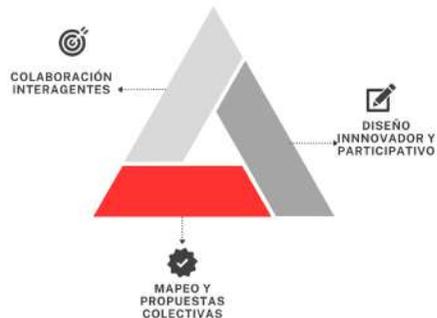


Metodología



Los tres pilares de nuestra metodología

Las tres fases en la TAR



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

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.

Una experiencia de codiseño innovadora



Facultad 2050

Mapa de mapeos:
acercamiento a nuestra metodología

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.

