



EL DISEÑO COMO COMPONENTE SIGNIFICATIVO EN LOS OBSERVATORIOS DE POLÍTICAS PÚBLICAS EN COLOMBIA

Design as a Significant Component in Public Policy Observatories in Colombia

SEBASTIÁN LÓPEZ OSPINA

Corporación Universitaria UNITEC, Colombia

KEY WORDS

Design
Meaningful Design
Collaborative Design
Observatory
Public Policies
Fiscal Control
Public Policy Observatory
Communication

ABSTRACT

This article addresses the concept of design as an interdisciplinary element that seeks to recognize itself as a vehicle for raising awareness of the processes of socialization in observatories that aim to generate an impact in a specific community. The design seen as knowledge must from its formalization be remembered as a tool available to people who, in its manifestation (reification / function) goes into the background to be recognized as a cognitive act that leads to significant instances. Therefore, the following premise is planned: How does the design contribute to the construction of awareness in the processes of socialization of the observatory in public policy of fiscal control?

PALABRAS CLAVE

Diseño
Diseño significativo
Diseño colaborativo
Observatorio
Políticas Públicas
Control Fiscal
Observatorio de políticas
públicas
Comunicación

RESUMEN

Este artículo aborda el concepto de diseño como un elemento interdisciplinario que busca reconocerse como un vehículo para crear conciencia sobre los procesos de socialización en los observatorios que tienen como objetivo generar un impacto en una comunidad específica. El diseño visto como conocimiento debe ser recordado desde su formalización como una herramienta disponible para las personas que, en su manifestación (reificación / función) pasan a un segundo plano para ser reconocidas como un acto cognitivo que conduce a instancias significativas. Por lo tanto, se planea la siguiente premisa: ¿Cómo contribuye el diseño a la construcción de conciencia en los procesos de socialización del observatorio en la política pública de control fiscal?

Recibido: 21/05/2019

Aceptado: 11/12/2019

Metodología

Esta investigación es de tipo exploratorio, tiene como objetivo aproximarse a un evento poco conocido, como lo es el diseño como acto cognitivo significativo, familiarizarse con él, para comprender el aporte que debe darse a los procesos de comunicación del observatorio para la política pública del control fiscal de la universidad Santo Tomás, con el fin de poder delimitar con mayor precisión y aclarar conceptos, definiendo información acerca de posibles soluciones.

También es de tipo proyectiva por su componente (proyecto factible), consiste en la elaboración o propuesta del instrumento de diseño que da solución al objetivo de esta investigación, estableciendo procesos que alcancen fines y funciones adecuadas en la comunicación entre el observatorio y la comunidad a impactar.

Paradigma de investigación: Teoría crítica social / participativa

Ya que la finalidad de la investigación es reflexionar sobre las relaciones significativas que emergen entre una comunidad y los observatorios en comunicación. Es a través de la práctica participativa desde el diseño como vehículo de sensibilización, que induce desde métodos co-accionados qué, el impacto frente a las acciones ciudadanas puede darse desde un reconocimiento de la experiencia del participante y sus aportes frente a la transformación ideal de su realidad entendiendo el papel de facilitadores y usuarios que entre la academia y estos se propone.

Unidad de análisis: Los significativo por parte de la ciudadanía, emociones, testimonios, experiencias

Tipo de estudio: cualitativo

Fuentes de información: Actores sociales - experiencias - emociones - testimonios - material audiovisual - actividad de co-diseño

Método: mapa de actores

Población: Transeúntes, residentes y estudiantes de chapinero - sector universidades entre: Calle 74 y Calle 73 (Central - Unitec)

Participantes x 20

Herramientas:

- Entrevista semi estructurada
- Documentación audio visual (análisis y transcripción)
- Codificación abierta

Introducción

¿Cómo el diseño aporta a la construcción de sensibilización en los procesos de socialización del observatorio en política pública de control fiscal? A partir de esta pregunta esencial, se busca en el presente escrito, entender como los observatorios en política pública pueden verse beneficiados al incluir dentro de sus procesos al diseño como componente inter disciplinar para así construir un puente de comunicación entre el contenido, su pertinencia y el impacto que de este se espera al llegar a una comunidad específica. Pero antes de entrar en un estado de cosificación / función / solución, el diseño se presenta como un acto cognitivo del cual se pretende generar un co-aprendizaje entre los observatorios y su público a impactar.

El primer referente es el Observatorio de Sociedad, Gobierno y Tecnologías de Información, es un Centro de Investigación de la Facultad de Derecho de la Universidad Externado de Colombia, que desde las ciencias sociales estudia los procesos, las dinámicas y los efectos vinculados con el uso y aplicación de las Tecnologías de Información y comunicaciones TIC en las ciudades, los gobiernos, las empresas y en las relaciones sociales. (Observatorio de sociedad, gobierno y tecnologías de información U.E.)

El segundo referente es el Observatorio de Política Pública del Control Fiscal, el cual busca ser un dispositivo complejo, por cuanto está dirigido tanto a la comunidad en general, como a la comunidad científica interesada en servirse de él para adelantar procesos de investigación que satisfagan los estándares nacionales e internacionales de ciencia y tecnología, se trata de una herramienta para desarrollar la cultura del control fiscal como una alternativa científico técnica al servicio de la sociedad.”. (OPPCF U.S.T.A.)

Análisis del diseño como agente inter disciplinar

La intención del diseño en su quintaescencia como acto¹ es la vinculación de este a sectores

¹ La neutralidad de la frase “Acto de diseño”, o sea, del diseñar se privilegia porque la primera no tiene referencia especial alguna con las diversas maneras de representación del diseño, llámese manifestaciones, prácticas o géneros, es decir, con ningún tipo de cosificación particular. Horta, A.

como, la cultura, la sociedad e inclusive a lo que se considera como lo público y lo privado, siendo estos constructos del mundo sintético, le compete al diseño desde la visión de Simon (1968), al establecerlo como ciencia de lo artificial². Se contempla al diseño entonces como un agente que penetra en los campos humanos y como tal tiene inclusión en las problemáticas actuales, sin embargo desde la visión general sigue estando en algunos niveles de carácter gremial y que atiende necesidades con implicaciones comerciales. No se ha contemplado la posibilidad en Colombia de, hablar de procesos interdisciplinarios del diseño hacia las ciencias sociales y jurídicas, por ejemplo, como modelo de pensamiento holístico el cual vincule la emancipación ciudadana desde el abordaje de sensibilidades hacia la comunidad llegando así a las instancias significativas las cuales son el objeto de estudio de este artículo.

Si bien la visión del mundo actual entabla principalmente problemas débilmente estructurados los cuales fueron definidos por Buchanan (1992) como wicked problems³, hacen un llamado directo al abordaje de estos como didácticas proyectuales que vinculen la experiencia de los actores afectados por el problema en relación a la visión de la academia en este caso los observatorios con el objetivo de dar una respuesta que logre trascender a las instancias de la cosificación y/o función meramente objetual.

En un encuentro internacional que tuvo la universidad Nacional por medio del (ODA⁴) en relación al diseño de políticas públicas en la nación de Uruguay, se realizó desde la reflexión crítica del diseño en cuanto a la transversalidad de la disciplina, en el entendido de que una amplia variedad de políticas impacta al diseño sin necesariamente ser políticas “en” diseño.⁵

(2012). Trazos poéticos sobre el diseño. Manizales: Editorial Universidad de Caldas. (pp. 28 - 29)

² Simon, H. A. (2006). Las ciencias de lo artificial/The Sciences of the artificial. Comares, (pp. 18 - 31)

³ Buchanan, R. (1992). Wicked problems in design thinking. Design issues, 8(2), 5-21.

⁴ Observatorio de diseño aplicado

⁵ Para expandir la noticia se puede acceder al sitio: <https://designuy.wordpress.com/2010/06/03/encuentro-internacional-de-politicas-publicas-diseno/>

En este caso descrito se puede contemplar como desde el año 2010 se estaba pensando en la cercanía del diseño hacia la política pública que lo afecta como profesión desde un campo comercial, industrial y como proceso de emprendimiento, sin embargo al ver que la profesión podía tener participación en las pautas de construcción de los estímulos que el gobierno designa para este, se puede entender que a su vez se divisa un panorama de inclusión dentro del constructo político.

En el primer referente mencionado, el observatorio de la universidad Externado de Colombia, se puede ver la cercanía de la academia en cuanto a los problemas de corte social desde un concepto denominado *ciudades inteligentes*⁶, con el objetivo de desarrollar e implementar herramientas TIC desde políticas de la tecnología e información hacia la comunidad. Estas ciudades inteligentes pretenden generar una conciencia de habitar el hábitat por parte de los ciudadanos pensando así mismo en sostenibilidad, comunicación y colaboración:

La ciudad del Siglo 21, de acuerdo con la ONU-Hábitat, debe por lo tanto ser una “ciudad próspera”, esto implica las siguientes dimensiones de prosperidad: La creación y la (re)distribución de los beneficios de la prosperidad no destruyen o degradan el medio ambiente, por solo nombrar unas cuantas (Observatorio de Sociedad, Gobierno y Tecnologías de Información Universidad Externado de Colombia.)

Esta iniciativa tiene, bajo un examen preliminar, una gran intención de vincular al urbanismo para divisar el futuro de la ciudad de Bogotá, no como elemento de distribución de espacios sino en cuanto a la inclusión de las tecnologías de la información para estimular el concepto de sostenibilidad que este ha puesto en evidencia al pensarse en las ciudades del Siglo XXI.

El elemento de interés de este análisis por parte del observatorio radica para fines de este

⁶ De acuerdo con el Diccionario de la Real Academia Española, la ciudad es un “conjunto de edificios y calles, regidos por un ayuntamiento o corporación administrativa, cuya población densa y numerosa se dedica por lo común a actividades no agrícolas”.

escrito el vincular las palabras, futuro, tecnología y sostenibilidad como dimensiones significativas para la comunidad, sin embargo deja de lado el pensar como este tipo de elementos antes no contemplados por los actores dentro de una ciudad pueden participar de dichos estudios por medio de actos colaborativos impulsados por la profesión de diseño que, dentro de sus múltiples campos halla un concepto denominando diseño colaborativo⁷ en donde el objetivo de esta metodología radica en el co aprendizaje:

Por otro lado, es interesante citar como argumento a favor de este tipo de estrategias colaborativas la idea de sociedad pre figurativa de Margaret Mead (Mead, 1970), donde las decisiones y el aprendizaje pueden fluyen de los más jóvenes a los más viejos y de los usuarios a los expertos, sociedad hacia la que sin duda nos dirigimos. De todos modos, habitualmente se hace demasiado hincapié sobre los métodos o las tecnologías involucradas y casi no se enfrenta el problema de la inter disciplina y la participación desde el punto de vista comunicacional o inter semiótico. (Rodrigo Martin-Iglesias P.2)

Con los dos referentes previamente analizados en cuanto a fortalezas y falencias se empieza a construir un suelo conceptual que para el segundo caso de estudio como lo es el (OPPCF) de la universidad Santo Tomás, pueda entablar una reflexión desde la pregunta inicial: ¿Cómo el diseño aporta a la construcción de sensibilización en los procesos de socialización del observatorio en política pública de control fiscal?, entendiendo al diseño como acto significativo desde una dimensión colaborativa.

El concepto significativo⁸ descrito por Perkins (1989) se aborda desde el diseño como conocimiento en el ámbito pedagógico, en donde los participantes dan un cambio al sistema de aprendizaje memorístico por uno significativo en donde la experiencia está vinculada en un orden de importancia mayor hacia sus procesos de

formación académica desde una validación del conocimiento tanto estructurado como vivencial.

El componente inter disciplinar que aporta el diseño hacia el observatorio desde la actividad significativa empieza a establecerse desde el entendimiento del objetivo principal del (OPPCF):

Formular un Observatorio que llevará por designación Observatorio de Política Pública del Control Fiscal (OPPCF), el cual resulte apropiado como un dispositivo de captura y procesamiento científico de la información pertinente, a fin de crear las condiciones de análisis científico y de seguimiento ciudadano al control fiscal sobre la ejecución de los recursos públicos por parte de los ejecutores del gasto público en Colombia. (observatorio en política pública de control fiscal Universidad Santo Tomás sede Bogotá - Colombia.)

Con este antecedente se establece que, los procesos llevados a cabo en el observatorio en cuanto a la socialización de los mismos no deben ser de lectura exclusiva de la academia misma sino de un esfuerzo mancomunado entre el estado, la comunidad y los observatorios.

Al vincular a la comunidad se establece que el problema a plantear es de origen débilmente estructurado (Wicked problems), Estos problemas son el núcleo a atender en los campos sociales y culturales desde la posición del diseño y se debe a que las problemáticas a desarrollar en un hábitat específico necesitan de la inferencia y la experiencia sin excluir la intuición de las personas, para así abordarlos desde las sensibilidades y la empatía misma con el objetivo de poderlos estructurar y son potencialmente asuntos a convertir en proyectos que se puedan tratar desde los observatorios.

El (OPPCF), como resultado específico propone así mismo, generar cultura ciudadana en materia de control fiscal, contribuyendo a que la sociedad pueda empoderarse de su función fiscalizadora sobre la ejecución del gasto público, conforme a la Constitución y a las leyes. Si se pretende generar cultura se abre la puerta a la inclusión de una trama estética la cual se constituye por la vinculación de la experiencia de las personas, su ideología, sus contextos con el fin de establecer relaciones colaborativas entre los actores sociales y los procesos fiscales en un

⁷ Martin-Iglesias, R. (2011). Hacia un nuevo paradigma de diseño colaborativo. In *Cultura Aumentada: XV SIGraDi Conference Proceedings*, Universidad Nacional del Litoral, Santa Fe (pp. 123-126).

⁸ Perkins, D. N., & Quebemann, F. J. (1989). *Conocimiento como diseño*.

ámbito de co aprendizaje, en donde el estado debería re plantear sus políticas públicas que en palabras más explícitas se entiende por el re diseño de sus políticas públicas cumpliendo con su compromiso con la transparencia de la información en materia del gasto público.

Se pretende entonces generar impacto directo sobre la construcción de la política pública que, en materia de control fiscal, se implante en Colombia, así como respecto de la construcción de programas de control fiscal, dispuestos en desarrollo y con ocasión de las mismas políticas.

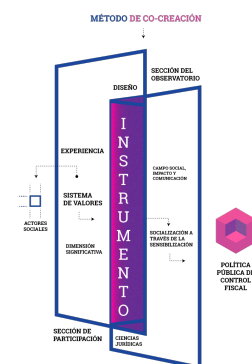
El diseño como componente significativo para el observatorio (OPPCF), se concibe desde el aporte y valoración de la experiencia⁹ de las personas en relación a los problemas como lo es la corrupción, vinculando su papel como actor social de cambio y construcción de una política pública la cual se socializa desde los aparatos establecidos por el observatorio y los nuevos que puedan surgir de esta alianza entre comunidad y academia en razón de ver al estado no como un antagonista sino como un agente gestor de cambio sinérgico de todos.

Las dinámicas colaborativas que propone el diseño en función de los procesos de socialización de la política pública vincula de por si las sensibilidades que en razón del diseño son la materia prima para crear condiciones significativas para vincular a los actores sociales, la academia y el estado en función de generar una concordia nacional y una nueva apuesta al cambio desde una conciencia colectiva que piensa en su sostenibilidad, su futuro y su papel en las actuales políticas públicas. Una cultura del control fiscal desde lo significativo para la comunidad.

Diseño de instrumento

A continuación, se presenta el método de co-creación para diseñar un instrumento de sensibilización para la socialización de política pública de control fiscal (OPPCF).

Figura 1. Método de co-creación interdisciplinar basado en experiencias.



Fuente(s): diseñado por Sebastián López Ospina, 2019.

El instrumento tiene por objetivo sensibilizar a los actores sociales de la importancia de vincularse con los procesos de política pública, para así fomentar una cultura del control fiscal y el gasto público, en donde los participantes logren comprender la importancia de su papel dentro de la comunidad que representan, mucho más allá de ser fuentes de información para la generación de proyectos. Estos, responden a la necesidad de fomentar nuevas prácticas participativas, las cuales promulguen dinámicas de empoderamiento y significación, al reconocer a las personas a través de su experiencia con lo cotidiano. La dimensión de lo cotidiano responde al conocimiento situado, el cual en palabras de Donna Haraway (1988), es, “el proceso de observación, sensaciones y posiciones que se asumen frente a la experiencia emergente de un fenómeno específico” (p. 20)

Experiencia y sistema de valores

Para el modelo, se propone que es la experiencia de lo cotidiano, aquello que le produce sentido de lo vivido a las personas, por tanto este es alimentado mediante herramientas que logren describir la experiencia de forma vivencial y tacita. El enfoque cualitativo que se desprende de dichas acciones, promueve el uso de instrumentos como la etnografía, para la recolección de información como fuente primaria, la documentación audiovisual y la codificación abierta. Sin embargo, todo esto es posible gracias al proyecto de diseño, el cual enmarca toda la actividad participativa.

⁹ Husserl, E. (2013). Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica. Libro primero: Introducción general a la fenomenología pura. México: FCE.

El diseño establece una didáctica proyectual, donde se plantea la transformación del fenómeno cotidiano, por un escenario ideal. Por dar un ejemplo de lo anterior, se usaria como tema idóneo la inseguridad y que acciones pueden darse para prevenirla. Para esto se dispone una documentación de las respuestas dadas por los participantes invitados al estudio, los cuales se categorizan por medio de dos criterios de selección, afectación directa e indirecta. Donde la narración de un evento significativo, es el escenario propicio para que estos en sus propios terminos reconozcan la importancia de promover acciones propias desde la comunidad, al reconocerse como únicos expertos de su propio futuro.

Las emociones aquí determinan el camino de la solución a un corto, mediano y largo plazo, identificando los grados de dificultad, ausencia y olvido de lugares los cuales son promotores de la inseguridad.

La acción del diseño es la de promover actores sociales los cuales logran co-crear desde su propia creatividad, pre-figuración y recursividad, caminos alternos al abordaje de sus situaciones. La función del observatorio radica en tomar en cuenta estas iniciativas, reconociendo su valor y dandoles un lugar correspondiente dentro de las propuestas de socialización de la política pública, vista desde aquello que significa y es a su vez atendido desde un escenario de creatividad social.

El estudio

Para llevar a cabo el estudio se estableció desde el aula de la asignatura electiva profesional III, el proyecto “la inseguridad es asunto de todos” el cual consiste en lo siguiente: tiene por objetivo indagar, documentar y presentar, las percepciones, opiniones y encuentros que tienen los actores sociales ubicados en la localidad de Chapinero en la ciudad de Bogotá, frente al concepto de inseguridad, identificando a este como uno de los principales problemas para acercar a las personas al campo de la política pública, esto debido a que en Bogotá se da un rechazo constante a la cultura política, que en una entrevista a fondo realizada a los participantes se pudo identificar al concepto de inseguridad muy de la mano de la política

pública, esto ayudó a constituir el estudio desde este mismo.

El tema y el escenario fueron elegidos a partir del interés por parte del programa de diseño gráfico por generar una transformación de la realidad que tienen que asumir sus estudiantes, los habitantes y los transeúntes por la zona de la calle 76 con avenida Caracas por dar una localización más precisa, a partir de los incidentes presenciados y experimentados por parte de la comunidad universitaria:

- Accidentes de tránsito
- Accidentalidad a causa del mal estado de la calzada del transporte público
- Contaminación auditiva por parte de la congestión vial
- Contaminación olfativa por parte de la congestión vial
- Deterioro del paisaje urbano
- Alta afluencia de habitantes de calle
- Falta de iluminación
- Alta afluencia de ciclistas
- Robos (movimiento / mano armada)

Teniendo como base estos elementos constantes en el transcurso de la calle 74 hacia la institución universitaria, se determinó que para el desarrollo del proyecto del semestre 2019/1, se iba abordar esta lista de constantes bajo el concepto de inseguridad.

Este proyecto es abordado por los estudiantes del programa de diseño gráfico, de octavo (8º) semestre de la jornada nocturna, los cuales asisten a clase los días sábados en la jornada de 8 am a 10 am, en la asignatura electiva profesional III.

El objetivo pedagógico del curso es vincular a los estudiantes a las problemáticas sociales con vista a realizar una transformación de la realidad por parte de los estudiantes desde modelos empáticos que logren generar la participación de un público en específico para así juntos generar actividades de co-creación fomentando, una cultura ciudadana, un llamado a la unión de los habitantes y transeúntes afectados, para promover juntos un acercamiento al campo de las políticas públicas.

Esto lleva al diseño a vincular conceptos tales como participación y experiencia, mediante su la didáctica proyectual. La cual se establecen las nociones de proyecto, factible y experimental,

para así generar distintas respuestas manifiestas desde una solución prototípica.

Este proyecto es abordado por los estudiantes del programa de diseño gráfico, de octavo (8º) semestre de la jornada nocturna, los cuales asisten a clase los días sábados en la jornada de 8 am a 10 am, en la asignatura electiva profesional III.

El objetivo pedagógico del curso es vincular a los estudiantes a las problemáticas sociales con vista a realizar una transformación de la realidad por parte de los participantes desde modelos empáticos que logren generar la participación de un público en específico para así juntos gestar actividades de co-creación fomentando, una cultura ciudadana, y una intención de combatir de algún modo al aislamiento social.

La intención del proyecto es documentar las percepciones que se tienen sobre la inseguridad desde la dimensión exterior (espacio público) sobre Bogotá, a partir de testimonios, mapas de actores, análisis de material audiovisual. Para así, generar una propuesta (prototipo) desde el diseño que logre disminuir la noción de inseguridad mediante el empoderamiento de los miembros de la comunidad que habita la calle 74 con avenida caracas.

Desde las percepciones generales, comentarios, modismos, expresiones y comportamientos, se pretende ir de lo más ambiguo al ámbito más concreto y así poder responder el concepto de inseguridad desde la dimensión de lo público.

Sin embargo, la población que entra en dicho estudio desde la segunda fase le compete el combatir la inseguridad (un asunto de todos) desde el reconocimiento de su papel como un potenciador del fomento de una cultura ciudadana alrededor de la política pública, que logre combatir de manera indirecta los hallazgos que trae consigo la primera fase:

- Olvido - Desinterés - Indolencia - Inseguridad

Cómo anotación final, el criterio de selección del observatorio de políticas públicas como líder del cambio social, se propone como escenario del diálogo entre la comunidad y la academia, co-creando juntos desde la percepción de la inseguridad, una cultura de cambio desde la política pública, para así generar una

transformación de lo indolente y repelente, por asumir una responsabilidad de querer ser parte de la solución desde el fomento de una cultura en materia de política pública.

Fase 1	Fase 2	Fase 3
- Planteamiento	- Proyecciones	- Consolidación
- Empatía	- Empatía	del proyecto
- Definición	- Interpretación de	- Evaluación
- Documentación 1	información	- Prototipado 2
- Aplicación de	- Documentación 2	- Entrega
método	- Aplicación de	
- Herramientas	método	
- Evaluación	- Herramientas	
	- Evaluación	
	- Prototipado 1	

A continuación, se presentan tres imágenes las cuales relacionan los hallazgos del estudio, con la construcción de categorías para poder identificar los potenciales cambios y aportes que pueden darse al vincular aquello que significa a las personas con el concepto de política pública desde el escenario de lo cotidiano:

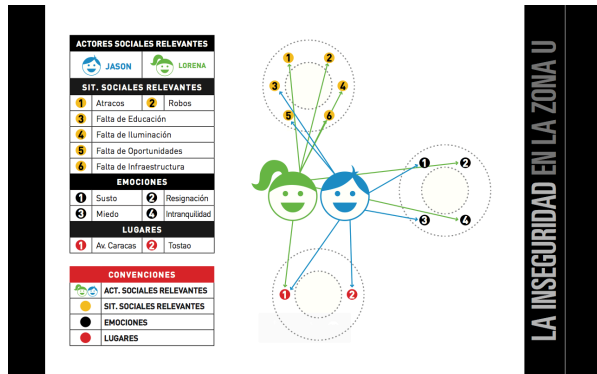
Figura 2. Resultado fase 1.



Fuente(s): por Sebastián López Ospina, 2019.

Al momento de establecer las categorías en contraste con el estudio realizado, se incluyó la información del análisis del material audiovisual y la interpretación dada por los estudiantes, para así realizar codificaciones abiertas por medio de convenciones cromáticas, la figura 2 relaciona un mapa de recorridos con las entrevistas realizadas, para encontrar en este caso que la inseguridad nace desde la indolencia percibida desde el espacio público

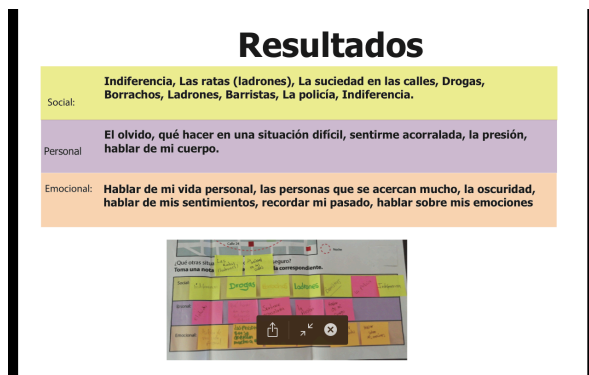
Figura 3. Resultado fase 2



Fuente(s): por Sebastián López Ospina, 2019.

La figura 3 presenta las emociones que perciben los transeúntes alrededor de la inseguridad como una categoría denominada de interés y olvido, donde se expone en un mapa de emociones como la percepción de ciertas zonas urbanas en deterioro físico comunican al transeúnte el desinterés del estado por su espacio público

Figura 4. Resultado fase 3



Fuente(s): por Sebastián López Ospina, 2019.

La figura 4 presenta tres categorías, las cuales abordan los conceptos previamente descritos para poder realizar el cruce de información. Desde lo social el eje a tratar la inseguridad recae en los actores negativos percibidos dentro del espacio público, donde uno de ellos sobre sale como el ente de control que en teoría evita la delincuencia y promueve la seguridad (la policía). En el segundo cuadro lo “personal” refiere al olvido que el estado tiene sobre el espacio físico construido y como este se sirve de escenario para la delincuencia, como rasgo a destacar el cuerpo de los participantes se conecta

con este olvido como el elemento inseguro dentro del espacio, dando nociones de que se siente desvalido dentro del contexto. Por último, lo emocional trata el desinterés, este se ve reflejado nuevamente sobre el espacio público desde zonas oscuras, en deterioro o poblada con actores sociales negativos, lo que se obtiene es un asombro por parte del participante, el cual solo reconoce su espacio cuando es intervenido desde la actividad del diseño y aquí su atención se ve dirigida en cómo puede darse un cambio a lo que es expuesto como novedad y que ya está interiorizado por estar sumergido dentro de lo cotidiano.

Conclusiones

Lo anterior se inscribe como una propuesta de acercar el campo de la política pública con la ciudadanía en bogotá, por medio de los osbervatorios de política pública. El hallazgo de la anti cultura frente a este concepto, logra potenciar la postura de evidenciar el problema, tangibilizarlo desde la actividad proyectual del diseño, para así a manera de catarsis y asombro, empoderar a los participantes desde sus testimonios para que estos mismos busquen un cambio hacía una situación ideal entre estos y el observatorio . El modelo de co-creación se sirve como esta mesa de diálogo la cual vincula la experiencia del ser en el mundo, sus emociones, valores y aquello que es significativo, para proponer acciones de cambio, reconociendo a la comunidad como los únicos expertos de su propio futuro.

El instrumento presenta tres secciones; la del participante, el instrumento y la del observatorio: en la sección de instrumento no se deja una actividad propuesta como el camino idóneo a seguir, sino se reconoce que cada situación es única y por lo tanto la actividad debe recaer siempre en co-crear, pero desde el testimonio y empoderamiento de cada persona que haga parte del mismo, lo anterior valora la experiencia de los sujetos como única y ayuda a conectarse con la tercera sección, la cual pone a disposición al ente encargado de valorar el testimonio, las emociones y los valores como los insumos para trabajar en propuestas que logren acotar los fenómenos de indolencia, olvido y desinterés sobre la atmósfera de lo público, para

así empezar a fomentar una cultura de la política pública desde la ciudad de Bogotá.

Como sección final, se invita a reconocer al diseño como el agente estratégico para fomentar cambios dentro de los campos de lo social, evidenciando que desde la actividad proyectual,

el desarrollo de prototipos y la acción situada puede nutrir los estudios enfocados en participación y empoderamiento, dando así un impacto positivo sobre el concepto de cultura, donde el giro es dado desde las personas mismas con ayuda del ente involucrado en el proceso.

Referencias

- Buchanan, R. (1992). Wicked problems in design thinking. *Design issues*, 8(2), 5-21.
- Calvera, A., Taranto, F. & Veciana, S. (2002). Políticas públicas nacionales para el aprovechamiento estratégico del diseño. *World*, 18.
- Cross, N. (2001, October). Design/science/research: developing a discipline. In *Fifth Asian Design Conference: International Symposium on Design Science*, Su Jeong Dang Printing Company, Seoul, Korea.
- Gomez, T. C. & i Mateu, A. G. (2015). Transition Design: Investigación y diseño colaborativo para procesos de emancipación ciudadanos. *Revista de Estudios Globales y Arte Contemporáneo*, 3.
- Horta, A. (2012). *Trazos poéticos sobre el diseño*. Manizales: Editorial Universidad de Caldas.
- Lee, Y. (2008). Design participation tactics: the challenges and new roles for designers in the co-design process. *Co-design*, 4(1), 31-50.
- McDonagh, D. & Formosa, D. (2011). Designing for everyone, one person at a time. *The Silver Market Phenomenon* (pp. 91-100). Springer, Berlin, Heidelberg.
- Martin-Iglesias, R. (2011). Hacia un nuevo paradigma de diseño colaborativo. *Cultura Aumentada: XV SIGraDi Conference Proceedings*. Santa Fe: Universidad Nacional del Litoral.
- Papanek, V. & Fuller, R. B. (1972). *Design for the real world*. London: Thames and Hudson.
- Perkins, D. N. & Quebemann, F. J. (1989). *Conocimiento como diseño*.
- Sanders, E. B. N. & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *Co-design*, 4(1), 5-18.
- Simon, H. A. (2006). Las ciencias de lo artificial/The Sciences of the artificial. *Comares* (pp. 18 – 31).