptos y términos propios del pensamiento de diseño y lograron seguir las fases del modelo hasta el término del proyecto. Los resultados mostraron un nivel de compromiso desde la generación de ideas en relación con las problemáticas que ellos mismos encontraron. La generación de prototipos incluyó investigaciones y entrevistas, para enfocar las soluciones hacia un diseño centrado en los usuarios (Fig. 2). El resultado mostró que, al darles un espacio para expresar su opinión, se sintieron más comprometidos con su entorno y se mostraron dispuestos a generar impacto.

Al obtener dichos resultados, se pensó en un rediseño de la planeación para llevar a cabo el taller de diseño en la Fundación CEDAC. Se retomó la metodología base del *Design Council*, consejo del diseño de Reino Unido que es reconocido por ser una autoridad de diseño estratégico, que en 2015 se estructura en una guía para enseñar diseño en talleres dirigidos a alumnos de nivel de educación media (Design Council, 2015) adaptando las fases para facilitar el entendimiento de los participantes, así como variaciones para enfocar el tema y las actividades de acuerdo al entorno de la comunidad.



**Figura 2**  
Solución secundaria.  
Fuente | Elaboración propia.

### Taller de diseño: CEDAC

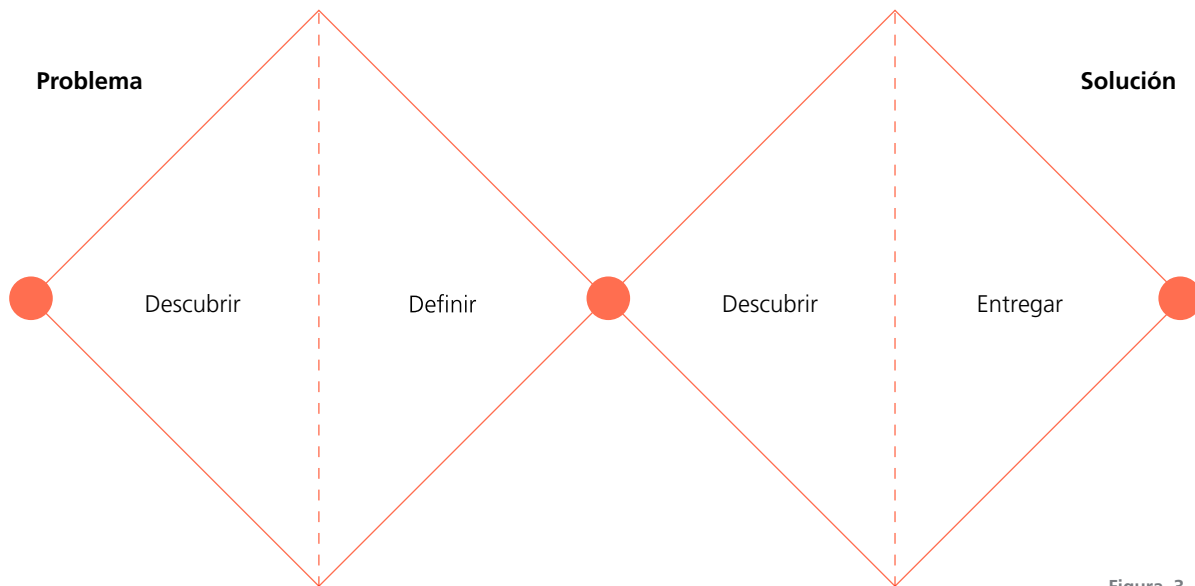
El taller de diseño tuvo lugar en las instalaciones de la fundación durante el mes de febrero del 2018. Se conformó un grupo de 20 personas con Síndrome de Down mayores de dieciocho años, una maestra de grupo como apoyo docente y dos diseñadores para dirigir y auxiliar en las actividades. Se realizó una convocatoria previa, mencionando que el propósito del taller buscaba como resultado diseñar un primer producto que saliera a la venta en la fundación.

La planeación del taller retomó las iniciativas antes mencionadas como muestra de casos de éxito. A partir del testimonio de la diseñadora Springmuhl, el proyecto, por un lado, responde a la falta de un programa de educación en torno al diseño; y por otro traza un plan a largo plazo para que del taller se genere una opción para profesionalizarse en la disciplina. El ejemplo de la Casa de Carlota también sirve como caso referencial para comprobar la hipótesis de que es necesaria una oportunidad de integración laboral en el medio creativo. La propuesta de este taller, a diferencia de los casos anteriores, implementó una metodología basada en el trabajo a través del pensamiento de diseño. El objetivo general fue ubicar al diseño como promotor del desarrollo de capacidades para la resolución de problemas y toma de decisiones que promuevan la autonomía

de los participantes. Como objetivo específico fue la articulación de un equipo de trabajo donde los diseñadores enfatizarán la consciencia en el diseño incluyente y la integración de nuevas habilidades dentro de un proceso de co-diseño.

En el libro *Designed Leadership* de Moura Quayle (Quayle, 2017), se propone un proceso de diseño estratégico donde se muestra un enfoque en el contexto. Quayle plantea que el diseño tiene impacto social debido a su cualidad de mirar el entorno en busca de desarrollar capacidades; habla de los líderes como agentes de servicio que guían a un equipo por un interés en común; propone un método de diseño estratégico que se basa en tres fases: *ask*, *try* y *do* (pregunta, prueba y haz). Dicho proceso se estudia con la idea de fusionarlo junto con otros métodos que surgen del pensamiento de diseño. Partiendo de la propuesta de Quayle, el papel de líder del proyecto consistió en no solo dirigir las tareas del taller sino mediar la participación de todos, escuchando sus opiniones para que en la parte final del proyecto, los resultados visuales lograron transmitir correctamente la intención comunicativa del equipo. Como parte de las reflexiones a partir del taller, resalta la necesidad de mostrar empatía y sensibilidad hacia las capacidades y habilidades potenciales del equipo.

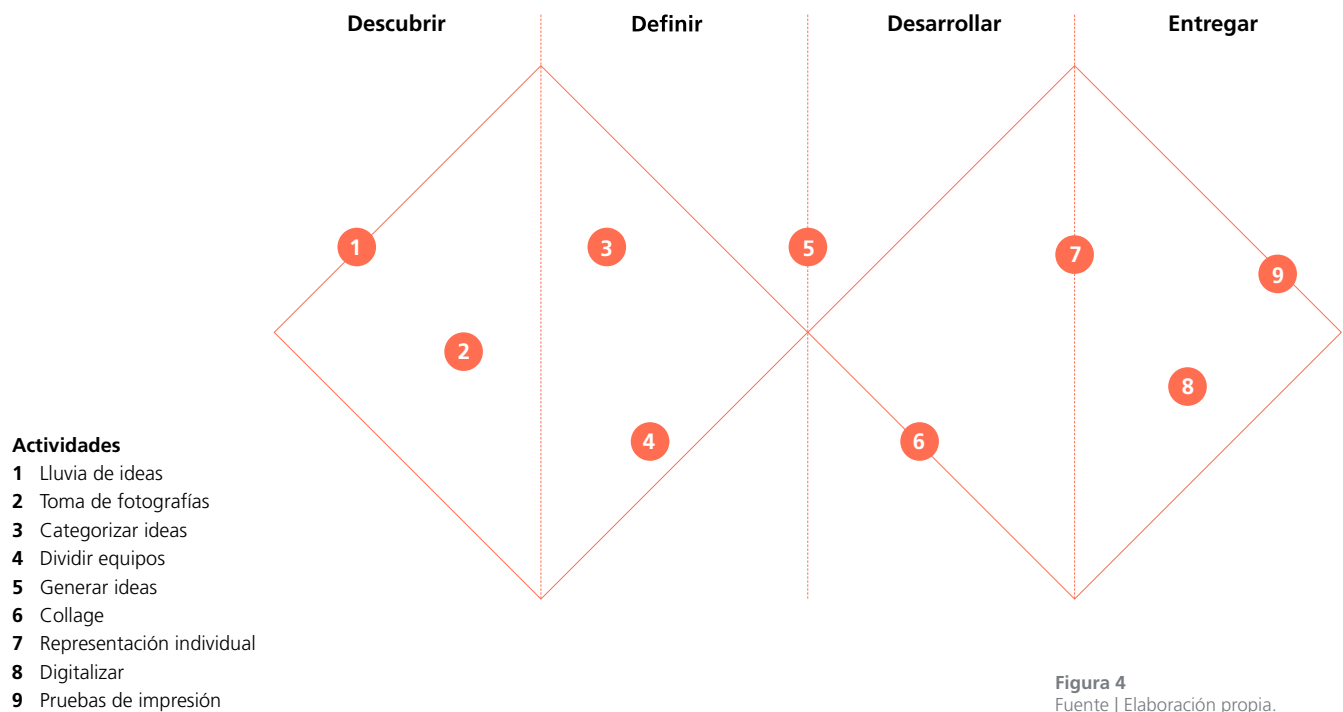
El pensamiento de diseño fue el eje rector del taller; que busca el utilizar una perspectiva intuitiva para encontrar soluciones a diversos problemas. El *Design Thinking* (Brown, 2008) se define como una disciplina que utiliza la sensibilidad de los diseñadores y sus métodos para conectar con las necesidades de las personas y descubrir oportunidades viables para solucionar problemas. Al seguir esta metodología, surgen ideas innovadoras dentro de un proyecto para impulsar la creatividad en la generación de sistemas, productos o servicios. Para alcanzar el objetivo general del taller, el diseño fue el medio para desarrollar las habilidades de resolución de problemas en un proceso creativo.



**Figura. 3**  
Modelo Doble Diamante.  
Fuente | Elaboración propia.

La planeación del taller se estructura dentro del enfoque de diseño, en torno a la exploración de su propio contexto. La estrategia de trabajo tuvo una duración de ocho horas distribuidas en cuatro sesiones durante un mes. Las sesiones se dividen de acuerdo a las fases del proceso de diseño, siguiendo la metodología del *Design Council*. El modelo nombrado *Double Diamond*, visualiza el proceso del pensamiento de diseño de acuerdo con cuatro fases: Descubrir, Definir, Desarrollar, Entregar (*Design Council*, 2014) mostrando en dónde el proyecto requiere generar ideas divergentes y los puntos de unión donde las ideas se convergen para llegar a una sola opción (Fig. 3). A través del proceso surgieron soluciones para los problemas que se establecieron dentro del grupo, a través de trabajar alrededor de un tema.

Para establecer una temática central, se realizó un trabajo en colaboración con la dirección y docentes de la Fundación CEDAC, para dirigir el taller hacia la problemática del papel de las personas con Síndrome de Down en la sociedad. Con el término “ciudadano global” (UNESCO, 2015), que se describe como una persona con participación activa en su sociedad, buscamos promover esta perspectiva para desfragmentar las dimensiones de la ciudadanía desde tres enfoques:



**Figura 4**  
Fuente | Elaboración propia.

- Individual, que busca generar conciencia de la propia identidad considerando el ¿quiénes somos? y las capacidades propias, para fomentar los derechos de libertad de expresión y la participación.
- Local, ámbito en el que interactuamos con otras personas desde una organización, la comunidad (CEDAC).
- Global, la vida civil como el contacto con otros grupos y con la sociedad en general en el espacio público (movilidad, comercios, gubernamental, etc).

Se describe a continuación cada fase a partir de un nombre relacionado con el enfoque de la temática, así como la fase del modelo de *Double Diamond* al que corresponde (Fig. 4). A su vez se describirán las actividades realizadas junto con una reflexión en los hallazgos encontrados y en las oportunidades de mejora futura.

### **1 SOY, Descubrir: Observar nuestro entorno, recolectar datos, entender y empatizar con necesidades de la comunidad**

Como parte del objetivo de expresar una identidad propia, se inició con una actividad de introspección a través de entregar un formato de cuadro de gustos, con una serie de preguntas que permitiera conocer las preferencias

e inconformidades de cada participante. A su vez, se planteó un ejercicio de visualización donde en el mismo formato, generaron un dibujo de cómo se representaban a sí mismos. Cada quien tuvo la oportunidad de presentarse a través de ese formato. Se observó que para algunos participantes donde la expresión verbal y escrita era limitada, la generación de dibujos fue un excelente medio de comunicación. Como parte de los hallazgos se reconoció que el vocabulario empleado en las instrucciones debía tener una adecuación más enfocada a su nivel de lenguaje. Algunos de los participantes, para representar sus ideas requirieron apoyo de la docente para escribir la palabra y que ellos la copiaran. Esta acción es muy utilizada, ya que como ventaja tienen una buena retención visual y están acostumbrados a la representación gráfica. Al contrario de las respuestas obtenidas en las preguntas donde hubo muchas ideas repetidas, la representación a través del dibujo fue muy satisfactoria, ya que se pudo notar que cada quién tenía un estilo muy particular y estaban acostumbrados a dibujarse. Plasmaban su propia forma de verse y mostraron la habilidad de replicar dicha representación cada que requerían dibujarse a sí mismos de nuevo.

El siguiente ejercicio buscó introducir a los participantes al tema del diseño a través de cuestionamientos sobre ¿qué es? ¿para qué sirve? y ¿cómo se hace? (Fig. 5). A través de mostrar imágenes y materiales físicos que permitieran una interacción tangible con el tema, se abrió un diálogo donde se construyó una idea en común sobre el diseño visto desde sus perspectivas, obteniendo frases como: “El diseño es un foco”, “los lentes hacen diseño” y “hacer programas es diseño”. La idea de verse como diseñadores tuvo una gran aceptación entre los participantes, lo que mostró un gran compromiso en la realización de las actividades posteriores. Igualmente se les mostró un frasco de vidrio para visualizar que el proyecto y su resultado se verían reflejado en ese producto. A su vez se les mostró un libro y ejemplos sobre el diseño del envase y empaque. Esto ayudó también para que ellos brindaran su opinión para juzgar el uso del producto y también para visualizar cómo sería el resultado final.



**Figura 5**  
¿Qué es Diseño?  
Fuente | Elaboración propia.



**Figura 6**  
Lluvia de ideas.  
Fuente | Elaboración propia.

Para entendernos como parte de una comunidad, se dirigieron las actividades para representar la noción de ¿quiénes somos? a partir de una lluvia de ideas donde cada participante dio palabras y conceptos de lo que era CEDAC (Figura 6); se categorizaron las ideas en temas como las actividades que se realizan en la comunidad: los festivales, las visitas y las celebraciones; así como también los espacios con los que cuenta la fundación: salones, gimnasio, alberca.

Al tener una idea más clara a través de las palabras clave, se organizó un recorrido por las instalaciones para elegir las zonas más representativas. Como dinámica grupal, se tomaron fotos con una misma cámara; se mantuvo un orden al ir otorgándole la cámara al participante que la solicitara, mostrando cualidades en los participantes al interactuar con respeto y equidad por considerarse entre sí. El tener un contacto con la cámara como un medio de registro, llamó mucho la atención de los participantes. Los motivó a hacerlo de manera correcta y profesional (Fig. 7). Un participante en particular tomó más de una foto del mismo espacio, cuidando la posición de lo que quería fotografiar, esto brindó, como hallazgo, el interés por buscar una composición en la imagen y la posibilidad de aprender de estos conceptos en un futuro.



**Figura 7**  
Ejercicio fotografía.  
Fuente | Elaboración propia.

Para el inicio de la siguiente sesión, fue necesario clasificar las ideas y categorizar los temas en conceptos específicos para trabajar en equipo. Las fotografías tomadas por el grupo se imprimieron con la intención de ligarlas con los temas expuestos; las categorías fueron elegidas de acuerdo a la frecuencia con la que se repitieron las ideas. Las categorías resultantes fueron: deportes, talleres, escuela y espacio.

## **2 PIENSO, Definir: Seleccionar un área de oportunidad, buscar aspectos de mejora e identificar problemas**

El siguiente día se realizó la división de equipos, donde los participantes fueron elegidos para que quedaran equilibrados de acuerdo a todos los niveles. Se acomodaron los lugares de acuerdo a los equipos y se les asignó la primera tarea grupal: elegir una de las categorías (deportes, talleres, escuela y espacio), junto con las palabras y fotografías que ellos consideraran que representaba la idea seleccionada. Se presentó el tema de la generación de logotipos para empezar a comprender conceptos de diseño para que, más adelante, se generará elementos de identidad que los representara como equipo. Para desarrollar el concepto, se mostraron ejemplos visuales y se realizó una actividad grupal donde cortaron logotipos que encontraran en revistas y los pegaran en una cartulina por equipo.



**Figura 8**  
¿Qué más hay?  
Fuente | Elaboración propia.

El ejercicio demostró que el concepto de “logotipo” fue asimilado correctamente como la imagen que representa una marca o un producto. Después de ejemplificar la idea del logotipo, cada equipo eligió un nombre y dibujaron un logotipo que los representara. Como segundo ejercicio, se trabajó con la idea del *collage*, donde a través de recortes de revista eligieron imágenes que se relacionaran con su tema preguntando ¿qué más hay? Esto les permitió ver más allá del alcance de su comunidad (Fig. 8). El resultado fue bastante propositivo, ya que cada equipo expresó ideas con conexiones inusuales. Por ejemplo tener un cine, un hotel y un escenario de conciertos en la escuela. De esta manera mostraron su capacidad creativa como resultado de un proceso de conexión de ideas con diversas temáticas o intereses.

Al final cada equipo se presentó ante el grupo eligiendo a un integrante que hiciera la exposición, quien explicará a los demás participantes el tema seleccionado y la identidad de su equipo. El ejercicio mostró como hallazgo la capacidad de trabajar en equipo y en los participantes que presentaron, ejercer liderazgo para tomar en consideración a sus compañeros y dar una opinión en común.

Entendieron, sin complicación, las dinámicas y se mostraron muy capaces de expresarse a través de imágenes. Sin embargo, les costó trabajo la presentación oral al grupo, donde se observó inseguridad para expresar sus ideas y describir los resultados.

### **3 *IMAGINO, Desarrollar: Generar ideas, prueba y error, prototipar, conocer y definir características.***

Dentro de esta etapa se realizó una selección de verbos y frases para fomentar la construcción de ideas en torno a la toma de decisiones, generar una opinión y expresión de pensamientos, alrededor de los temas seleccionados por equipo. Estas frases se imprimieron y se pusieron al centro de cada equipo. Los integrantes seleccionaban las frases para construir oraciones que expresaran sus ideas alrededor del tema. Se presentó la técnica del *collage* para que intervinieran individualmente las fotografías seleccionadas, con materiales y recortes, con este ejercicio se alentó que cada participante construyera su idea de manera visual. El resultado fue la mezcla de una imagen y una frase compuesta por los distintos materiales.

La dinámica se entendió mejor en la construcción de frases, y cuyo resultado fue un mayor resultado creativo. La técnica de *collage* requirió de mayor exploración con ejemplos gráficos, ya que durante la ejecución, la mayoría no intervino con la imagen y requirieron de mucho apoyo y pocos lograron representar la imagen con la frase ya que se mostraban ideas aisladas.

Al final se realizó una exposición de todos los trabajos, para que todos los participantes observaran los resultados de sus compañeros y elaborar un ejercicio de retroalimentación (Fig. 9).





**Figura 10**  
Representación.  
Fuente | Elaboración propia.

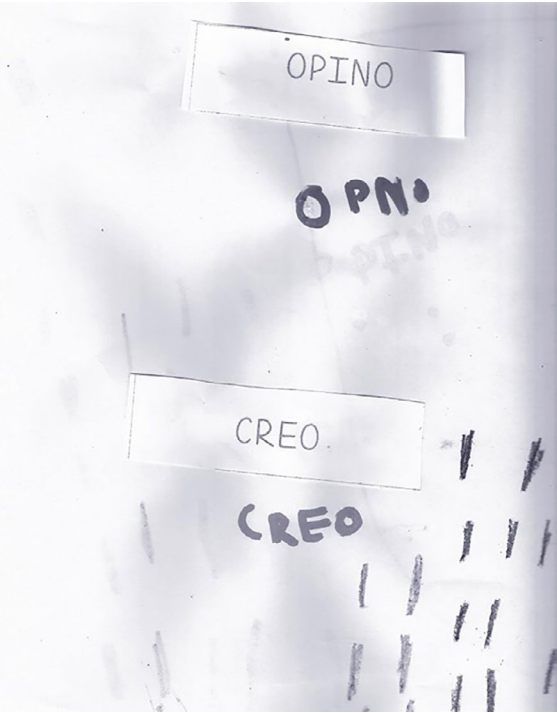


**Figura 11**  
Prueba Impresión.  
Fuente | Elaboración propia.

del producto final (Fig. 11). A su vez fue satisfactorio ver como a pesar del manejo digital y de una nueva composición, todos reconocieron su trabajo.

### **Identidad de marca**

Generar un logotipo como resultado del taller fue un hallazgo que no estaba planeado. Dentro del taller se observó una réplica de una de las frases que se habían expuesto que expresó de manera muy clara el objetivo del proyecto. Opino, creo, diseño, surgió como una idea espontánea de representación del equipo de trabajo. A partir de esta decisión se comenzó a pensar en los productos no sólo como el resultado de este taller, sino como en una línea comercial donde fuera necesario generar un estilo gráfico que unificara todas las propuestas. Por lo cuál, se desarrolló un proceso de trabajo, que se replicó de una investigación previa donde se realizó un proyecto similar, pero enfoque artístico. Dentro de este proyecto, el cual fue presentado en 2010 como un proyecto terminal de la licenciatura, se realizó un proceso de digitalización, donde bajo un criterio de selección se fueron eligiendo los elementos más representativos de cada obra para pasar por una acción de digitalización y vectorización lo cual permitía reproducir las imágenes en los medios de impresión (Fig. 12).



**Figura 12**  
Logotipo. Fuente | Elaboración propia.

| Categoría Temática | Frase                                     | Nivel criterio de diseño |
|--------------------|-------------------------------------------|--------------------------|
| Trabajo            | El mejor trabajo es el dueño de CEDAC     | Medio                    |
| Trabajo            | Me divierto con panadería                 | Medio                    |
| Trabajo            | Reir es trabajar                          | Alto                     |
| Trabajo            | Deseamos espacio de trabajo               | Medio                    |
| Trabajo            | Es divertido hacer pulseras               | Medio                    |
| Trabajo            | Deseo dinero                              | Alto                     |
| Trabajo            | Sueño con tener una oficina de psicología | Medio                    |
| Trabajo            | El mejor trabajo es payaso                | Alto                     |
| Deportes           | El amor es futbol                         | Alto                     |
| Deportes           | Sonamos coches carreras                   | Medio                    |
| Deportes           | Nadando aprendo                           | Medio                    |
| Deportes           | El color de los rayados es azul y blanco  | Bajo                     |
| Deportes           | Feliz futbol, feliz navidad año nuevo     | Medio                    |
| Deportes           | Reir es hacer natación                    | Medio                    |
| Deportes           | Es divertido futbol                       | Alto                     |
| Deportes           | Reir es soy feliz karate                  | Alto                     |
| Deportes           | Amor es nuestra camiseta de equipo        | Medio                    |
| Escuela            | La amistad es jugar                       | Alto                     |
| Escuela            | Soy feliz cuando canto                    | Alto                     |
| Escuela            | Es divertido cuando bailo                 | Alto                     |
| Escuela            | Sueño con un disco nuevo                  | Bajo                     |
| Escuela            | Me divierto con canto                     | Alto                     |

**Tabla 1.**Tendencias.  
Fuente | Elaboración propia.

Como parte de la retribución de taller, se generó una imagen digital con una composición que unió los elementos gráficos y la frase de cada participante, para que así cada uno adquiriera su producto final. Aparte, para cumplir con el objetivo de generar una serie de productos para venta, se tuvieron que analizar todas las imágenes para buscar series de patrones, en las ideas con mayor proporción y que cumplieran con un criterio de diseño (Tabla 1).

Se definió, como criterio de diseño, que los mensajes visuales debían de contar con una intención comunicativa fácil de comprender por todos, y por lo tanto, el producto fuera capaz de lograr una conexión con el usuario final. Se hizo un análisis visual, donde se verificó el criterio con los valores esperados. Dichos valores se establecieron, según la propuesta de Quayle en el libro *Designed Leadership*, donde se plantean características de los principios del proceso de diseño estratégico para ligar los valores con las acciones, a la hora de diseñar un producto, servicio o sistema (Quayle, 2017).

Se evaluaron los siguientes valores del mensaje de las propuestas: complejidad, adaptabilidad, diversidad, aprendizaje, efectividad, comunicación y relación visual, bajo el criterio del diseño del proyecto. A su vez, se buscó que se generara



**Figura 13**  
Opino, creo, diseño.  
Fuente | Elaboración propia.

una diversidad en los mensajes, y mantener la idea de las primeras categorías. Como resultado se obtuvieron nueve imágenes, cada una con un mensaje diferente y referente al tema de deportes, trabajo y sobre la identidad de la fundación y el taller, también se logró comunicar ideas más abiertas, pero con un sentido particular que expresa sentimientos y deseos de los participantes del taller (Fig. 13).

La idea de un modelo de negocio inició con el plan de retribución económica, donde de la venta de cada producto, se considera la recuperación de la producción, la utilidad para la institución y el pago para los integrantes del equipo del taller, con lo cual inició la idea de un modelo sostenible, es decir, tanto la fundación como los participantes reciben un beneficio, no sólo económico sino al iniciar una preparación profesional en la que adquieran conocimientos y colaboran a través de sus habilidades creativas.

### **Opino, creo, diseño**

La inclusión social es un tema relevante y en constante controversia, tanto en el esquema de la sociedad en general como en la población que trabaja con personas con discapacidad intelectual. Retomamos esta temática como la oportunidad de anclar el proyecto desde distintas perspectivas. Dentro de los meses



**Figura 14**  
Abierto Mexicano de Diseño 2018.  
Fuente | Elaboración propia.

consiguientes al taller se trabajó en el lanzamiento de los productos para tener una evidencia de los resultados. Dicha prueba se retomó como una etapa de evaluación para plantear nuevos objetivos y puntos de mejora futuros. Por un lado, se buscó la evaluación de los resultados desde la propuesta gráfica. Observar los productos y el contenido en cuestión de aporte visual, ayudó a observar la aportación en contraste con la competencia. Para lograr esta prueba el proyecto participó en el evento de Abierto mexicano de diseño 2018 (AMD). El festival AMD es un fuerte exponente en el medio cuyo objetivo es mostrar el impacto del diseño desde los distintos esquemas que construyen a la sociedad. La edición 2018 planteó el eje temático localidad a partir de cual se recopilaron muestras de proyectos que evidenciaran la conciencia del contexto en el que se desarrollan. El proyecto Opino, creo, diseño – Taller de diseño CEDAC, mostró la serie de aplicaciones gráficas en productos promocionales entre ellos, los frascos con galletas como un resultado de una doble función promocional de dos talleres de la fundación, diseño y panadería (Fig. 14). El público mostró interés en el proyecto al tomar muestra de los productos, así como los materiales informativos. A partir de este acercamiento se recopilaron muestras de opiniones acerca de los productos mostrados para obtener una retroalimentación que arroje datos cuantificables.



Figura 15  
Participantes 2018.  
Fuente | Elaboración propia.

Igualmente, el proyecto se presentó en el VII Festival Cultural Arte y Discapacidad en el estado de Zacatecas (Fig. 15). Cada año el gobierno del estado lanza la invitación a las distintas instituciones que colaboran en la formación de personas con alguna discapacidad a través de distintas actividades artísticas. El proyecto del taller de Diseño fue presentado dentro del programa académico en el rubro de Colectivo de ideas sobre proyectos relacionadas al Arte y Discapacidad organizado por la Confederación Mexicana de Asociaciones en favor de la persona con Discapacidad Intelectual, CONFE. Después de la presentación de distintos proyectos provenientes de los diversos estados de la república, las propuestas incluían en su mayoría el desarrollo y estímulo a través de la educación artística, como música, baile, teatro entre otras. El proyecto se diferenció no por el trabajo gráfico, sino por el proceso a través del pensamiento de diseño. La iniciativa por formar habilidades de resolución de problemas y toma de decisiones mostró gran interés en la audiencia. Igualmente se mencionó la oportunidad de trabajar a favor de la inclusión laboral y como el acercamiento al diseño demuestra que la iniciativa debe de involucrar a otras disciplinas que obliguen a trabajar en propuestas entorno a esta problemática. A su vez surgieron observaciones de otros ponentes, como incluir grupos con personas de distintas discapacidades, propuesta a considerar por el reto que representa.

A partir de estos eventos se buscó resaltar las cualidades del taller como una muestra de la iniciativa, comprobar la viabilidad del proyecto desde ambos contextos, así como la oportunidad de replicarlo en otros ámbitos y lugares. Se buscará continuar con pruebas que brinden mayor información y datos de estudio que ayuden a profundizar en la parte de investigación de este proyecto.

### **Conclusión**

El taller demostró que la comunidad de estudiantes de CEDAC, se encuentra dispuesta a continuar con su formación. Son conscientes de sus propios deseos y están abiertos a tener un espacio donde puedan expresar libremente sus opiniones y perspectivas de acuerdo un tema. La manera en la que siguieron cada fase del proceso muestra su disposición por ser guiados hacia la adquisición de nuevos conocimientos. Como parte de los hallazgos más significativos fue el acercamiento hacia la comprobación de la hipótesis sobre el desarrollo de habilidades y el potencial creativo. Los participantes mostraron la capacidad de generar ideas fuera de lo común, no sólo por una tendencia de acuerdo a su condición cognitiva; mostraron comportamientos y actitudes auténticos, sin temor a dar una respuesta equivocada, preguntando dudas sin prejuicios, expresando ideas sin alguna afectación social y demostrándose libres de expresar sus deseos e inquietudes. La propuesta es que a partir de estos hallazgos se establezcan objetivos de investigación así como actividades y recursos necesarios para trabajar bajo este esquema. A su vez se busca darle continuidad al taller y una planeación formal para lograr establecerlo como parte del programa de capacitación en la fundación; esto permitirá tener un equipo de trabajo estable.

Después de este primer acercamiento se considerará la posibilidad de formalizar la estructura y organización con relación en un esquema laboral, donde se valore un filtro de selección que permita integrar solo a los participantes que estén dispuestos a colaborar por decisión propia y no por la de sus padres, así como generar perfiles y descripción de tareas. De acuerdo a los resultados del taller, se observaron dos tipos de colaboraciones: una inclinada a la generación de ideas con

participantes que tenían un buen manejo oral y escrito que daban las ideas, y que normalmente representaban a los equipo como líderes; como segundo rol aquellos participantes con grandes habilidades para replicar elementos, de generar una expresión por medio de imágenes y con grandes capacidades de dibujo. Bajo este esquema, se plantea una nueva dinámica que apunta a una mayor organización del trabajo, muy similar a la de un despacho de diseño, donde exista un equipo de creativos, encargados de aportar conceptos e ideas y por otro lado un equipo de diseñadores que se encargue de ejecutar dichas ideas de manera visual.

Como siguiente etapa a esta investigación sería importante establecer vínculos con universidades y empresas, para contribuir con el desarrollo de los materiales, la formación y la aplicación en un ámbito laboral. Como tareas pendientes, quedará definir un plan de trabajo en torno a la educación adaptada del diseño para continuar con una dinámica donde se les otorgue una formación hacia la disciplina, independiente del trabajo práctico que realicen; integrar al equipo a estudiantes o profesionistas de diseño que aporten conocimientos y que a su vez apoyen en la realización de los procesos técnicos para que se inicie una colaboración con mayor enfoque hacia un proyecto de co-diseño; se busca también experimentar con más técnicas, tanto gráficas como también del diseño de productos, donde se requiera de una intervención directa en materiales y sistemas de producción.

### **Financiamiento**

El autor no recibió financiamiento para la investigación, autoría y/o publicación de este artículo.

## Referencias

**Aguas, S. (2016).** ¿Qué es el co-design?

Algunas ideas sobre esta beneficiosa práctica. [Entrada de blog]. Recuperado de: <https://www.unibarcelona.com/int/actualidad/artes-graficas/co-design>

**Asociación Síndrome de Down de la República Argentina (ASDRA). (noviembre de 2012).**

Autogestores con Discapacidad Intelectual. Recuperado de <http://www.asdra.org.ar/derechos/autogestores-con-discapacidad-intelectual/>

**Banco Interamericano de Desarrollo (BID) (22 de febrero de 2017).** Idear soluciones.

Ciudad de México [CDMX], México. Recuperado de <https://demandsolutions.iadb.org/es/speakers/detail/isabella-springmuhl-tejada>

**Brown T. (junio de 2008).** Design Thinking. Harvard Business Review. Recuperado de <https://hbr.org/2008/06/design-thinking#>

**Coalición México por los Derechos de las Personas con Discapacidad (COAMEX). (2017).** Encuesta Nacional para el Informe Alternativo, ENIA. Recuperado de <http://www.coalicionmexico.org.mx/enia.html>

**Design Council (2014).** *The Design Process: What is the Double Diamond?*. Recuperado de <http://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/design-process-what-double-diamond>

**Design Council (18 de marzo de 2015).**

A ten step guide to running a design workshop in primary schools. Reed, Bel (Programme Leade). Recuperado de <http://www.designcouncil.org.uk/resources/guide/ten-step-guide-running-design-workshop-secondary-schools>

**Fundación CEDAC. (21 de abril de 2010).**

Una escuela donde enseñamos a destruir fronteras. [Entrada de Blog]. Recuperado de <http://fundacioncedac.blogspot.com/2010/04/una-escuela-donde-ensenamos-destruir.html>

**González Moreno, P. (25 de mayo de 2016).**

Síndrome de Down, pilar maestro del diseño. Recuperado de <https://www.efesalud.com/sindrome-de-down-unidos-por-el-diseno/>

**La Casa de Carlota. [La casa de Carlota Medellín] (22 de abril de 2019).**

El amor es un maestro. Impresionante pieza editorial para De Lolita Restó Café – Página Oficial Resultado de meses de trabajo donde se hace un homenaje a las personas que le ponen el alma y corazón a esta maravillosa empresa DeLolita. La Neurodiversidad como estrategia creativa aplicada al diseño. [Estado de Facebook]. Recuperado de <http://lacasadecarlota.com/>

**Martínez de la Peña, G. A.**

**(14 de marzo de 2015).** Por un diseño incluyente: El papel del diseño ante las necesidades de las personas con discapacidad. [Entrada de blog]. Recuperado de <https://encuadre.org/por-un-diseno-incluyente-el-papel-del-diseno-ante-las-necesidades-de-las-personas-con-discapacidad/>

**Reyes Páez, A., & García Pérez, M., (2017).**

Designing Education for Future Leaders Touchpoint. *The Journal of Service Design*, 9 (1): 45-47. Recuperado de <https://www.servicedesigninstitute.com/wp-content/uploads/2019/01/vol-9-no-1.pdf>

**Silvente Gahete, A. (16 de julio de 2015).**

La creatividad en el alumnado con síndrome Down en educación infantil. (Trabajo de grado, Universidad de Almería, España). Recuperado de [http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/3603/1639\\_LA%20CREATIVIDAD%20EN%20EL%20SINDROME%20DOWN%20TFG%20...%20CORREGIDO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/3603/1639_LA%20CREATIVIDAD%20EN%20EL%20SINDROME%20DOWN%20TFG%20...%20CORREGIDO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

**Quayle, M. (2017).** *Designed Leadership*.

New York: Columbia University Press.

**UNESCO (27 de enero de 2015).**

Punto de vista: Cómo fomentar la ciudadanía global a través de la educación. Recuperado de: <https://es.unesco.org/news/punto-venta-como-fomentar-ciudadania-global-traves-educacion>