

El diseño es entendido como una herramienta política capaz de redistribuir poder y abrir espacios de participación. A través del diseño, se pueden transformar relaciones de poder y crear entornos más inclusivos, sostenibles y orientados hacia el bien común.

Becker analiza cómo los sistemas sociales tienen programas implícitos que perpetúan ciertas rutinas e inercias. Romper estas inercias requiere reconocer los programas subyacentes que condicionan las acciones y abrir espacio para innovaciones disruptivas que desafíen lo establecido.

Corsín invita a entender las estructuras no como algo rígido, sino como plataformas dinámicas para jugar, pensar y crear. Reivindica usarlas para generar nuevas relaciones (jugar con ellas), repensar su lógica (pensar desde ellas), reconfigurarlas (pensar con ellas) y convertirnos en parte activa de su transformación (pensar como una infraestructura).

La orientación espacial y emocional está condicionada por normas sociales que determinan cómo nos movemos y relacionamos con el mundo. Desorientar esas normas, como en las experiencias queer, permite abrir nuevas formas de habitar y significar los espacios, generando posibilidades alternativas de interacción y existencia.

Esta teoría ve el mundo como una red de agentes humanos y no humanos (objetos, ideas, instituciones) que se influyen mutuamente. Todo actor tiene un papel activo en la red, y el diseño puede ser entendido como una negociación entre estas influencias para crear nuevas dinámicas.



### Teorías clave

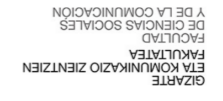
Aquí presentamos algunas de las teorías que nos han ayudado a *orientarnos* en este proceso.

? De dónde surge esta propuesta?

Esta iniciativa nace de la convocatoria Euskampus para diseñar una facultad más amable, inclusiva y sostenible en el marco de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). El alumnado de cuarto curso de sociología en colaboración con Bulegoa y el performer Ion Munduate, hemos trabajado desde una metodología experimental y colaborativa y investigando herramientas innovadoras en la Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación de la UPV-EHU

### Co-creadoras

- Bulegoa: Oficina de innovación social y cultural.
- Ion Munduate: Performer, sesiones sobre desorientación y dinámicas sensoriales no oculocéntricas.
- Alumnado, PAS y PDI: Agentes participantes en todas las fases del proyecto.



Un proyecto desarrollado por Paula Gutiérrez-Ponte, Pool de Comunicación, Euskampus y alumnado de 4º de sociología de la UPV-EHU.

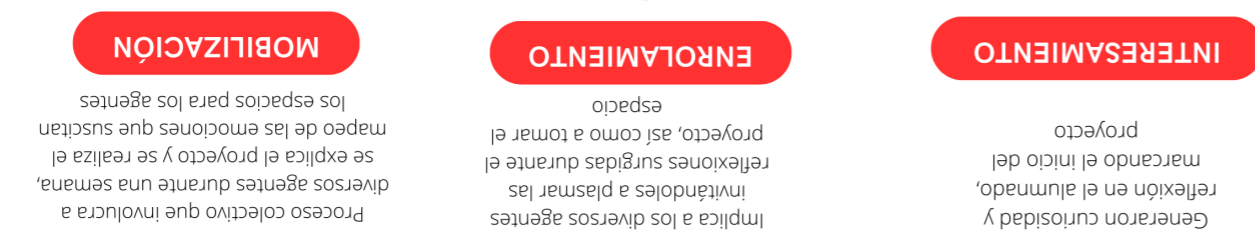
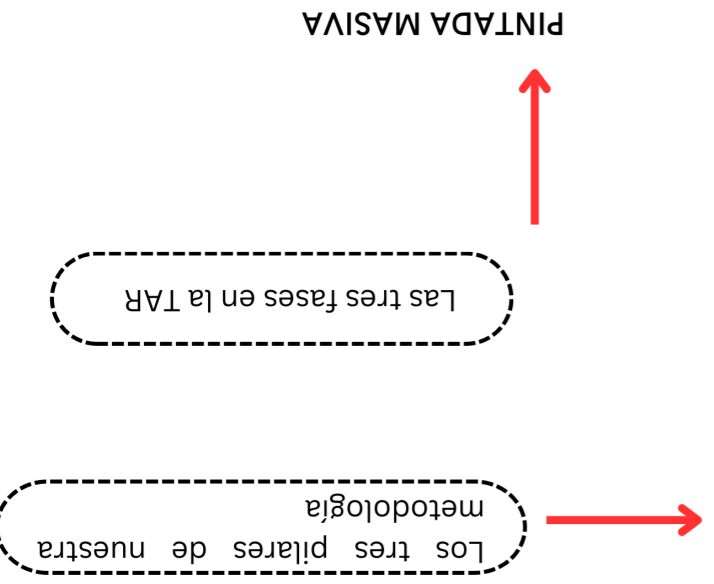
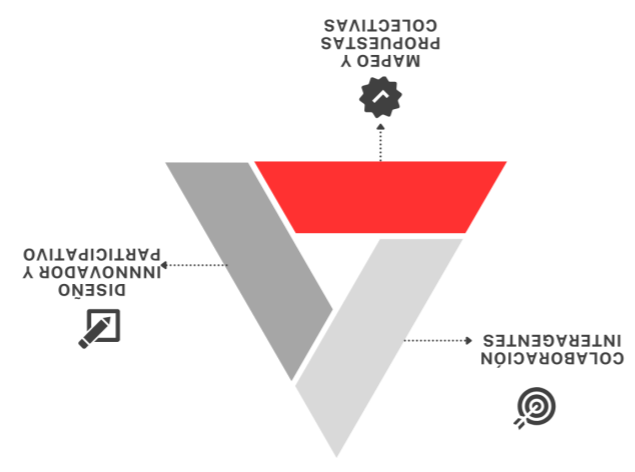
Diciembre 2024



Mapa de mapeos: acercamiento a nuestra metodología

Una experiencia de codiseño innovadora

### Metodología



### Proceso de trabajo

