

# Metodología



Los tres pilares de nuestra metodología

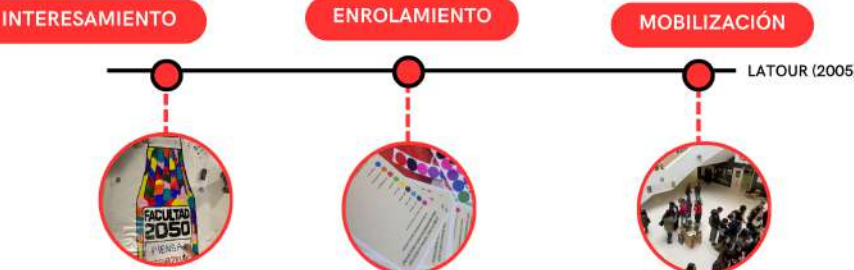
Las tres fases en la TAR



**PANCARTA**  
Generaron curiosidad y reflexión en el alumnado, marcando el inicio del proyecto

**MAPEO**  
Proceso colectivo que involucra a diversos agentes durante una semana, se explica el proyecto y se realiza el mapeo de las emociones que suscitan los espacios para los agentes

**PINTADA MASIVA**  
Implica a los diversos agentes invitándoles a plasmar las reflexiones surgidas durante el proyecto, así como a tomar el espacio



**Propuesta inicial**  
Identificación inicial del objetivo y planteamiento de ideas innovadoras para responder al desafío planteado.

**Nueva aplicación y despliegue continuo**  
Extensión del proyecto y escalado mediante ciclos iterativos de mejora, asegurando su sostenibilidad y evolución.

**Redefinición y mejora**  
Incorporación de feedback y ajustes basados en las observaciones para refinar la propuesta inicial.

**En torno a teorías y metodología**

**Debate y codiseño**  
Espacio de discusión colaborativa donde los agentes implicados redefinen y enriquecen las ideas originales.

**Prototipado y testeo**  
Creación de versiones preliminares de las propuestas para experimentar y evaluar su funcionamiento en un entorno real.

**Aplicación experimental**  
Implementación de las ideas en contextos controlados para observar su impacto y adaptabilidad en la práctica.

**Observación y análisis colectivo**  
Evaluación crítica de los resultados obtenidos, documentando reacciones, emociones y aprendizajes del proceso.

Proceso de trabajo

## ¿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 investigación social cualitativa y empleando herramientas innovadoras en la Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación de la UPV-EHU

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

De uso y distribución libre



Diciembre 2024

Una experiencia de codiseño innovadora



**Mapa de mapeos:** acercamiento a nuestra metodología

## Cocreadoras

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

## Teorías clave

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



Esta teoría ve el mundo como una red de agentes humanos y no humanos (objetos, ideas, instituciones) que se influncian 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.

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.

Corsin 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).

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.

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.

# Desarrollo del diseño y de la intervención

1

Las primeras semanas se dedicaron íntegramente a plantear el marco teórico y las formas de funcionamiento del grupo, cada decisión pasaba por el grupo motor, compuesto por cada persona del aula, para su debate, matización y aprobación. No obstante, durante el proceso, cada decisión ha pasado de igual manera por el grupo motor.



Las pancartas iniciales, con el bote de ketchup y frases como "Facultad 2050", "Piensa los espacios", o "Okupa(te)", desorientaron al alumnado al romper con el estilo habitual de las pancartas de manifestaciones políticas de la facultad. Su diseño colorido y abstracto, junto a elementos cotidianos como el bote de ketchup, mezclaba mensajes que generaban interés y confusión a partes iguales. Esto provocó que muchas personas se acercaran, intrigadas por entender el significado y propósito de la iniciativa.

2

Los gometz se inspiraron en las emociones de Inside Out por su fácil reconocimiento, asociando colores con emociones como alegría, tristeza, miedo, asco o ira. Además, se diferenciaron por agentes: el alumnado usó gometz simples, el PAS gometz marcados con una "A" y el profesorado con una "P". Aunque esta elección facilitó el análisis, limitó la representación de emociones más complejas como violencia, entusiasmo o indiferencia, reduciendo la riqueza del mapeo emocional. Durante una semana se fueron fotografiando.



3



Finalizada la semana de mapeos, se recogieron todas las imágenes del mapeo y se elaboró un panfleto para hacer las devoluciones con las reflexiones y conclusiones a los agentes. Para ello se elaboró un panfleto y se continuó con los "triggers" para la última fase. Se colocaron carteles por los pasillos con flechas indicando el lugar de la pintada masiva y poniendo "comida gratis", como forma de movilizar al alumnado. La comensalidad aparece aquí como elemento incitador y disruptor. Los panfletos con las devoluciones se repartieron durante la última fase.

4



5

La última fase sirvió como movilización para recuperar los espacios y darles un sentido de esparcimiento comunitario y reflexión. Se ubicaron pancartas blancas en el hall blanco, el cual era aséptico y poco transitado, para que los agentes plasmasen sus reflexiones de cambio de la facultad realizadas durante las fases previas. Se empezaron a dar algunas clases en el hall blanco, se llenó de pintadas y reivindicaciones, se empezó a usar como zona de descanso y domesticidad, etc. Se dispusieron pinturas, comida y rotuladores para que se usasen libremente en esta instalación.

## ¿El hall blanco?

El hall blanco fue seleccionado por su carácter aséptico y sin vida, que lo convertía en un espacio ideal para experimentar si la intervención podía generar movimiento, esparcimiento, vida comunitaria y reflexión colectiva sobre la facultad.

# Devoluciones: el panfleto



**Leyenda emociones**

**Emoción zerranda**

¿CÓMO TE HACE SENTIR LA FACULTAD? NO LA SENTIRÁN EN ZAITU FAMILIATERY

¿CÓMO SE SIENTEN LOS AGENTES?

¿CÓMO SE SIENTEN LOS AGENTES?

**Algunas reflexiones**

**Pintada masiva**

¡COMO TE HACE SENTIR LA FACULTAD? NO LA SENTIRÁN EN ZAITU FAMILIATERY

¿CÓMO SE SIENTEN LOS AGENTES?

¿CÓMO SE SIENTEN LOS AGENTES?

**Pintada masiva para 2050**

# Algunas consideraciones

- Confía en el proceso
- Confía en tus ideas y en las del resto
- Reuniros bastante y hablad las cosas
- No dejéis que os boicoteen el proyecto por presiones externas
- Dejaros fluir
- Inspiraos en otros proyectos innovadores
- Includ el rol de facilitación y dinámicas de cuidados
- No todo el mundo tiene la misma disponibilidad
- Respeta las necesidades que plantee cada miembro del grupo
- Trata de repartir el trabajo de vez en cuando y hacer valoraciones de lo cumplido por cada quien hasta el momento
- Respira

# Las pintadas

Entre muchas otras...

- No a trabajos grupales
- Exámenes en enero, junio y julio.
- Recuperaciones en febrero
- Universidad libre de guerra. ("Universita libera della guerra")
- Feminismo interseccional. (Esto señalado varias veces, con flechas que interactúan y señalan corazones a esa afirmación)
- ¿Cómo acabar con las estructuras de poder?
- Puta UPV
- Universidad libre de racismo y de racistas.
- Las fronteras son violentas.
- Anarquismo on. Viva el anarquismo. Flores. Signos de anarquía. Distintas pintadas.
- Barreras idiomáticas.
- Bizkaibus. Cuando el bizkaibus no llega. :(
- Cuando en asignaturas te juegas toda la nota a un solo examen. Da asco.
- No vengo por no empezar mal el día en el bus.
- Desigualdad :(
- Ideología en las clases.
- Tacham pintada de sonrisa y la cambian por cara triste.
- El protocolo contra violencias de género no funciona
- Sozialismo eraiki

# Reflexiones

- **Movilización y diálogo:** Se ha logrado movilizar a los agentes de la facultad (alumnado, PAS y profesorado), generando debates y diálogos sobre la experiencia universitaria y los espacios compartidos, algo difícil de conseguir en este entorno.
- **Espacio amable y sostenible:** La intervención ha transformado un espacio aséptico como el hall blanco en un lugar amable, colorido y comunitario, propicio para el encuentro y la reflexión compartida. Esto demuestra el potencial de rediseñar espacios para fomentar conexiones humanas y sostenibilidad, alineándose con los ODS.
- **Impacto del diseño:** El diseño del proyecto ha sido clave para alcanzar estos objetivos, desde las pancartas desorientadoras hasta el mapeo y las instalaciones. Ha mostrado ser una herramienta poderosa para generar implicación y reflexión colectiva, escalable a otras áreas y contextos.
- **Escalabilidad y continuidad:** El proyecto no solo ha sido un éxito puntual, sino que ha sentado las bases para su continuidad y ampliación en el tiempo, permitiendo observar cambios y mantener viva la reflexión sobre la facultad y sus espacios.
- **Importancia del espacio colectivo:** La conexión entre el tiempo compartido, la comensalidad y la creatividad ha evidenciado la importancia de diseñar espacios que no solo sean funcionales, sino también acogedores y propicien el sentido de comunidad.

# Proyecciones futuras

- a. Trasladar las demandas a los organismos correspondientes.
- b. Mantener las pancartas hasta febrero para ampliar el tiempo de reflexión y conservar el color en el espacio.
- c. Recortar las pancartas en formato DIN A4 para encuadernarlas en un dossier colectivo.
- d. Repetir este proceso anualmente o cada dos años para analizar cambios y continuidad en las demandas.