

DISCERN Journal, Suplemento especial
11-12 Marzo 2024, Zaragoza, España
Escuela Superior de Diseño de Aragón (ESDA)

**III ESDA
DESIS SOCIAL
DESIGN DAYS**

**III ESDA
DESIS SOCIAL
DESIGN DAYS**

DISCERN Journal, Special supplement
11-12 March 2024, Zaragoza, Spain
Escuela Superior de Diseño de Aragón (ESDA)
(Superior School of Design in Aragón)

SUMARIO

01

INTRODUCCIÓN

**Sentido y sensibilidad:
Reflexiones sobre la
educación en diseño
social tras los III ESDA
DESIS Social Design Days**

Cecilia Casas-Romero

4-5

02

ARTÍCULO 01

**Un doble cambio: Diseño
para un nuevo tipo de
innovación social**

Ezio Manzini

6-7

03

ARTÍCULO 02

**Taller: Objetivos de
Desarrollo Sostenible
(ODS) en el currículo de la
enseñanza del Diseño**

Nicos Souleles

8-9

**Teaching how to finish a
project process in
social design**
Canan Akoglu
18-19

ARTICLE 06

07

**Reflections on teaching and
learning for social design**
Susan Melsop
16-17

ARTICLE 05

06

**“Let’s Design AS the
Others?” Exploring new
social design practice
for our inclusive future**
Yanki Lee
14-15

ARTICLE 04

05

**Co-designing social
change – Reviewing some
methods and tools**
*Lorraine Gamman y
Francesco Mazzarella*
10-13

ARTICLE 03

04

SUMMARY

01

INTRODUCTION

**Sense and sensitivity:
Reflections on social
design education
after III ESDA DESIS Social
Design Days**

Cecilia Casas-Romero

4-5

02

ARTICLE 01

**A double shift: Design
for a new kind of social
innovation**

Ezio Manzini

6-7

03

ARTICLE 02

**Workshop: Sustainable
development goals and
design curricula**

Nicos Souleas

8-9

04

ARTÍCULO 03

**Co-diseño del cambio
social. Revisión de
algunos métodos y
herramientas**

*Lorraine Gamman y
Francesco Mazzarella*

10-13

05

ARTÍCULO 04

**“¡Diseñemos como los
demás!” Exploración
de nuevas prácticas de
diseño social para hacer
nuestro futuro inclusivo**

Yanki Lee

14-15

06

ARTÍCULO 05

**Reflexiones sobre la
enseñanza y el aprendizaje
del diseño social**

Susan Melsop

16-17

07

ARTÍCULO 06

**Enseñar a terminar el
proceso de un proyecto
en diseño social**

Canan Akoglu

18-19

SENTIDO Y SENSIBILIDAD: REFLEXIONES SOBRE LA EDUCACIÓN EN DISEÑO SOCIAL TRAS LOS III ESDA DESIS SOCIAL DESIGN DAYS



Programa de las III ESDA DESIS Social design Days. Fotos y Programa por Inés Marco.

La idea de elaborar este suplemento para la revista académica DISCERN surgió tras la celebración en marzo de 2024 de la tercera edición de los ESDA DESIS Social Design Days, a la que asistieron siete profesores internacionales expertos en la enseñanza del diseño social. La Escuela Superior de Diseño de Aragón (ESDA) es una institución educativa pequeña, con 300 alumnos y 70 profesores, que tiene la particularidad de que más de la mitad personal participa en proyectos educativos de diseño social

En 2022, ESDA pasó a formar parte de la red DESIS y estos proyectos se ponen en marcha desde el ESDA DESIS Lab. Así, los estudiantes, a la vez que aprenden los contenidos del plan de estudios establecido, co-diseñan con comunidades marginadas, como refugiados, menores internos por medida judicial o personas sin hogar. Es una situación en la que todos salimos ganando. La intensa motivación de los profesores proviene de la experiencia de observar, a nivel microscópico, cómo el alumno conecta empáticamente con cada persona marginada, con su nombre y apellido. Sin embargo, no todo es luz y color. La complejidad en estas experiencias está siempre presente y hay obstáculos que hay que superar. El diseñador social no pretende sustituir al educador social, al trabajador social o al arte terapeuta, sino desde su posición de diseñador experto, utilizar sus herramientas de diseño (gráfico, de producto, de moda, de interiores) con el fin de generar cambio social positivo. He aquí una recopilación de reflexiones que surgieron de estas mentes brillantes tras esta experiencia de los III ESDA DESIS Social Design Days. Son docentes e investigadores de primer nivel, cuyas aportaciones demuestran que, a través de la educación y el diseño, existen oportunidades para mitigar las injusticias de la sociedad en la que vivimos.

Fue Lorraine Gamman quien manifestó la idea de realizar este suplemento colaborativo, que Susan Melsop y todos los demás secundaron al instante. También se ha hecho realidad gracias al generoso gesto de Nicos Souleles, coeditor de DISCERN Journal que ofreció un espacio para la publicación de este suplemento. La introducción de Ezio Manzini, fundador de DESIS, explica el necesario desplazamiento que se ha producido, de la generación de diseño para la innovación social, hacia y con aquellos que se hallan situación de vulnerabilidad, lo que explica y da legitimidad esencial a nuestro trabajo. Nicos Souleles, escribe para justificar la importancia de integrar los Objetivos de Desarrollo Sostenible en los planes de estudio y sobre cómo hacerlo.

Lorraine Gamman y Francesco Mazzarella inciden en la importancia de tener en cuenta la complejidad, el contexto y las consideraciones éticas a la hora de abordar las dinámicas de poder, que se generan inevitablemente en estas experiencias. Reflexionan sobre la importancia de ser precavidos y respetuosos, y de ofrecer herramientas para superar prejuicios y aportar empatía. Yanki Lee despliega la lógica de pasar de diseñar “para”, “con” y “por” a diseñar “como” los demás y cómo esto se relaciona con un modo de hacer diseño que interactúa con los objetos. Susan Melsop escribe sobre el valor de enseñar diseño social como “cuidado”, que puede despertar la conciencia y la empatía de los alumnos. Por último, Canan Akoglu reflexiona sobre el momento posterior a la finalización del proyecto, la importancia de evitar el abandono y de enseñar a nuestros alumnos a construir relaciones sostenibles en el tiempo. No olvidamos mencionar a Bori Fehér, que también asistió y dejó su impronta en el evento, pero que no pudo colaborar en este suplemento por motivos personales.

Estos escritos navegan entre el “sentido” (juicio) y la sensibilidad que se requieren y se ganan cuando participamos en este tipo de experiencias educativas de diseño social con los alumnos, que, como docentes e investigadores, son nuestra razón de ser.

CECILIA CASAS ROMERO

Cecilia Casas Romero es licenciada en Derecho (UNED) y tiene un Máster en Sociología de las Políticas Públicas y Sociales (Universidad de Zaragoza). Es profesora de Fotografía y Diseño Social en la Escuela Superior de Diseño de Aragón (ESDA). Coordina el ESDA DESIS Lab, que desarrolla un programa sui generis en el que participan más de un tercio de los profesores de ESDA. Junto con el ESDA DESIS Lab Core Team, organiza las jornadas ESDA DESIS SOCIAL DESIGN Days, que reúnen a figuras destacadas de la educación en diseño social de todo el mundo. También es co-fundadora del CUMULUS Working Group Design Education for Social Change (DESC) y del DESIS Cluster Design from the Margins. Su doctorado en curso trata de definir un modelo para la educación en diseño social en instituciones educativas que contribuya a crear un entorno de trabajo saludable. Aplica los usos sociales de la fotografía artística y la metodología Photovoice a su trabajo con comunidades desfavorecidas.

“La educación es un arma de construcción masiva”

Marjane Satrapi, *Persepolis*, 2000

SENSE AND SENSITIVITY: REFLECTIONS ON SOCIAL DESIGN EDUCATION AFTER III ESDA DESIS SOCIAL DESIGN DAYS



Program of the III ESDA DESIS Social design Days. Photos and Program by Inés Marco.

The idea of compiling this supplement for DISCERN Journal arose after the celebration of the ESDA DESIS SOCIAL DESIGN Days' third edition in March 2024, attended by seven international professors who are experts in teaching social design. The Escuela Superior de Diseño de Aragón (ESDA) is a small educational institution with 300 students and 70 teachers, but with the particularity that more than half of the staff are involved in social design educational projects.

In 2022, ESDA became part of DESIS and from its ESDA DESIS Lab, these projects are launched. Then, students, while learning the established curriculum, co-design with marginalized groups, such as refugees, minor offenders or homeless persons. It is a win-win situation. The intense motivation of the teachers comes from the experience of observing, on a microscopic level, how the student connects empathetically with each marginalized person with their name and surname.

However, not everything is sunshine and colour. Complexity is always present, and there are obstacles to overcome. The social designer does not intend to replace the social educator, the social worker, or the art therapist, but from his or her position to use his or her skills as a designer to generate positive social change. Here, we have a collection of reflections that emerged from these brilliant minds after this experience of the III ESDA DESIS SOCIAL DESIGN Days.

They are teachers and researchers whose contributions show that through education and design, there are opportunities to mitigate the injustices of the society in which we live.

Lorraine Gamman came up with the idea for this collaborative supplement, which Susan Melsop and all the rest instantly seconded. It has also become true thanks to the generous offer of Nicos Souleles, co-editor of DISCERN Journal. The introduction by Ezio Manzini, founder of DESIS, explains the necessary shift of design generation for social innovation from the city centres to the margins, counting on vulnerable groups, which explains and gives essential support to our work. Nicos Souleles writes about the relevance of embedding the Sustainable Development Goals in the curriculum and how to do it.

Lorraine Gamman and Francesco Mazzarella elaborate on the urgency of considering complexity, context and ethical considerations, for instance, when dealing with power dynamics. They reflect on the importance of being cautious and respectful and offer tools to overcome prejudices and bring empathy. Yanki Lee unfolds the logic of evolving from designing "for", "with" and "by" to design "as" the others and how this leads to a more-than-human design approach by interacting with objects. Susan Melsop writes about the value of teaching social design as an act of care that can raise awareness and empathy in the students. Finally, Canan Akoglu reflects on the moment after the project ends, the importance of avoiding abandonment and teaching our students to build sustainable relationships over time. We do not forget to mention Borí Fehér, who also attended and left her mark on the event but could not contribute to this supplement for personal reasons.

These writings navigate between reflection and the sensitivity that at the same time is required and gained when we participate in this kind of educational experience of social design with students, who, as teachers and researchers, are our *raison d'être*.

**“Education is a
weapon of mass
construction”**

Marjane Satrapi, *Persepolis*, 2000

CECILIA CASAS ROMERO

Cecilia Casas Romero holds a degree in Law (UNED) and an MA in Sociology of Public and Social Policies (Unizar). She teaches Photography and Social Design at the Escuela Superior de Diseño de Aragón (ESDA). She coordinates ESDA's DESIS Lab, which develops a sui generis programme involving more than a third of ESDA's teachers. Together with the ESDA DESIS Lab Core Team, she organises ESDA DESIS SOCIAL DESIGN Days, which bring together leading figures in social design education worldwide. Her ongoing PhD deals with defining a model for educational institutions to teach social design to create a healthy work environment. She applies the social uses of artistic photography and the photovoice methodology to her work with disadvantaged communities.

UN DOBLE CAMBIO: DISEÑO PARA UN NUEVO TIPO DE INNOVACIÓN SOCIAL



Taller "Define tu barrio" en la plaza Santo Domingo del barrio de San Pablo en Zaragoza. Foto de Lucía Rodríguez

El objetivo de esta conferencia era significativo y oportuno: “Alcanzar la justicia social y mejorar la vida de los menos afortunados” (III ESDA DESIS Social Design Days, Programa 2024). Este es el tema más importante a debatir en nuestros días. En esta breve nota introductoria, me gustaría articular esta afirmación en su relación con el diseño para la innovación social.

El concepto y las prácticas del diseño para la innovación social surgieron lentamente hace unos 15 o 20 años. En ese periodo se produjeron dos acontecimientos independientes pero interrelacionados: El diseño empezó a ser reconocido como una actividad aplicable a artefactos físicos y sistemas de relaciones (servicios, comunicación y todo tipo de interacciones).

Y apareció una ola de innovación social sin precedentes: las comunidades decidieron romper su aislamiento y colaborar. Al hacerlo, podían obtener resultados positivos para sí mismos, su comunidad, la sociedad y el medio ambiente. Después de un tiempo, la reflexión sobre el diseño reconoció este fenómeno y su potencial para la transición hacia una sociedad ecológica y justa.

1. Así nació el diseño para la innovación social:

No se trataba de una nueva disciplina del diseño, sino de una orientación que pueden adoptar todas las disciplinas del diseño (servicios, comunicación, producto, diseño de interiores y medioambiental). Un enfoque caracterizado por tres rasgos principales: (a) considerar a las personas (también) como portadoras de recursos y capacidades; (b) considerarlas (también) como nodos de redes sociales de colaboración; (c) reconocer formas prometedoras de pensar y actuar existentes en la complejidad de la sociedad contemporánea. Estas últimas se concretaron en pasos específicos dados en esta dirección.

2. Hoy, 20 años después, este enfoque del diseño es reconocido y practicado en todo el mundo.

Durante estos años, el diseño para la innovación social ha madurado y evolucionado. Así, la promoción de iniciativas individuales prometedoras se ha sistematizado y converge en nuevos escenarios comunes más amplios: nuevas ideas de bienestar (bienestar comunitario), nuevas ideas de ciudad (la ciudad de

proximidad) y una nueva relación con la red de vida de la que formamos parte (innovación social y reconocimiento de lo que es no-humano). En estos 20 años, sin embargo, también han surgido límites a esta innovación social y al diseño que la estimuló y apoyó. El primer límite depende del hecho de que la innovación social requiere tiempo, energía y atención por parte de quienes la practican: el tiempo, la energía y la atención necesarios para (re) construir cuidadosamente las redes sociales en las que se basa. La experiencia nos dice que estos recursos no están uniformemente distribuidos: algunos son ricos en recursos y otros carecen de ellos. La innovación social que se ha descrito nació y se desarrolló entre los primeros. El segundo límite, relacionado con el primero, es que la innovación social que hemos conocido hasta ahora ha nacido y se ha desarrollado principalmente entre grupos de personas que operan en ciudades modernizadas y globalizadas. Es decir, en lo que es, o se ha autoproclamado, el centro de la sociedad contemporánea.

3. Ahora, es vital superar ambos límites.

Es decir, la innovación social y el diseño para la innovación social deben involucrar a quienes hasta ahora no han tenido la oportunidad de acceder a estas prácticas colaborativas. Y su campo de acción debe extenderse a aquellos territorios que, hasta ahora, han sido considerados la periferia de la metrópolis planetaria. Todo esto debe hacerse no sólo porque una gran parte de la población del planeta vive en ella, sino también porque, si hay que buscar nuevas formas de hacer y de pensar, probablemente vendrán de la periferia y no exclusivamente del “centro”. Este doble desplazamiento del centro de nuestra acción (de los ricos en tiempo, energía y recursos a los que carecen de ellos, y del centro a las periferias) debería caracterizar nuestra acción futura. De esto se habló en esta conferencia. Y espero que este debate ayude a preparar el terreno para una nueva ola de innovaciones sociales: una innovación social capaz esta vez de llegar a todos, en todas partes.

“Alcanzar la justicia social y mejorar la vida de los menos afortunados”

EZIO MANZINI

Lleva más de tres décadas trabajando en el campo del diseño para la sostenibilidad. Más recientemente, sus intereses se han centrado en la innovación social, un importante motor del cambio sostenible. A partir de esta idea, creó DESIS, una red internacional de escuelas de diseño activas en el campo del diseño para la innovación social y la sostenibilidad. Es presidente de esta red DESIS y profesor emérito del Politécnico de Milán. Ha sido profesor invitado en varias escuelas de diseño de todo el mundo (en la última década): Elisava-Escuela de Diseño e Ingeniería (Barcelona), Tongji University (Shanghai), Jiangnan University (Wuxi), University of the Arts (Londres), CPUT (Ciudad del Cabo) y Parsons -The New School for Design (NYC).

A DOUBLE SHIFT: DESIGN FOR A NEW KIND OF SOCIAL INNOVATION



Workshop "Define your neighborhood" in Plaza Santo Domingo in the San Pablo neighborhood in Zaragoza. Photo by Abril Oliva

The objective of this conference was significant and timely: "Achieving social justice and improving the lives of those who have been less fortunate" (III ESDA DESIS Social Design Days, Program 2024) is the most critical topic to be discussed today. In this short introductory note, I would like to articulate this statement concerning design for social innovation.

The concept and practices of design for social innovation slowly emerged about 15–20 years ago. In that period, two independent but interrelated events occurred: Design began to be recognized as an activity applicable to physical artefacts and systems of relationships (services, communication and all kinds of interactions). And an unprecedented wave of social innovation appeared: Groups decided

to break their isolation and collaborate. By doing so, they could obtain valid results for themselves, their community, society and the environment. After a while, someone in the design community recognized this phenomenon and its potential in the transition towards an ecological and just society.

1. This is how design for social innovation was born:

Not a new design discipline but an orientation that all the design disciplines (services, communication, product, interior and environmental design) can adopt. An approach characterized by three main choices: (a) to look at people (also) as bearers of resources and capabilities; (b) to consider them (also) as nodes of collaborative social networks; (c) to recognize promising ways of thinking and acting that, in the complexity of the contemporary society, already exist. Those initiatives can be seen as concrete steps in our transition.

2. Today, 20 years later, this approach to design is recognized and practised everywhere in the world.

In these same years, design for social innovation matured and evolved. Thus, it moved from the promotion of single promising initiatives to their systematization and convergence towards new broad common scenarios: new ideas of welfare (community welfare), new ideas of cities (the city of proximity) and a new relationship with the network of life of which we are part (social innovation and recognition of what is not human).

In these 20 years, however, the limits of this social innovation and the design that stimulated and supported it have also emerged. The first limit depends on the fact that social innovation requires time, energy and attention from those who practise it: the time, energy and attention necessary carefully (re) to build the social networks on which it is based. Experience tells us that these resources are not uniformly distributed: some are rich in them, and others are poor. The social innovation we know of was born and developed among those rich in these resources. The second limit, connected to the first, is that the social innovation we have known so far was born and developed mainly among groups of people operating in modernized and globalized cities. That is, in what is, or instead has proclaimed itself to be, the centre of contemporary society.

"Achieving social justice and improving the lives of those who have been less fortunate"

3. Now, it is vital that both limits are overcome.

That is, social innovation and design for social innovation need to involve those who, until now, have not had the opportunity to access these collaborative practices. And their field of action must be extended to those territories which, up until now, have been considered the outskirts of the planetary metropolis. All this must be done not only because a large part of the planet's population lives there but also because, if we must look for new ways of doing and thinking, it is often from the periphery rather than from the centre that they can emerge. This double shift of the centre of our action (from those rich in time, energy and resources to those who are poor in these and from the centre to the peripheries) should characterize our future action. This is what was discussed at this conference. And I hope this discussion will help prepare the ground for a new wave of social innovations: a social innovation capable this time of reaching everyone, everywhere.

EZIO MANZINI

For over three decades, he has been working in the field of design for sustainability. Most recently, his interests have focused on social innovation, a significant driver of sustainable change. From this perspective, he started DESIS, an international network of design schools active in the design field for social innovation and sustainability. He is President of the DESIS Network and Honorary Professor at the Politecnico di Milano. He has been a guest professor in several design schools worldwide (in the past decade): Elisava-Design School and Engineering (Barcelona), Tongji University (Shanghai), Jiangnan University (Wuxi), University of the Arts (London), CPUT (Cape Town) and Parsons -The New School for Design (NYC).

WORKSHOP: OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS) EN EL CURRÍCULO DE LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO



Taller para profesores sobre "Objetivos de Desarrollo Sostenible y Diseño Curricular" en la biblioteca de la ESDA. Foto de Andrés Jarabo.

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) son 17 objetivos que establecieron las Naciones Unidas en 2015, como parte de la Agenda 2030 para el desarrollo sostenible mundial. Estos objetivos abordan diversos retos, como la pobreza, la desigualdad, el cambio climático, la degradación del medio ambiente, la paz y la justicia.

Cada objetivo se centra en un ámbito diferente, como acabar con la pobreza, garantizar agua potable y saneamiento, promover la igualdad de género, combatir el cambio climático y fomentar el crecimiento económico y la innovación. Los ODS están interconectados y requieren de la acción colectiva para lograr un futuro más sostenible y próspero. La retórica predominante en la literatura al respecto es que la educación superior tiene un papel único y fundamental en la consecución de los ODS a través de varias estrategias, que incluyen la educación para; el desarrollo sostenible, la empleabilidad para la implementación de los ODS, la capacitación y la movilización de los estudiantes, la investigación sobre los ODS, las innovaciones tecnológicas, y para la participación en iniciativas cívicas, sociales y comunitarias. Para muchas universidades, los ODS son esenciales para lograr lo que declaran ser sus "misiones".

Sin embargo, varios estudios han detectado dificultades a la hora de integrar los ODS en el heterogeneo funcionamiento de las universidades. Por ejemplo, suele darse falta de apoyo por parte de la dirección, indiferencia entre los académicos, ausencia de un comité que promueva los ODS en estos entornos, y falta de oportunidades adecuadas de desarrollo personal y profesional para los miembros del profesorado. Además, muy pocos estudios han examinado los enfoques pedagógicos que integran los ODS en la educación. En ellos, se identifica la necesidad de abordar un enfoque transversal a todo el currículo, en lugar de desarrollar cursos aislados sobre los ODS. Por lo que respecta a la enseñanza del diseño, un informe reciente (Design Economy - The Green Design Skills Gap) del Design Council (designcouncil.org.uk), basado en las opiniones de una muestra de 1.068 diseñadores británicos, que trabajan en distintas disciplinas del diseño en el Reino Unido, concluye que sólo el 46% de los diseñadores son expertos o competentes en realizar un diseño respetuoso con el planeta. Además, menos del 50% consideran que su formación les ha instruido adecuadamente para diseñar teniendo en cuenta el impacto medioambiental.

Una forma de abordar esta carencia de competencias del profesorado en diseño es la actualización de los planes de estudio de estas disciplinas, la cual exige una formación complementaria que enseñe a reforzar el papel de los individuos ante los problemas sociales económicos y medioambientales que propugna el desarrollo sostenible. Esta formación del profesorado es fundamental para propiciar este cambio, y para iniciar una educación que capacite a los alumnos para desarrollar su pensamiento al respecto y los impulse a la acción. Teniendo esto en consideración, la propuesta de realizar un taller para académicos del diseño bajo el título "Objetivos de Desarrollo Sostenible y Planes de Estudios en Diseño" durante los III ESDA DESIS Social Design Days, fue bien acogida. Otro factor que contribuyó a aceptar esta propuesta fue el enfoque general que se da a la enseñanza del diseño social en la ESDA (Escuela Superior de Diseño de Aragón), cuyo desarrollo es cada vez mayor. Los profesores de la ESDA han incorporado un sentido de pertenencia hacia este trabajo que desarrollan en educación en diseño social, y la dirección tiene la previsión de apoyar y permitir que estas iniciativas prosperen.

El taller se desarrolló de forma práctica y no mediante declaraciones abstractas sobre la importancia de incorporar los ODS a los planes de estudio de diseño. Los participantes trabajaron sobre sus guías didácticas y los briefings de sus proyectos en pequeños grupos y, cuando fue oportuno, introdujeron el conocimiento de los ODS y las estrategias pedagógicas que los promueven. El taller fue un ejercicio enriquecedor porque, una vez más, los participantes demostraron su voluntad de crear una cultura de responsabilidad compartida para el diseño social en esta particular institución de enseñanza pública del diseño que es la ESDA. El aprendizaje permanente es una actitud.

“Reforzar el papel de los individuos ante los problemas sociales”

NICOS SOULELES

El Dr. Nicos Souleles ha ocupado cargos docentes y administrativos en universidades de Australia, Inglaterra, Emiratos Árabes Unidos y Chipre. Es experto en diseño del aprendizaje, desarrollo curricular, aprendizaje y tecnología, garantía de calidad, procesos de acreditación e integración de los Objetivos de Desarrollo Sostenible en los planes de estudios de enseñanza superior. Sus intereses de investigación abarcan la investigación educativa, la enseñanza del diseño, el diseño del aprendizaje y el diseño para el cambio social. Coordina el laboratorio de investigación Art + Design: Learning Lab - Design for Social Change. El laboratorio ha llevado a cabo proyectos con financiación europea sobre alfabetización digital y desarrollo curricular para el Tercer Sector y emprendimiento cultural y artístico para mujeres marginadas. Es coeditor jefe de DISCERN Journal, la Revista académica Internacional de Diseño para el Cambio Social, la Innovación Sostenible y el Emprendimiento.

WORKSHOP: SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS (SDGS) AND DESIGN CURRICULA



Workshop for teachers on 'Sustainable Development Goals and Design Curricula' at ESDA's library. Photo by Andrés Jarabo.

The Sustainable Development Goals (SDGs) are 17 global goals established by the United Nations in 2015 as part of the 2030 Agenda for Sustainable Development. These goals address various challenges, such as poverty, inequality, climate change, environmental degradation, peace and justice.

Each goal focuses on a different area, for example, ending poverty, ensuring clean water and sanitation, promoting gender equality, combating climate change and fostering economic growth and innovation. The SDGs are interconnected and require collective action to achieve a more sustainable and prosperous future. The prevailing rhetoric in the related literature is that higher education (HE) has a unique and critical role in delivering the SDGs through several strategies, including education for sustainable development (ESD), employment for implementing the SDGs, capacity building and mobilising young learners, research on the SDGs, technological innovations, as well as through contributions to civic, societal and community-level initiatives. For many universities, the SDGs are essential to their stated missions.

However, several studies have identified challenges in embedding SDGs in the multifaceted operations of universities. For example, there is often a lack of support from management, indifference among academics, no environmental committee to promote SDGs and no appropriate opportunities for personal and professional development for faculty members. In addition, few studies have examined pedagogical approaches that embed SDGs into education. From these limited studies, one can identify widespread and ongoing debates about the cross-curricular approach versus the development of stand-alone courses dealing with SDGs. Specifically for design education, a recent report (*Design Economy – The Green Design Skills Gap*) by the Design Council (designcouncil.org.uk), based on feedback from a sample of 1,068 UK designers working across design disciplines in the United Kingdom, concluded that only 46% of designers are proficient or experts in 'design for planet skills'. In addition, fewer than 50% feel that their education has enabled them to design for environmental impact.

One way to address this skills gap among design educators is to acknowledge that the curricula of these disciplines can be updated, and this entails complementary training that reinforces the role of individuals in the face of social, economic, and environmental issues that advocate sustainable development. To this end, training faculty is a fundamental initiative to bring about this change in mentality and

offer a process of training learners and developing the appropriate mindset and agency among them. With all the above in mind, the opportunity to offer a workshop for design academics under the title 'Sustainable Development Goals and Design Curricula' during the III ESDA DESIS Social Design Days was a welcome invitation. Another contributing factor in accepting the invitation was the overall approach towards social design at ESDA (Escuela Superior de Diseño de Aragón), which is bottom-up and not top-down. Thus, design academics have a sense of ownership towards social design initiatives, and the management has the foresight to allow these initiatives to flourish.

For this workshop to have some educational value, it was approached pragmatically and not through abstract declarations of the significance of incorporating SDGs in design curricula. The participants workshopped their study guides and project descriptions in small groups, and when appropriate, they introduced awareness of the SDGs and the instructional strategies that promote them. The workshop was an enriching exercise because, once again, the participants demonstrated their willingness to create a culture of shared responsibility for social design in their remarkable design institution. Lifelong learning is an attitude.

“Reinforce the role of individuals in the face of social”

NICOS SOULELES

Dr Nicos Souleles has held educational and administrative positions at universities in Australia, England, the United Arab Emirates and Cyprus. He has expertise in learning design, curriculum development, technology-enhanced learning, quality assurance, accreditation processes and integrating the Sustainable Development Goals into higher education curricula. His research interests encompass educational research, technology-enhanced learning in design, design education, learning design and design for social change. He coordinates the research lab Art + Design: learning lab - Design for social change. The lab has undertaken funded European projects in digital upskilling and multiliteracies, curriculum development for the Third Sector, cultural and arts entrepreneurship for marginalized women and sustainable assessments. He is co-editor-in-chief of DISCERN, the International Journal of Design for Social Change, Sustainable Innovation and Entrepreneurship.

CO-DISEÑO DEL CAMBIO SOCIAL REVISIÓN DE ALGUNOS MÉTODOS Y HERRAMIENTAS



Resultados del ejercicio de dibujo utilizado para romper el hielo. Fotos de Lucía Rodríguez.

Este breve artículo surge de una colaboración con la profesora Cecilia Casas Romero, que nos pidió que, junto a la Dra. Yanki Lee, compartiésemos métodos y herramientas de co-diseño en los III ESDA DESIS Social Design Days, de la ESDA (Escuela Superior de Diseño de Aragón), que tuvieron lugar en Zaragoza, en marzo de 2024. Debíamos debatir sobre la implicación de los participantes en la co-creación equitativa y reflexionar sobre la manera más adecuada de gestionar la relación entre lo que Manzini (2015) denomina “diseñadores expertos” (aquellos que son diseñadores profesionales) y lo que llama “diseñadores difusos” (los que no están formados en diseño pero desempeñan un papel crucial en la aportación de soluciones de diseño democráticas).

Manzini (2015) sugiere que los diseñadores deben ser “facilitadores”, “mediadores” y “catalizadores” en el contexto del diseño para la innovación social, pero en su trabajo también reconoce que “el contexto lo es todo”. Basándonos en nuestra experiencia en proyectos de innovación social con reclusos (Gamman y Caulfield, 2023) y refugiados

(Morgado y Mazzarella, 2024), somos conscientes de que no todos los enfoques del co-diseño pueden transferirse automáticamente a distintos contextos políticos y geográficos. Nos resultó difícil trasladar nuestro enfoque británico a un taller en un contexto español, pero se entabló un provechoso diálogo con los colegas de la ESDA.

El papel del diseñador

El diseño para la innovación social se basa en un cambio de paradigma, desde el diseño para los usuarios hacia el diseño con usuarios “expertos por experiencia”. El co-diseño se refiere a la creatividad de diseñadores y personas no formadas en diseño, que trabajan juntos en un proceso de innovación social, el cual se lleva realizando desde la década de 1970 (Ehn, 2017). Algunos contextos funcionan bien para el co-diseño, pero no todas las situaciones se benefician o se prestan fácilmente a un diseño colaborativo.

“Ponerse en el lugar de otra persona puede marcar la diferencia”

Krznaric, 2007

De ahí que el primer tema a debatir fuese cómo interpretar el “compromiso” en cada contexto, decidir si participar y cuestionarse cómo hacerlo. Von Bush y Palmas (2023) señalan cómo los ideales de participación y empoderamiento, que sustentan las intenciones del co-diseño para el compromiso democrático pueden verse corrompidas por el poder, la política y las fuerzas del mercado. Así pues, la integridad del compromiso colaborativo y lo que este puede aportar requiere también un diseño cuidadoso. Sostiene que las dinámicas de poder están siempre presentes en las experiencias participativas, algunas ocultas y otras a plena vista. Estas dinámicas pueden afectar negativamente a las relaciones entre todos los colaboradores implicados en el co-diseño si no se aclaran adecuadamente las funciones, los valores y los objetivos más allá de la charlatanería. Así pues, a la hora de co-diseñar, todos los participantes deben examinar detenidamente cómo puede desarrollarse un compromiso equitativo y respetuoso. Más allá, también debemos evitar la manipulación de los participantes, evitando que la participación se convierta en algo simbólico en lugar de ser genuino.

Marco de trabajo

Francesco M. presentó el marco metodológico “Crafting Situated Services” (Mazzarella et al., 2021), que dota al diseñador de sensibilidad cultural a la hora de entrar en contacto con las comunidades desfavorecidas, para dar sentido a futuros sostenibles y facilitar procesos de co-creación, activando la resiliencia comunitaria y la innovación social. Este método presenta los diversos roles (conocedor de la cultura, narrador, creador de sentido, facilitador y activista) que un diseñador puede desempeñar a lo largo del viaje hacia la innovación social. Este marco de trabajo también presenta una serie de métodos y herramientas que pueden adoptarse y adaptarse para co-diseñar una innovación social significativa con estas comunidades.

En el taller se compartieron y se debatió sobre diversas herramientas: etnografía del diseño, escucha y narración de historias, tarjetas de entrevistas contextuales, creación de sensaciones, enfoques del tipo “¿qué pasaría si?”, tarjetas sobre tendencias futuras, mapas por las partes interesadas, guiones con gráficos, lienzos de modelos de empresas sociales, planes de acción, etc. La presentación llevó a algunos profesores de la ESDA a compartir técnicas adicionales. Por ejemplo, una participante en el taller compartió su experiencia en un proyecto que reunía a estudiantes y menores delincuentes, en el que iniciaban una relación epistolar antes de conocerse en persona y recibiendo respuestas que sirvieron de base para el posterior proceso de co-diseño. Otro participante habló de la aproximación Photovoice (Wang y Burris, 1997), como método utilizado en la investigación etnográfica, consistente en dar cámaras a las personas para que capten el mundo a través de sus propios ojos. Surgieron muchas cuestiones éticas y un interesante debate sobre metodologías y “buenas prácticas”.

Romper el hielo para fomentar la co-creación

Las técnicas de ice-breaking, para soslayar la falta de familiaridad o la incomodidad social, ayudan a los participantes a sentirse más relajados cuando se relacionan entre sí, pero este proceso debe diseñarse y realizarse cuidadosamente. La manera de fomentar el diálogo o la interacción lúdica entre las personas, especialmente cuando se trabaja con grupos marginados y vulnerables, también requiere un cuidadoso diseño.

Expusimos nuestra experiencias acerca del uso de ejercicios para romper el hielo, que pueden aliviar algunas tensiones y superar barreras sociales mediante actividades, juegos o conversaciones ligeras. Estas tácticas fomentan la comunicación, crean relaciones y establecen un tono amistoso y abierto a la participación. Utilizamos varias técnicas para romper el hielo, como el body storming, “dibujar sin mirar hacia abajo”, entre otras.

Para empezar el taller que aquí comentamos, utilizamos este ejercicio de “dibujar sin mirar hacia abajo”. Dimos a cada participante una hoja de papel en blanco y un bolígrafo, y les pedimos que eligieran un compañero y dedicaran 1-2 minutos a dibujarse. Como facilitadores, indicamos a todos que colocaran el papel delante de ellos y se prepararan para dibujar a su compañero; sin embargo, no podían mirar su papel mientras dibujaban, sino exclusivamente a la persona que tenían delante. Los bocetos que surgieron de nuestra sesión (véanse las imágenes 3 y 4) demostraron que todo el mundo puede llegar a dibujar “algo” y reírse de ello. Los resultados inesperados fueron una forma maravillosa de suscitar conversaciones, romper barreras y permitirnos empezar el taller con un tono desenfadado. Además, cada compañero escribió el nombre de la persona en su dibujo y lo pegó en la pared para ayudarnos a recordar los nombres de los demás participantes.

LORRAINE GAMMAN

La Dra. Lorraine Gamman es catedrática de diseño en la Central Saint Martins de la Universidad de las Artes de Londres y directora del Laboratorio de Investigación sobre Diseño contra la Delincuencia (DAC), fundado en 1999 y respaldado por numerosas partes interesadas, entre ellas el Design Council y el Ministerio del Interior del Reino Unido. Gamman ha dirigido numerosos proyectos de investigación financiados por el AHRC, el EPSRC y la UE.

Además, colabora con artistas, diseñadores, responsables políticos, profesionales de la prevención del delito, comunidades y prisiones para ofrecer formación e investigación en diseño. Es miembro de varias organizaciones benéficas, como el Empathy Museum y la National Criminal Justice Arts Alliance del Reino Unido (NCJAA), y es autora de numerosos libros, artículos de revistas e informes.

FRANCESCO MAZZARELLA

El Dr. Francesco Mazzarella es investigador en diseño, educador y activista. Trabaja para sembrar semillas de esperanza y cambio trabajando con comunidades marginadas. Es profesor de Diseño para el Cambio Social en el London College of Fashion de la UAL. La investigación de Francesco abarca los campos del activismo en el diseño, la descolonización de la moda, la artesanía textil, el diseño para la sostenibilidad y la innovación social. Francesco es miembro de la Red de Expertos del Consejo de Diseño, miembro de Advance HE y cofundador del Cluster DESIS sobre “Diseño desde los márgenes” y del grupo de trabajo de CUMULUS sobre “Educación en diseño para el cambio social”.

Compromiso ético

Para estos proyectos de co-diseño que reúnen a estudiantes y comunidades marginadas, las universidades elaboran protocolos éticos para que el personal docente tenga en cuenta los posibles riesgos tanto para los propios investigadores como para los participantes. Antes de que comience el co-diseño, hay que ofrecer una información clara sobre los procesos éticos y los derechos de todos los participantes, incluidas las cuestiones ya planteadas y muchas otras sobre el consentimiento, el uso de los datos, la posible retirada de los participantes de la investigación o de un proyecto, etc.

Las funciones de los profesores, los facilitadores y los estudiantes en el proceso deben acordarse de forma clara y respetuosa antes de iniciar cada proyecto. Nuestro taller puso de relieve la necesidad de desarrollar y adoptar un marco de "ética del cuidado" (Gilligan, 1982) colaborando con profesionales expertos en trauma, que puedan intervenir en situaciones complejas, y promoviendo el compromiso de los servicios de asesoramiento profesional tanto para los participantes como para los investigadores en diseño. El taller puso de relieve la importancia de reconocer cuál es el posicionamiento de todos los implicados en estos procesos y la necesidad de poner en cuestión los privilegios y prejuicios de cada uno.

Coincidimos en la importancia de implicar a las partes interesadas en un diálogo desde el primer momento y de hacer todo lo posible para garantizar que los grupos marginados puedan participar y acceder a la información relevante de cada proyecto. Esto implica hacer comprensibles los materiales utilizando un lenguaje sencillo, utilizar tecnologías visuales u otros recursos de apoyo. Estos proyectos también deberían contar con "mensajeros creíbles" (Weber, 2022), es decir, personas que ya han experimentado situaciones complicadas (como la justicia penal o la inmigración), en el equipo de diseño e investigación, para tender puentes entre las personas. Los mensajeros creíbles ofrecen un saber adicional que ayuda a reconocer la interseccionalidad, la diversidad y las diferencias, y genera confianza entre los grupos e impulsa la creatividad.



Lorraine Gamman y Francesco Mazzarella durante la presentación del taller "Sharing Co-Creation Methods and Tools for Social Design". Fotos de Lucía Rodríguez.

Empatía y escucha activa

En los proyectos de co-diseño orientados al cambio social, la empatía es esencial para comprender y compartir los sentimientos de otra persona. Ponerse en el lugar de otra persona (Krznic, 2007) puede marcar la diferencia. Reconocer y apreciar las emociones, experiencias y perspectivas de otra persona suele provocar el deseo de ayudarla o apoyarla (Gamman y Thorpe, 2015). Por otra parte, hay que tener en cuenta que el diseño de mercado lleva más de un siglo utilizando la empatía para vendernos cosas. Por tanto, es necesario definir qué entendemos por empatía y cómo se correlaciona con las experiencias inclusivas de co-diseño.

Nuestro debate puso de manifiesto que la empatía puede resultar condescendiente si se basa en sentimientos implícitos de superioridad, simplificación excesiva o falta de sinceridad. Además, aunque comprender las circunstancias de la otra persona es esencial, la forma en que se obtiene y facilita esa comprensión requiere una planificación cuidadosa para crear igualdad de contacto entre todos los participantes.

La escucha activa es crucial en estos procesos de co-diseño porque la concentración total en lo que dice el interlocutor permite al oyente entender mejor el discurso y su impacto emocional. Rogers y Farson (1957) proponen un proceso para garantizar la escucha activa, señalando que "buscar primero comprender, y luego ser comprendido" reduce malentendidos. Cuando las personas se sienten plenamente escuchadas y comprendidas, desarrollan confianza y empatía. En nuestra opinión, la escucha activa y el trabajo directo con las personas en su contexto es la mejor manera de fomentar la empatía y la confianza, estableciendo un diálogo equitativo y unas condiciones respetuosas.

Conclusión

Este breve artículo reflexiona sobre herramientas y métodos creativos para apoyar el co-diseño para el cambio social y democratizar el diseño para la innovación social. En general, el co-diseño tiene mucho en común con la investigación-acción-participativa (IAP), los procesos dialógicos de Paulo Freire (1970) y de otros teóricos del diseño. Durante más de 50 años, la IAP y el co-diseño han tratado de humanizar la investigación cuestionando las relaciones entre sujeto y objeto. Nosotros y nuestros colegas creemos que se puede impulsar el cambio y la justicia social mediante la inclusión, entendiendo las experiencias de aquellos que sufren las consecuencias de los problemas sociales, con el fin transformarlos.



Resultados del ejercicio de dibujo utilizado para romper el hielo. Fotos de Lucía Rodríguez.

Referencias

- Ehn, P. (2017). Learning in participatory design as I found it (1970–2015). In B. DiSalvo, J. Yip, E. Bonsignore, & D. Carl (Eds.), *Participatory design for learning* (pp. 3-6). Routledge.
- Freire, P. (1970). *Pedagogy of the oppressed*. Header and Header.
- Gamman, L., & Caulfield, L. (2023). Made in prison: Understanding knowledge exchange, co-design and production of cell furniture with prisoners to reimagine prison industries for safety, well-being and sustainability. In D. Moran, Y. Jewkes, K.-L. Blount-Hill, & V. St. John (Eds.), *The Palgrave handbook of prison design* (pp. 733-767). Palgrave Macmillan.
- Gamman, L., & Thorpe, A. (2015). "Design for Empathy" – Exploring the potential of participatory design for fostering restorative values and contributing to restorative process. In T. Gavrielides (Ed.), *Offenders no more: An interdisciplinary restorative justice dialogue* (pp. 79-100). Nova.
- Gilligan, C. (1982). *In a different voice: Psychological theory and women's development*. Harvard University Press.
- Krznic, R. (2007). *Empathy: A handbook for revolution*. Ebury Publishers.
- Manzini, E. (2015). *Design, when everyone designs: An introduction to design for social innovation*. MIT Press.
- Mazzarella, F., May, A., & Mitchell, V. (2021). A methodological framework for crafting situated services. *Journal of Service Management*, 32(5), 752-782. <https://doi.org/10.1108/JOSM-05-2020-0188>
- Morgado, S., & Mazzarella, F. (2024). *Refugees as creative change-makers: Evaluation report of DFT and WTRF projects*. University of the Arts London. <https://ualresearchonline.arts.ac.uk/id/eprint/22108/>
- Rogers, C. R., & Farson, R. E. (1957). *Active listening*. Industrial Relations Center of the University of Chicago.
- Sanders, E., & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *Co-Design*, 4(1), 5-18.
- Von Bush, O., & Palmás, K. (2023). *The corruption of co-design: Political and social conflicts in participatory design thinking*. Routledge.
- Wang, C., & Burris, M. A. (1997). Photovoice: Concept, methodology, and use for participatory needs assessment. *Health Education and Behavior*, 24(3), 369-387.
- Weber, J. (2022). Restorative justice practices and credible messengers: Promising, innovative approaches for improving outcomes for youth in the juvenile justice system: A review of current research. Council of State Governments Justice Center. <https://tinyurl.com/5xhu6fkM>

Ethical engagement

Co-design projects often bring together students and diverse communities, including vulnerable people. Universities develop ethical protocols to prompt staff to consider potential risks for researchers and participants. Clear information about ethical processes and the rights of all participants must be addressed before co-design commences, including issues already raised and many others about consent, data use and withdrawal of participants from a project, etc.

The roles of facilitators and students in the process need clear and respectful discussion and agreement before projects commence. Our workshop highlighted the need to develop and adopt a framework of “ethics of care” (Gilligan, 1982) to collaborate with trauma-informed professionals who can deal with complex issues and promote engagement with professional counselling services both for participants and design researchers. The workshop highlighted the importance of acknowledging the positionality of all involved in such processes and the need to challenge one’s privilege and prejudice.

We agreed on the importance of involving representative stakeholders in early dialogue and doing our best to ensure that those from marginalized groups can take part and access information. This might mean translating materials using plain language or providing assistive or visual technologies. Such projects also require “credible messengers” (Weber, 2022), i.e., people who have lived experience of different issues (for example, criminal justice or immigration issues) in the design/research team, to bridge connections between people. Credible messengers offer an extra built-in reminder to acknowledge intersectionality, diversity and differences and creatively build trust among groups.

The case for empathy and active listening

In co-design projects aimed at social change, empathy is essential in understanding and sharing another person’s feelings. Putting oneself in someone else’s shoes (Krznicaric, 2007) can make a difference. Recognizing and appreciating another person’s emotions, experiences and perspectives often provokes a desire to help or support them (Gamman & Thorpe, 2015). However, market-led designers for over a century have used empathy to sell us things, so what we mean by empathy and how it correlates with inclusionary experiences of co-design needs definition.

Our discussion highlighted that empathy could feel patronizing if implicit feelings of perceived superiority, oversimplification or insincerity inform the process. Moreover, while understanding another person’s world is essential, how that understanding is gained and facilitated needs thoughtful planning to design patronage and build equity of contact between all participants.

Active listening is crucial in such co-design processes because total concentration regarding what the speaker is saying enables the listener to grasp the content and emotional impact better. Rogers and Farson (1957) offer a process to ensure that active listening happens, pointing out that “seeking first to understand, then to be understood”, reduces misunderstandings. When people feel fully heard and understood, trust and empathy develop between them. In our view, active listening and working directly with people in a context where equitable dialogue/respectful terms and conditions have been established is the best way to foster empathy and trust.

Conclusion

This short paper reflects on creative tools and methods to support co-designing for social change and democratizing design for social innovation. Overall, co-design has much in common with participatory action research (PAR), the dialogical processes of Paulo Freire (1970) and other design theorists. For over 50 years, PAR and co-design have sought to humanize research by challenging subject/object relations. We and our colleagues believe it can drive change and social justice by including those with lived experience/experiential knowledge of systems in transforming them.

“Putting oneself in someone else’s shoes”

Krznicaric, 2007



Lorraine Gamman and Francesco Mazzarella while introducing the workshop “Sharing Co-Creation Methods and Tools for Social Design”. Photos by Lucía Rodríguez.



Results of the drawing exercise used as an icebreaker. Photos by Lucía Rodríguez.

References

- Ehn, P. (2017). Learning in participatory design as I found it (1970–2015). In B. DiSalvo, J. Yip, E. Bonsignore, & D. Carl (Eds.), *Participatory design for learning* (pp. 3–6). Routledge.
- Freire, P. (1970). *Pedagogy of the oppressed*. Header and Header.
- Gamman, L., & Caulfield, L. (2023). Made in prison: Understanding knowledge exchange, co-design and production of cell furniture with prisoners to reimagine prison industries for safety, well-being and sustainability. In D. Moran, Y. Jewkes, K.-L. Blount-Hill, & V. St. John (Eds.), *The Palgrave handbook of prison design* (pp. 733–767). Palgrave Macmillan.
- Gamman, L., & Thorpe, A. (2015). “Design for Empathy” – Exploring the potential of participatory design for fostering restorative values and contributing to restorative process. In T. Gavrielides (Ed.), *Offenders no more: An interdisciplinary restorative justice dialogue* (pp. 79–100). Nova.
- Gilligan, C. (1982). *In a different voice: Psychological theory and women’s development*. Harvard University Press.
- Krznicaric, R. (2007). *Empathy: A handbook for revolution*. Ebury Publishers.
- Manzini, E. (2015). *Design, when everyone designs: An introduction to design for social innovation*. MIT Press.
- Mazzarella, F., May, A., & Mitchell, V. (2021). A methodological framework for crafting situated services. *Journal of Service Management*, 32(5), 752–782. <https://doi.org/10.1108/JOSM-05-2020-0188>
- Morgado, S., & Mazzarella, F. (2024). *Refugees as creative change-makers: Evaluation report of DFT and WTRE projects*. University of the Arts London. <https://ualresearchonline.arts.ac.uk/id/eprint/22108/>
- Rogers, C. R., & Farson, R. E. (1957). *Active listening*. Industrial Relations Center of the University of Chicago.
- Sanders, E., & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *Co-Design*, 4(1), 5–18.
- Von Bush, O., & Palmás, K. (2023). *The corruption of co-design: Political and social conflicts in participatory design thinking*. Routledge.
- Wang, C., & Burrell, M. A. (1997). Photovoice: Concept, methodology, and use for participatory needs assessment. *Health Education and Behavior*, 24(3), 369–387.
- Weber, J. (2022). Restorative justice practices and credible messengers: Promising, innovative approaches for improving outcomes for youth in the juvenile justice system: A review of current research. Council of State Governments Justice Center. <https://tinyurl.com/5xhu6fkm>

CO-DESIGNING SOCIAL CHANGE-REVIEWING SOME METHODS AND TOOLS



Results of the drawing exercise used as an icebreaker. Photos by Lucía Rodríguez.

This short paper came about when engaging with Cecilia Casas Romero, who asked us and Dr Yanki Lee to share co-design methods and tools at the ESDA (Escuela Superior de Diseño de Aragón) DESIS Social Design Days III (Zaragoza, March 2024). We were asked to discuss the involvement of participants in equitable co-creation and reflect on how best to manage the relationship between what Manzini (2015) calls ‘expert designers’ (those who are design trained) and what he calls ‘diffuse designers’ (those who are not trained in design yet play a crucial role in delivering democratic design solutions).

Manzini (2015) suggests designers should be ‘facilitators’, ‘mediators’ and ‘catalysts’ in the context of design for social innovation, but his work also recognizes that ‘context is everything’. Drawing on our experience of social innovation projects with prisoners (Gamman & Caulfield, 2023) and refugees (Morgado and Mazzarella, 2024), we

were aware that not all approaches to co-design can be automatically transferable to different political and geographic landscapes. We found it tricky to translate our UK-based approach for a workshop in a Spanish context, but a helpful dialogue developed with colleagues from ESDA, as follows.

The designer’s role

Design for social innovation is based on a paradigm shift, from designing for users towards designing with “experts by experience”. Co-design refers to the creativity of designers and people not trained in design, working together in a social innovation or design development process, and has been going on since the 1970s (Ehn, 2017). Some contexts work well for co-design, but not all situations easily benefit or lend themselves to a collaborative design process. Hence, the first discussion item was about how best to understand the context of engagement and decide whether to engage and question how to do so.

Von Bush and Palmas (2023) point out how the ideals of participation, empowerment and collaboration that underpin co-design intentions for democratic engagement can be corrupted by power, politics and market forces. Thus, the integrity of collaborative engagement and what it can deliver needs careful design. They argue that power relations are always around the participation table, some hidden and some in plain sight. Power can negatively impact the relationships between all collaborators involved in co-design if roles, values, and goals are not adequately clarified beyond lip service. So, when co-designing, all participants must carefully review how equitable and respectful engagement can work. We also need to inform ourselves about how to avoid hidden agendas that seek to manipulate participants, preventing participation from becoming tokenized rather than genuine.

Design framework

Francesco presented the ‘Crafting Situated Services’ methodological framework (Mazzarella et al., 2021), which equips the designer with cultural sensitivity when entering communities, making sense of sustainable futures, facilitating co-creation processes, and activating legacies towards community resilience and social innovation. This framework presents diverse roles (i.e. cultural insider, storyteller, sense maker, facilitator and activist) that a designer might play throughout a social innovation journey. The framework also presents a range of methods and tools that can be adopted/adapted to co-design meaningful social innovation with communities.

The workshop shared and discussed many tools: design ethnography, story-listening and storytelling, contextual interview cards, sensemaking, “what if?” approaches, future trend cards, stakeholder maps, storyboards, social business model canvas, action plans and more. The presentation inspired some ESDA colleagues to share additional techniques. For example, one workshop participant shared her experience of a project bringing together students and young/minor offenders, in which the students wrote a letter to their collaborator before engaging with them and received responses to inform the co-design process. Another participant discussed photovoice (Wang & Burris, 1997) as a method used in ethnographic research, consisting of giving cameras to people for them to capture the world through their own eyes. Our discussion raised many ethical issues and themes about techniques and “best practice”.

Ice-breaking to foster co-creation

Breaking the ice of unfamiliarity or social discomfort helps people feel more relaxed when engaging with each other, but the process needs to be carefully designed and facilitated. How to foster dialogue or playful interaction between people, especially when working with marginalised and vulnerable groups, also needs thoughtful design facilitation.

We discussed our experience of routinely using ice-breaking exercises that can relieve some of the tensions in the room and overcome social barriers through activities such as games or light conversations. These tactics foster communication, build relationships and set a friendly and open tone for engagement. We use various ice-breaking techniques, including “body storming”, “drawing without looking down” and many others.

To start the workshop discussed here, we used the drawing exercise. We gave each participant a blank sheet of paper and a pen and asked them to choose a partner and spend 1–2 minutes drawing each other. As facilitators, we instructed everyone to place the paper in front of them and prepare to draw their partner; however, they could not look at their paper while drawing but simply look at the person in front of them. The drawings that emerged from our session (see Images 3 and 4) showed that everyone can make marks and laugh. Unexpected results served as a wonderful way to spark conversations, break down barriers and enable us to start the workshop with a light-hearted tone. Each partner also wrote the person’s name on their drawing and taped it to the wall to help us remember each other’s names.

LORRAINE GAMMAN

Dr Lorraine Gamman is Professor of Design at Central Saint Martins, University of the Arts London and Director of the Design Against Crime (DAC) Research Lab, founded in 1999 and supported by many stakeholders, including the UK’s Design Council and the Home Office. Gamman has delivered numerous research projects funded by the AHRC, EPSRC and the EU, among other funders, and works with artists, designers, policymakers, crime prevention practitioners, communities and prisons to deliver design education and research. She serves on several charities, including the Empathy Museum and UK’s National Criminal Justice Arts Alliance (NCJAA), and is the author of many books, journal articles and reports.

FRANCESCO MAZZARELLA

Dr Francesco Mazzarella is a design researcher, educator and activist, striving to plant seeds of hope and change, especially working with marginalized communities. He is Reader in Design for Social Change at the London College of Fashion, UAL. Francesco’s research spans the fields of design activism, decolonizing fashion, textile craftsmanship, design for sustainability, social innovation and place-making. Francesco is a member of the Design Council Expert Network, a Fellow of Advance HE and Co-founder of the DESIS Cluster on ‘Design from the Margins’ and the Cumulus Working Group on ‘Design Education for Social Change’.

“¡DISEÑEMOS COMO LOS DEMÁS!” EXPLORACIÓN DE NUEVAS PRÁCTICAS DE DISEÑO SOCIAL PARA HACER NUESTRO FUTURO INCLUSIVO



Taller para docentes en el que Yanki Lee explica y muestra herramientas para diseñar COMO otros. Foto de Andrés Jarabo

Si eres nuevo en este campo y has buscado en Google el término “diseño social”, verás que Victor Papanek y Victor Margolin son dos figuras significativas en la historia de esta materia, que promueven la producción de diseño centrada en el ser humano (“Social Design”, 2024). Así, en 1999, la Academia de Diseño de Eindhoven pasó de ser una escuela holandesa de diseño industrial a una academia internacional de diseño interdisciplinar y empezó a ofrecer el primer programa de máster en Diseño Social. Esta entrada de Wikipedia sobre “diseño social” (2024), es para Boelen y Kaethler (2020) “[una] [nueva] lectura materialista del diseño que, por un lado, hace más complejo el proceso de diseño y, por otro, ofrece información sobre formas compromiso significativas” (p. 15).

El posicionamiento en la práctica del diseño social

Alineados con este nuevo modelo materialista de diseño social, que busca romper cualquier alejamiento entre diseño y sociedad, y que argumenta que todos los diseños son sociales, investigadores del diseño como Sanders y Stappers (2014) se refirieron a tres tipos de relación entre diseñadores y personas, los cuales mapearon resultando la siguiente línea temporal:

1984 - Diseño para las personas
2014 - Diseño con las personas
2044 - Diseño por las personas

Esta cronología también refleja mi paso de diseñadora de espacios a investigadora en diseño: desde el diseño inclusivo y universal hasta el diseño participativo, pasando por la investigación del diseño. Mi andadura comenzó en Londres en el 2000, donde trabajé como investigadora sobre diseño inclusivo en el Royal College of Art (RCA). Allí dirigí un programa educativo para investigar y enseñar a los estudiantes a diseñar “para” las personas. Este trabajo se centró en usuarios finales marginados, los excluidos por el diseño en aquella época en el Reino Unido, concretamente, personas mayores y discapacitadas. En mi investigación doctoral participé activamente en comunidades de diseño participativo en los países escandinavos.

Allí, una sólida agenda política favorece el diseño con personas que trabajan con los ciudadanos para luchar por la justicia social y la igualdad. En 2012, tras una década trabajando en diseño con envejecimiento y discapacidad, pasé un año como becaria posdoctoral en la Universidad Tsinghua de Pekín, donde trabajé con una comunidad de jubilados. Durante este tiempo, colaboré con profesores que eran científicos jubilados, dentro del grupo; ellos confirmaron la adecuación de mis preguntas sobre las prácticas de diseño “para” y “con” las personas y reforzaron mi voluntad de avanzar y defender la práctica del diseño “por” las personas. Titulé el estudio “El ingenio del envejecimiento” y lo utilicé para compartir ideas sobre cómo podemos facilitar que personas mayores con ingenio diseñen por sí mismas y para su comunidad. De este modo, nos inspirarían con sus soluciones ingeniosas para nuestro propio envejecimiento futuro.

Como educadora, articulé y compartí mi experiencia con mis alumnos, proporcionand un espacio para que reflexionaran sobre su posicionamiento. El objetivo era que se convirtieran en diseñadores socialmente responsables. En lugar de un desarrollo lineal, animé a mis alumnos, futuros profesionales, a desarrollar una comprensión más amplia de las diferentes prácticas de diseño social y aplicarlas de forma crítica en diferentes contextos.

Diseñar “COMO” los demás

En nuestro mundo en constante cambio, creo que todas las prácticas deben ser situacionales y evolutivas, respondiendo a las necesidades del lugar y del momento. Empecé a investigar sobre cómo hacer evolucionar mi práctica del diseño centrado en el ser humano hacia un diseño “más que” centrado en el ser humano. Esta práctica inmersiva también me ayudó a replantearme mi propio posicionamiento y a explorar la alteridad en el diseño.

“La alteridad es el resultado de un proceso discursivo en el cual un grupo dominante (“nosotros”, el yo) construye uno o varios grupos dominados (“ellos”, el otro) mediante la estigmatización de la diferencia -real o imaginaria- presentada como negación de la identidad y, por tanto, motivo de potencial discriminación “ (Staszak, 2009, p. 2).

Aplicamos esta práctica en “Objects’ Talk: Empathic Ecologies Education Project”, un proyecto a dos años que fue financiado para que trabajásemos con más de 500 jóvenes explorando formas de relacionarnos con objetos no humanos (vivos o no vivos) (Lee, 2024). Paralelamente a este trabajo, desde 2015 hemos diseñado herramientas para fomentar la empatía que permiten a los ciudadanos sumergirse en el mundo de la demencia. Esto es esencial para comprender la enfermedad y co-crear nuevas culturas donde la gente pueda aceptar a las personas con demencia y apoyar a sus cuidadores.

YANKI LEE

La profesora Yanki Lee es una ciudadana global que investiga y enseña entre Hong Kong, Londres, Växjö y Kolding. Como activista del diseño con formación en arquitectura, fue fundadora de la Enable Foundation, un colectivo que trabaja el diseño social y la educación. Yanki co-diseña objetos y exposiciones como herramientas co-creativas que resuelven problemas sociales complejos a través de la práctica del diseño empático. Desde su investigación doctoral en diseño sobre la práctica del diseño inclusivo y participativo (2003-2007), inició debates autorreflexivos sobre la práctica del diseño centrado en el ser humano, y ahora el debate se extiende de lo humano a lo no humano y se amplía al “diseño para y con las personas” o incluso al “diseño como los otros”.

Referencias

- Boelen, J., & Kaethler, M. (Eds.). (2020). Social matter, social design: for good or bad, all design is social. Valiz.
- Lee, Y. (2024). Objects talk. <https://jobjectstalk.enable.org.hk/objects>
- Sanders, L., & Stappers, P. J. (2014). From designing to co-designing to collective dreaming: Three slices in time. *Interactions*, 21(6), 24-33
- Social Design (2024, November 10). In Wikipedia. <https://shorturl.at/xZAS3>
- Staszak, J. F. (2009). Other/otherness. In R. Kitchi & N. Thrift (Eds.), *International encyclopaedia of human geography*, (pp. 43-47). Elsevier.

“LET’S DESIGN AS THE OTHERS!” EXPLORING NEW SOCIAL DESIGN PRACTICE FOR OUR INCLUSIVE FUTURE



Workshop for teachers in which Yanki Lee explains and displays tools to design AS others. Photo by Cecilia Casas

If you are new to the field and you googled the term “social design”, Victor Papanek and Victor Margolin are two significant figures in the history of this field, promoting human-centred production (“Social Design”, 2024). Thus, in 1999, the Design Academy Eindhoven was transformed from a Dutch industrial design school into an international interdisciplinary design academy and began offering the first MA programme in Social Design. According to the Wikipedia entry on Social Design (2024), Boelen and Kaethler (2020) reflected this new definition as “[a] [new] materialist reading of social design, on one hand, complexifies the design process and on the other offers insight into meaningful forms of engagement” (p. 15).

The positionality of social design practice

Aligned with the New Materialist Model of social design, which seeks to break down any distinction between design society and argues that all designs are social, design researchers such as Sanders and Stappers (2014) referred to three types of relationship between designers and people, which they also mapped with the following timeline:

- 1984 – Design for people
- 2014 – Design with people
- 2044 – Design by people

This timeline also reflected my journey from an architectural designer to a design researcher: inclusive/universal design to participatory design to design research. My journey started in London in 2000, where I was a research fellow on Inclusive Design at the Royal College of Art (RCA). There, I ran an education programme to research and teach students how to design for people. This work focused on marginalized end users, those excluded by design at that time in the UK, i.e. older and disabled people. Along with my doctoral research, I was active within participatory design communities in the Scandinavian countries.

Here, a solid political agenda favours design, with people working with citizens to fight for social justice and equality. In 2012, after a decade working in design and ageing/disability, I spent a year as a post-doctoral scholar at Tsinghua University, Beijing, where I worked with a naturally occurring retirement community (NORC). During this time, I collaborated with retired scientific professors in this group; they confirmed my questions on design practices for and with people and reinforced my ambition to advance and advocate the practice of design by people. I titled the study the “Ingenuity of Ageing” and used it to share insights into how we can enable ingenious older people to design by themselves for their ageing communities. Through this, we can be inspired by their ingenious solutions for our future ageing.

As an educator, I articulated and shared my experience with my students, providing a framework for them to reflect on their position. The aim was to enable them to become socially responsive designers. Instead of linear development, I encouraged my students or new practitioners to develop a broader understanding of different social design practices and critically apply them to different situations.

Design “AS” the others

In our rapidly changing world, I believe all practices should be situational and evolving, responding to needs. I started to explore new design practices, as I did with others when I investigated how to evolve my practice from human-centred to more-than-human-centred design. This immersive practice also helps me rethink my human position and explore the otherness in design. As it was defined, “Otherness is the result of a discursive process by which a dominant in-group (“Us,” the Self) constructs one or many dominated out-groups (“Them,” Other) by stigmatizing a difference – real or imagined – presented as a negation of identity and thus a motive for potential discrimination” (Staszak, 2009, p. 2).

We applied this practice to our latest experiment, ‘Objects’ Talk: Empathic Ecologies Education Project’, a two-year funded project for us to work with 500+ youths exploring ways to work with non-human (living or non-living objects) and a way to immerse ourselves in those objects’ world (Lee, 2024). Alongside this work, since 2015, we have designed empathic tools enabling citizens to immerse themselves in the dementia world. This is essential to understand the disease and co-create new cultures where people can accept people with dementia and support their caregivers. www.yankilee.com, www.enable.org.hk

YANKI LEE

Professor Yanki Lee is a global citizen who researches and teaches between Hong Kong, London, Växjö and Kolding. As a design activist with an architectural design background and the founder of Enable Foundation, a social design collective and education charity, Yanki co-designs things and exhibitions as co-creative tools that unlock wicked social problems through empathic design practice. Since her doctoral design research on inclusive and participatory design practice (2003-2007), she started self-reflective discussions about human-centred design practice, and now the discussion is extended from human to non-human and expanded to “design for/with people” or even “design as the others”.

Referencias

- Boelen, J., & Kaethler, M. (Eds). (2020). Social matter, social design: for good or bad, all design is social. Valiz.
- Lee, Y. (2024). Objects talk. <https://jobjectstalk.enable.org.hk/objects>
- Sanders, L., & Stappers, P. J. (2014). From designing to co-designing to collective dreaming: Three slices in time. *Interactions*, 21(6), 24-33
- Social Design (2024, November 10). In Wikipedia. <https://shorturl.at/xZAS3>
- Staszak, J. F. (2009). Other/otherness. In R. Kitchi & N. Thrift (Eds.), *International encyclopaedia of human geography*, (pp. 43-47). Elsevier.

REFLEXIONES SOBRE LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DEL DISEÑO SOCIAL



Susan Melsop y Bori Fehér durante la exposición de los estudiantes de sus trabajos del último cuatrimestre sobre diseño social. Foto de Lucía Rodríguez.

La tarde del 11 de marzo de 2024, el amplio vestíbulo de la ESDA (Escuela Superior de Diseño de Aragón) se transformó en una sala de exposiciones cuando estudiantes, profesores, personal e invitados llenaron el espacio para las III ESDA DESIS Social Design Days.

Allí se expusieron carteles, vídeos cortos, historias visuales y objetos de diseño creados por estudiantes de la ESDA, que describían su aprendizaje experimental con y en las comunidades desfavorecidas. El entusiasmo por el diseño social era palpable cuando los estudiantes de diseño presentaban sus proyectos y describían las comunidades con las que co-diseñaban. Como visitante internacional, académica de diseño con comunidades desfavorecidas y participante en estas jornadas del diseño social, observé cómo los estudiantes desplegaban una formación fruto de la praxis de diseño social que ponía el acento en las personas, el contexto, y su potencial, en lugar de fijarse en los problemas.

Los estudiantes de la ESDA articulan los retos sociales, sus procesos de compromiso y el impacto de su trabajo de diseño, en colaboración con personas en situación de vulnerabilidad. Este tipo de proyectos pueden crear experiencias de aprendizaje transformadoras para los aspirantes a diseñadores. Pueden unir a los alumnos en esfuerzos colectivos y creativos en favor de situaciones críticas y, tal vez, llevarlos a adoptar una actitud activista. Lo que aprendan los alumnos, los conocimientos que obtengan, las habilidades adquieran y la curiosidad y el interés que desarrollen, repercutirán en nuestra capacidad colectiva de empatizar, adaptarnos y prosperar en un mundo en constante cambio. En este sentido, el papel y las responsabilidades de un educador son fundamentales para impulsar este tipo de crecimiento, transformación y adaptación. Los educadores podemos fomentar la evolución de la conciencia crítica y crear oportunidades para que los estudiantes desarrollen una ontología del cuidado (Escobar, 2018) y una predisposición a la “relación radical” (Gablik, 1992).

De hecho, lo que presencié en este exuberante despliegue de estudiantes reflexionando sobre sus respuestas creativas a los problemas de la comunidad es fundamental para la praxis del diseño social. Esta educación puede aumentar la conciencia crítica, generar compasión por los demás y llevar la creatividad colectiva hacia la justicia social. Paulo Freire nos recuerda: “...el amor es un acto de valentía, no de miedo, el amor es un compromiso con los demás. No importa dónde se encuentren los oprimidos, el amor es un compromiso con su causa: la causa de la liberación” (Freire, 2000). En este contexto, para centrarse en cómo aprenden los estudiantes hay que hacerse eco del argumento de que la educación debe impartir conocimientos y cultivar la conciencia crítica y la empatía. Al hacer hincapié en el desarrollo de la curiosidad y la atención, los educadores pueden guiar a los estudiantes hacia una comprensión más profunda de su papel como ciudadanos diseñadores, necesario para que se den experiencias transformadoras en diseño social. Este enfoque coincide con la noción de la “ontología del cuidado” de Escobar, ya que anima a los estudiantes a comprometerse de forma reflexiva con las comunidades, teniendo en cuenta las implicaciones de sus decisiones de diseño. Del mismo modo, el concepto de Gablik de “relación radical” destaca la importancia de la interconexión, instando a los estudiantes a reconocer sus responsabilidades dentro del contexto social en que trabajan.

Así pues, los educadores podemos desempeñar un papel fundamental a la hora de propiciar estas experiencias transformadoras, animando a los estudiantes a reflexionar sobre un desarrollo que priorice la colaboración y el impacto social. Este enfoque holístico prepara a los estudiantes para adaptarse y prosperar y les capacita para contribuir de manera significativa, en un mundo en constante cambio.

“El amor es un acto de valentía, no de miedo, el amor es un compromiso con los demás”

SUSAN MELSOP

Susan Melsop es profesora asociada de Diseño en la Universidad Estatal de Ohio (OSU). Sus investigaciones entrelazan la pedagogía del diseño y la construcción de la justicia eco-social. Es codirectora del DESIS Lab, Design for Social Innovation & Sustainability (Diseño para la Innovación Social y la Sostenibilidad) y recientemente ha sido becaria de la Facultad de Arte y Diseño de la OSU. Su trabajo más reciente, “Design Matters in Brazil”, aborda cuestiones relativas a los derechos humanos a través de acciones de diseño y construcción colaborando con la comunidad PopRua (movimiento nacional de inclusión de personas que viven en la calle). Sus estudios de posgrado sobre las filosofías de Asia Oriental y el budismo son la base de sus planteamientos sobre la investigación comprometida, la pedagogía contemplativa y la generación de espacios creativos en colaboración.

REFLECTIONS ON TEACHING AND LEARNING FOR SOCIAL DESIGN



Susan Melsop and Bori Fehér during the students' exhibition of their last term's works on social design. Photo by Pablo Calvo.

On the afternoon of March 11, 2024, the spacious lobby of ESDA (Escuela Superior de Diseño de Aragón) was transformed into an exhibition hall as students, faculty, administrators, staff and guests filled the space for the III ESDA DESIS Social Design Days.

On display in the atrium were posters, short videos, visual stories and design objects created by ESDA design students; these described their experiential learning with and in communities. Excitement about social design was palpable as design students presented their projects and described the communities in which they worked in mutually reciprocal ways. As an international visitor, a scholar of community-engaged design and a participant in the Social Design Days, The students demonstrated an educational foundation of social design praxis that emphasizes people, place and potential –rather than problems.

The ESDA students articulated social challenges, their processes for engagement and the impact of their – often collaborative – design work. This type of experiential coursework can create transformative learning experiences for aspiring designers. It can unite learners in collective, creative efforts toward critical causes and perhaps lead to an activist mindset. What students learn, the knowledge they glean, the skillsets they acquire and the curiosity and care they develop will affect and impact our collective capacities to empathize, adapt and thrive in an ever-changing world. In this regard, the role and responsibilities of an educator are paramount in driving this type of growth, transformation and adaptation. Educators can foster an evolution in consciousness and create opportunities for students to develop an ontology of care (Escobar, 2018) and a mindset toward radical relatedness (Gablik, 1992).

Indeed, what I witnessed from this exuberant display of students reflecting on their creative responses to community-based issues is foundational for the praxis of social design. This education can raise

critical consciousness, ignite compassion for others and elevate collective creativity toward social justice. Paulo Freire reminds us, "... love is an act of courage, not fear, love is a commitment to others. No matter where the oppressed are found, love is a commitment to their cause—the cause of liberation" (Freire, 2000). In this context, the focus on how students learn resonates with the principle that education should impart knowledge and cultivate awareness and empathy. By emphasizing the development of curiosity and care, educators can guide students toward a deeper understanding of their role as citizen designers, integral to transformative experiences in social design. This approach aligns with Escobar's notion of an ontology of care, as it encourages students to engage thoughtfully with communities, considering the implications of their design choices. Similarly, Gablik's concept of radical relatedness highlights the importance of interconnectedness, urging students to recognize their responsibilities within a broader social context.

Thus, educators can play a pivotal role in nurturing these transformative experiences, encouraging students to reflect on the development of their consciousness and embrace a mindset that prioritizes collaboration and social impact. This holistic approach prepares students to adapt and thrive and empowers them to contribute meaningfully to their communities in an ever-changing world.

**“Love is an act
of courage, not
fear, love is a
commitment
to others”**

SUSAN MELSOP

Susan Melsop is Associate Professor of Design at Ohio State University. Her body of research weaves place-based design-build pedagogy with eco-social justice issues. She is Co-Director of the DESIS Lab, Design for Social Innovation & Sustainability and recently served as a Faculty Fellow for Arts & Design Engagement at OSU. Her recent work, "Design Matters in Brazil", addresses human rights issues through design-build activities with the PopRua (National Movement for the Street Situation) as community partners. Her postgraduate studies in East Asian philosophies and Buddhism inform her approaches to engaged scholarship, contemplative pedagogy, and collaborative creative place-making.

ENSEÑAR A TERMINAR UN PROCESO DE PROYECTO EN DISEÑO SOCIAL



De izquierda a derecha, Nicos Souleles, Canan Akoglu, Cecilia Casas-Romero, Susan Melsop, Lorraine Gamman, Yan Ki Lee, Bori Fehér y Alberto Franco. Francesco Mazzarella, el séptimo participante, no estaba presente cuando se tomó esta foto. Foto de Lucía Rodríguez.

En la enseñanza del diseño, especialmente cuando se abordan cuestiones sociales, los estudiantes trabajan en estrecha colaboración con comunidades que se enfrentan a situaciones de vulnerabilidad, como la soledad, la enfermedad o la emigración forzosa. Estos proyectos no son meros ejercicios académicos, sino que implican conexiones humanas y emocionales reales.

Uno de los aspectos cruciales de la educación en diseño social es enseñar a los estudiantes a plantearse qué ocurre con las relaciones que establecen con los ciudadanos una vez finalizado el proyecto. ¿Cómo preparan su partida para que los ciudadanos no se sientan abandonados? ¿Cómo se aseguran de que las soluciones desarrolladas puedan mantenerse sin su participación continuada? Como docentes de diseño, debemos enseñar a nuestros estudiantes a construir relaciones significativas y empáticas, a terminar cuidadosamente los procesos de sus proyectos y a gestionar su salida. Al integrar en su aprendizaje estrategias para la sostenibilidad a largo plazo y la continuidad de las relaciones, los estudiantes pueden convertirse en diseñadores responsables, dejando atrás algo más que proyectos terminados: dejarán comunidades con un modo de actuar más sólido.

El primer paso para enseñar a los alumnos a gestionar estas relaciones es ayudarles a comprender las dimensiones emocionales y psicológicas del diseño social. Temas delicados como la soledad, la enfermedad y la emigración forzosa tocan aspectos profundamente personales de las experiencias de la gente.

Los ciudadanos de estos contextos suelen arrastrar heridas emocionales, y su interacción con el diseñador puede ser una fuente de esperanza o apoyo. Para los estudiantes, entrar en este espacio requiere una gran empatía y sensibilidad cultural. Debemos animar a los estudiantes a reflexionar sobre su papel como solucionadores de problemas y como participantes temporales en la vida de las personas con las que trabajan. Al fomentar esta conciencia, los estudiantes empezarán a ver el impacto a largo plazo que su marcha puede tener en los ciudadanos vulnerables. Una de las lecciones más importantes que hay que enseñar a los estudiantes es la ética de terminar el proceso de un proyecto y de abandonar ese contexto. Cuando los estudiantes terminan sus proyectos y se preparan para seguir adelante, debemos enseñarles que su salida debe formar parte de una transición meditada que garantice la continuidad del apoyo a los ciudadanos con los que han trabajado. Esto podría enseñarse incorporando una estrategia de salida para cada proyecto de los estudiantes. Deberíamos pedir a los estudiantes que tuvieran en cuenta, como parte de sus propuestas de diseño:

¿Quién se hará cargo del proyecto?

Animar a los estudiantes a que identifiquen a líderes locales, grupos comunitarios u organizaciones asociadas que puedan continuar el trabajo, ayuda a evitar que los proyectos terminen sólo con el diseño de un buen resultado. Esto podría implicar traspasar responsabilidades a ciudadanos locales que hayan formado parte del proceso de diseño o establecer asociaciones con ONG o entidades gubernamentales.

La reflexión es una herramienta poderosa en la enseñanza del diseño. Podemos animar a los estudiantes a reflexionar sobre las relaciones que establecen con los ciudadanos durante los proyectos de diseño social. ¿cómo impactó su presencia en las personas con las que trabajaron? ¿A qué dificultades se enfrentaron para generar confianza? Y lo que es más importante, ¿qué ocurrirá cuando ya no estén presentes? Animar a los estudiantes a escribir diarios de reflexión, a participar en debates entre compañeros o a presentar estudios de casos de sus proyectos, puede ayudarles a comprometerse de forma crítica con la dinámica de entrar y salir de contextos vulnerables. La reflexión ayuda a los estudiantes a desarrollar la inteligencia emocional y la responsabilidad ética, ambas esenciales en el diseño social. El diseño social no consiste sólo en resolver problemas, sino en crear un cambio sostenible. Esto implica formar a los estudiantes para que tengan en cuenta la trayectoria futura de sus proyectos y el bienestar de las personas con las que han trabajado.

¿Cómo continuará la comunidad el proyecto?

Tenemos que enseñar a nuestros estudiantes a diseñar soluciones que la comunidad pueda mantener después de que ellos se vayan. Ya sea proporcionando recursos, formación o desarrollando sistemas que capaciten a los ciudadanos. Los estudiantes deben asegurarse de que sus proyectos puedan mantenerse a largo plazo sin su participación directa.

¿Qué estructuras de apoyo emocional deben permanecer?

Cuando trabajen en temas como la soledad o la enfermedad, los estudiantes deben ser conscientes del impacto emocional de su partida. Enseñarles a crear redes de apoyo -como grupos de iguales, servicios comunitarios o contactos con consejeros- garantiza que los ciudadanos se sientan respaldados una vez finalizado el proyecto.

Enseñar a los estudiantes a gestionar las relaciones en diseño, sobre todo cuando se trabaja en temas delicados como la soledad, la enfermedad o la migración forzosa, requiere un enfoque holístico. Se trata de crear empatía, enseñar estrategias éticas de salida, fomentar la reflexión y hacer hincapié en la sostenibilidad. Al dotar a los estudiantes de estas habilidades, podemos prepararlos para que se conviertan en diseñadores que creen soluciones significativas y dejen tras de sí comunidades con una capacidad de acción más sólida, capaces de continuar el trabajo mucho después de que el diseñador abandone el contexto.

“El diseño social no consiste sólo en resolver problemas, sino en crear un cambio sostenible”

CANAN AKOGLU

Canan Akoglu es Profesora Asociada y Directora del Máster en Diseño para las Personas en la Escuela de Diseño de Kolding (Dinamarca). También comparte el liderazgo de la investigación en el Laboratorio de Diseño Social de la misma Universidad. Akoglu es arquitecta y doctora en diseño industrial por la Universidad Técnica de Estambul. Sus principales líneas de investigación son el co-diseño, el diseño de servicios y el diseño social en sanidad, asistencia social y bienestar. Antes de ocupar su cargo actual, Akoglu fue cofundadora del Departamento de Diseño Industrial de la Universidad Ozyegin de Estambul.

TEACHING HOW TO FINISH A PROJECT PROCESS IN SOCIAL DESIGN



A graphic design student shows her work to refugees and classmates. Foto by Cecilia Casas.

In design education, especially when addressing social issues, students work closely with communities facing vulnerability, such as loneliness, illness or forced migration. These projects are not just academic exercises; they involve real human connections and emotional investments.

One of the most crucial aspects of social design education is teaching students to consider what happens to the relationships they build with citizens once the project ends. How do they prepare for their departure in a way that ensures that citizens are not left feeling abandoned? How do they ensure that the solutions developed can be sustained without their ongoing involvement?

As design educators, we must teach our students how to build meaningful, empathetic relationships, thoughtfully finish their project processes and manage their exit. By integrating strategies for long-term sustainability and relationship continuity into their learning, students can become responsible designers, leaving behind more than just completed projects—they will leave communities with more robust agency.

The first step in teaching students to manage these relationships is helping them understand the emotional and psychological dimensions of social design. Vulnerable topics such as loneliness, illness

and forced migration touch deeply personal aspects of people's experiences. Citizens in these contexts often carry emotional wounds, and their interaction with the designer can be a source of hope or support. For students, entering this space requires great empathy and cultural sensitivity. We must encourage students to reflect on their roles as problem-solvers and as temporary participants in the lives of those they work with. By fostering this awareness, students will begin to see the long-term impact their departure can have on vulnerable citizens. One of the most important lessons to teach students is the ethics of finishing a project process and leaving the context. As students complete their projects and prepare to move on, we must teach them that their exit should be part of a thoughtful transition that ensures continuity and support for the citizens they have worked with. This might be taught by embedding an exit strategy into every student project. We should ask the students to consider the following as part of their design proposals:

Who will take over the project?

Encouraging students to identify local leaders, community groups or partner organizations who can continue the work helps prevent projects from ending by only designing a good outcome. This could involve handing off responsibilities to local citizens who have been part of the design process or establishing partnerships with NGOs or government entities.

How will the community sustain the solution?

We need to teach our students to design solutions that the community can sustain after they leave. Whether providing resources, training or developing systems that empower citizens, students must ensure that their projects can be maintained longterm without their direct involvement.

What emotional support structures are in place?

When working on issues such as loneliness or illness, students should be mindful of the emotional impact of their departure. Teaching them to create support networks—such as peer groups, community-based services or connections to counsellors—ensures that citizens feel supported after the project ends.

“Social design is not only about solving problems but about creating sustainable change”

Reflection is a powerful tool in design education. We can encourage students to reflect on the relationships they build with citizens during social design projects. How did their presence impact the people they worked with? What challenges did they face in building trust? Most importantly, what will happen once they are no longer present? By encouraging students to write reflective journals, engage in peer discussions or present case studies of their projects, we can help them critically engage with the dynamics of entering and leaving vulnerable contexts. Reflection helps students develop emotional intelligence and ethical responsibility, which are both essential in social design. Social design is not only about solving problems but about creating sustainable change. This involves training students to consider the future trajectory of their projects and the well-being of the people they have worked with. Teaching students to manage relationships in social design, mainly when working on sensitive issues such as loneliness, illness or forced migration, requires a

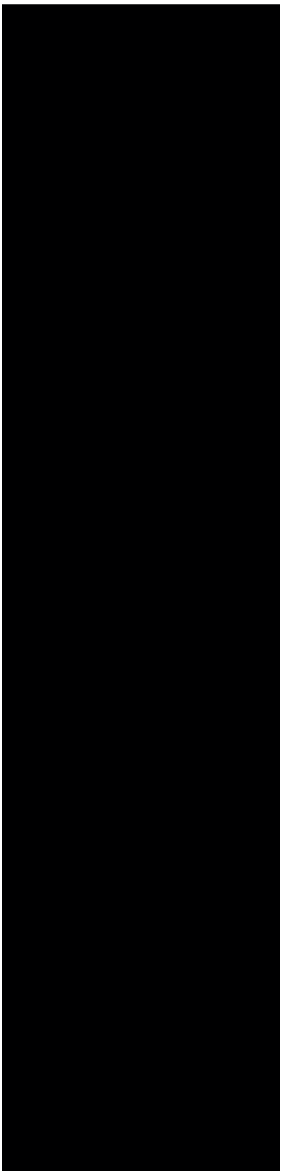
holistic approach. It is about building empathy, teaching ethical exit strategies, encouraging reflection and emphasizing sustainability. By equipping students with these skills, we can prepare them to become designers who create meaningful solutions and leave behind communities with more robust agency, capable of continuing the work long after the designer leaves the context.



A fashion design student from ESDA teaches a refugee from Venezuela how to use a sewing machine. Photo by Cecilia Casas

CANAN AKOGLU

Canan Akoglu es Profesora Asociada y Directora del Máster en Diseño para las Personas en la Escuela de Diseño de Kolding (Dinamarca). También comparte el liderazgo de la investigación en el Laboratorio de Diseño Social de la misma Universidad. Akoglu es arquitecta y doctora en diseño industrial por la Universidad Técnica de Estambul. Sus principales líneas de investigación son el co-diseño, el diseño de servicios y el diseño social en sanidad, asistencia social y bienestar. Antes de ocupar su cargo actual, Akoglu fue cofundadora del Departamento de Diseño Industrial de la Universidad Ozyegin de Estambul.



Cecilia
Casas Romero

Ezio
Manzini

Nicos
Souleles

Lorraine
Gamman

Francesco
Mazzarella

Yanki
Lee

Susan
Melsop

Canan
Akoglu



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

Special supplement: III ESDA DESIS Social Design Days,
11-12 March 2024, Zaragoza, Spain
ESDA: Escuela Superior de Diseño de Aragón
(Aragon School of Design)

ISSN 2184-6995
Published online: November 2024

To cite this special supplement/Citar:
Cecilia Casas-Romero (Ed.). (2024). Special supplement: III ESDA DESIS Social Design Days, 11-12 March 2024, Zaragoza, Spain. Discern: International Journal of Design for Social Change, Sustainable Innovation and Entrepreneurship, 5(2), 83-102.

DISEÑO EDITORIAL Y MAQUETACIÓN: EDITORIAL AVANZADO 2025.
Aurora García, Estrella Nidia, María Carrasco, Tomás Sevil, Vera Ibarzo.
Docente: Vanesa Gil
Printed 2025.