



Co-diseño y experiencia desde la perspectiva fenomenológica

Co-design and experience from phenomenological perspective

SEBASTIÁN LÓPEZ OSPINA

Universidad Nacional de Colombia (Colombia)

selopezos@unal.edu.co

Recibido: 11 de mayo de 2020

Aceptado: 16 de julio de 2020

Resumen:

El co-diseño como evolución del diseño tradicional, se presenta como un método por el cual las personas son involucradas como participantes dentro de un proceso de diseño, donde su voz, sus sentimientos, y sus habilidades son tomadas en cuenta dentro del campo de lo colectivo y lo vivencial, por medio de actividades que tienen en cuenta la manera en que se viven y experimentan los fenómenos desde los actores involucrados.

Lo anterior establece un escenario de interés, para poder acercarse al concepto de experiencia desde las personas y el facilitador dentro del método, por medio de un modelo orientado al estudio de las vivencias de manera profunda. Concebido desde la relación teórica y práctica con el campo de la fenomenología.

La propuesta es desarrollada dentro de una comunidad rural enfocada en la protección y el cuidado del agua, presentada como un proyecto de formación ciudadana y educación basado en la simplicidad, denominado REMONA.

Palabras clave: Co-diseño, Experiencia, Fenomenología.

Abstract:

Co-design as an evolution of traditional design, is presented as a method by which people are involved as participants within a design process, where their voice, their feelings, and their skills are taken into account within the field of the collective and the experiential, through activities that take into account the way they live and experience the phenomena from the actors involved.

The above establishes a scenario of interest, to be able to approach the concept of experience from the people and the facilitator within the method, through a model oriented to the study of experiences in a profound way. Conceived from the theoretical and practical relationship with the field of phenomenology.

The proposal is developed within a rural community focused on the protection and care of water, presented as a citizen training and education project based on simplicity, called REMONA

Keywords: Co-design, Experience, Phenomenology.



1. Introducción

El co-diseño como evolución del diseño tradicional, se presenta como un método por el cual las personas son involucradas de manera activa dentro del proceso de diseño, donde su voz, sus sentimientos, y sus habilidades son tomadas en cuenta para el desarrollo de la práctica proyectual dada en colectividad.

Lo que se enmarca dentro del término co-diseño, es el conocimiento que poseen los individuos puesto a disposición como una creatividad colectiva aplicada en todo el proceso de diseño (Sanders & Stappers, 2008, pág. 6) dejando ver un resultado co-creado entre los participantes y el diseñador, quien a su vez eliminan la etiqueta que lleva como experto del campo, para transformarse en facilitador, el cual como su nombre indica, facilita herramientas y estrategias, estimulando la actividad de diseño en los participantes. “Es decir, co-crear es la creatividad del diseñador y personas no entrenadas en diseño, trabajando juntos en el desarrollo de un proceso de diseño” (Sanders & Stappers, 2008, pág. 6)

Lo anterior permite presentar al co-diseño como un método enfocado en las personas, donde su vivencia y el conocimiento que emerge de ella, permite generar ambientes colaborativos donde el sentido de participar y crear en colectividad, se encuentra en las motivaciones y sensibilidades conectadas a través del vínculo que impulsa y promueve el diseño desde la experiencia que tienen los participantes dentro del proceso (Eggersten, 2019, pág. 290)

Teniendo en cuenta lo expuesto, se establece un escenario de interés para abordar un estudio dirigido a profundizar en el concepto de experiencia desde una postura de pensamiento qué, propone volver a ver en las vivencias y sus estructuras una oportunidad de acceder a estas desde el ámbito de lo pre-reflexivo y lo corporizado, al ser relacionado con la teoría y los procesos que se llevan a cabo dentro del método de co-diseño.

Permitiendo presentar desde la práctica proyectual que provee este, un aporte dado en la manera en que son documentadas y empleadas las respuestas, los procesos y las herramientas, para así develar aspectos ocultos que residen en la dimensión cotidiana humana.

El antecedente que enmarca el interés por dicho estudio, se encuentra dentro del origen del mismo co-diseño propuesto desde la visión de Seelswijk Visser (2007) sugiriendo un cambio de roles y de mentalidad que deben darse al vincular a las personas no entrenadas en la disciplina, como compañeros que informen, y desarrollen actividades de diseño desde sus propias capacidades, siempre y cuando el diseñador tenga en cuenta la manera en que hacen, sienten y expresan desde su propio conocimiento, información que enriquece los procesos al contemplar la experiencia como elemento de estudio.

1.1 Co-diseño y experiencia

Para generar este acercamiento se debe dar una mirada atenta a los contextos mediante los cuales se encuentran enfrentados a diario los individuos de una comunidad, donde su cotidianidad se presenta como el escenario ideal para acercarse a la experiencia desde el hábito, y las acciones, contempladas en las interacciones que sostienen las personas dentro de su ámbito social, cultural y emocional.

En este orden de ideas, el concepto de experiencia tomado para el campo del diseño, es definido como un “estado que envuelve el cuerpo, y la mente de aquellos que experimentan la práctica del diseño, a medida que hacen, piensan y sienten dentro de la actividad, donde la vivencia se sitúa en un tiempo y un espacio determinados” (Visser, Stappers, Lugt, & Sanders, 2007, pág. 122) Después de todo el diseño comprende que la experiencia como tal no se puede diseñar, ya que “diseñar la experiencia supone colocar a las personas en primer plano, contemplar el mundo a través de sus ojos y sentir con sus sentimientos” (Press & Cooper, 2017, pág. 16)

Cómo condición, la experiencia para el diseño establece dos características indispensables a tener en cuenta para su estudio: “**superficie y profundidad**” (Visser, Stappers, Lugt, & Sanders, 2007, pág. 123) La profundidad es dada por la cantidad de elementos que deben ser atendidos haciendo uso de técnicas y sesiones generativas para la documentación de información. Las técnicas son procesos tomados desde el campo de la investigación contextual, aplicando entrevistas y grupos focales, para poder conocer el conocimiento explícito sobre el fenómeno a indagar. Como resultado esto conduce a ver solamente la superficie de las vivencias recopiladas, debido a que recae en opiniones y explicaciones que conducen a la interpretación de la información.

Lo que hace del diseño un escenario propicio para el desarrollo del concepto es el uso de sesiones generativas (prototipos) las cuales permiten ver un mayor nivel de profundidad, donde aquello que se dice, se ve y se siente, es dado por los mismos participantes y expuesto desde la práctica proyectual de manera in situ, presentando así una mesa de diálogo la cual permite acceder al conocimiento más profundo u oculto, donde los hechos develan una dimensión tácita donde aquello que no puede expresarse

en palabras puede ser visto desde las acciones (Polanyi, 2009, pág. 24) Permitiendo generar un vínculo entre las personas y el diseñador, de forma que el proyecto se convierte en un ejercicio mucho más complejo y rico en información a ser documentada, dando como resultado la necesidad de generar una etapa de sensibilización que despierte en las personas y el diseñador la motivación de querer participar y colaborar dentro de la práctica proyectual del diseño.

Por tanto, la colaboración, la participación y el crear de manera colectiva, establecen el papel que cumple la experiencia dentro del método de co-diseño para ser interpretada o descrita a lo largo del proceso, donde el análisis de la información, estima y predice las actividades que deben llevarse a cabo para despertar una empatía con el participante / usuario y así lograr ver desde el valor de lo co-creado, los aportes que da el concepto para el método. Sin embargo cabe preguntarse lo siguiente, al ser un método enfocado en las personas el cual promueve su participación, impulsa la manera en que deben verse y decirse las cosas desde ellos mismos ¿Cómo puede documentarse desde los mismos participantes su experiencia si esta pasa por un análisis e interpretación de los datos por parte del facilitador?

A lo que refiere la pregunta y a su vez permite presentar una postura de pensamiento, pretende problematizar no sólo la manera en que se hace uso de la información sino en la manera que se procede dentro del mismo co-diseño, esto conduce a contemplar la posibilidad desde el campo de estudio de la experiencia, que aquello que se está impulsando y motivando recae en un diseño centrado en la experiencia humana y no en un diseño que se nutre de la vivencia que emerge dentro de sus procesos, la cual requiere de un tratamiento diferente, donde la participación y sus elementos dan la posibilidad de tener en cuenta las perspectivas de aquellos que hacen parte del proceso.

El problema es entonces para el estudio de la experiencia a profundidad, un conflicto entre el enfoque establecido para el método y una alternativa de ver desde los actos y acciones una oportunidad de acceder a la estructura de la vivencia de manera in situ, si se acude a un cambio en la forma en que se estudia y se accede al conocimiento del fenómeno.

Para abordar el problema es importante dar definición de los enfoques previamente mencionados, donde sus objetivos dejan ver con mayor claridad el cambio que el método requiere:

La medición es empleada para el testeo y desarrollo de productos a través de las reacciones emocionales, donde el uso de objetos se convierte en pieza clave para estimular el acceso a la dimensión emocional (Battaerbee & Koskinen, 2010, pág. 8) sin embargo el medir la experiencia no profundiza sobre el concepto de estudio, ya que deja en la superficie las interpretaciones que tiene el experto sobre aquello que observa pero no participa. Estimar, calcular y evaluar supone poner por encima de los actos, las interpretaciones que tiene el diseñador sobre lo vivenciado, dejando ver solo opiniones y la emisión de conceptos destinados a iterar una mejor respuesta.

La empatía por otro lado se convierte en un acercamiento mucho más acertado, en cuanto al aporte a la práctica participativa, al situarse desde el mundo de las personas de manera que sus necesidades, sueños y motivaciones son tomadas como elementos por los cuales el diseño establece un ambiente colaborativo, donde los significados y propósitos convergen en un fin tácito y específico por el cual el hacer co-diseño toma sentido desde los mismos participantes (Dandavate, Sanders, & Stuart, 1996, pág. 420)

La cuestión con la empatía frente a la experiencia y su principal limitante reside en la necesidad de ver y sentir el mundo desde las personas, ya que no es lo mismo ponerse en el lugar de los demás a encarnar los fenómenos, desde cómo piensan, sienten y hacen sentido de lo vivenciado, en pocas palabras el encarnar¹ refiere a “ver desde la perspectiva de los otros el mundo a través de su cuerpo y el sentir” (Merleau Ponty, 1975, pág. 30)

Los dos enfoques descritos contienen elementos que permiten el acceso al mundo de los participantes, desde aquello que emociona, motiva y despierta interés, sin embargo es desde la encarnación de los fenómenos que se establece como condición una jornada de sensibilización por la cual debe verse y sentirse la experiencia desde las personas mediante hechos y actos que dejen emerger desde sí mismos elementos que logren acercar el estudio hacía lo que se considera como oculto y profundo.

De lo anterior, se toman los elementos previamente descritos desde un acercamiento pragmático, cómo el camino por el cual debe ser accedida la experiencia, al resumirla como un estado cognitivo el cual se compone del aparato sensorio emocional, y espacio temporal donde el significado de los fenómenos se devela desde la acción, este enfoque se centra en la naturaleza de las experiencias encarnadas (Wright, McCarthy, & Meekison, 2003, pág. 48)

La experiencia humana en este orden de ideas, al ser estudiada dentro de la acción que toma lugar en la práctica del diseño ofrece una mirada sobre aquello que realmente quieren las personas, desde el sentir en relación con el cuerpo las emociones y sus vivencias. Por ende, la co-creación atiende estos campos desde acciones dadas en una sesión de sensibilización, donde aquello que inspira e informa, logra abrir la puerta de la exploración de elementos que motiven para establecer la actividad de co-diseño, por supuesto lo anterior invita a dar un cambio de enfoque dentro del método, desligando al diseño de los campos del cognitivismo para invitarlo a ver desde el cuerpo y la manera en que se hace sentido del mundo a través del hacer.

El cambio de mentalidad al que acude el estudio de la experiencia, define el enfoque de cognición corporizada como el camino que debe transitar el co-diseño, el cual se centra en un entendimiento del mundo, donde los seres humanos generan sentido a medida que interactúan con este, donde pensar, hacer y vivir se dan como una actividad en simultáneo (Varela, Thompson, & Rosch, 2009, pág. 31)

¹ En el anglicismo el concepto es entendido como *embodiment*

Razonar desde el cuerpo implica ver desde los hechos y el hacer, la manera en que se explicita y se interpreta el mundo a partir de la actividad de la cual dispone el diseño. Donde la práctica proyectual se convierte en el escenario por el cual emerge el conocimiento que permite el estudio de la experiencia a profundidad.

Lo anterior propone qué, el co-diseño desde su proceso dado en colectividad permite establecer un vínculo especial entre las personas y los facilitadores para acceder a sus vivencias y traducirlas a manera de descripciones, viendo en la manera en que se comunican, interactúan, y hacen sentido desde el cuerpo frente aquello que están presenciando (Van Dijk, 2013, pág. 225) Dejando así que la mirada dentro del método centre especial atención sobre aquello que se recuerda, se siente, se apropia, y emociona.

Dicha mirada permite también qué, las emociones, los recuerdos y las palabras que se sostienen dentro de la actividad se den de forma natural, es decir dentro de su cotidianidad, para así leer desde estos elementos, a manera de descripciones, aquello que se mantiene dentro del tiempo en que se presencia e interactúa con los objetos, las personas y las situaciones.

El objeto de diseño no pasa a ser menos importante en este enfoque, lo que sucede es un cambio de mirada desde los materiales y retos industriales, a las personas y sus percepciones sobre aquello que quieren, desean y necesitan, pues al hacerlos parte activa del proceso de diseño, entender sus habilidades y reconocer sus sentimientos frente a las situaciones, permite entender que el estudio de la experiencia conlleva a un cambio de mentalidad por parte de los diseñadores, donde el diagnosticar y examinar debe ser un paso suprimido en su actividad, para ser reemplazado por el de escuchar, facilitar y volver a las cosas en sí, pues la estructura de la vivencia que se devela ante el diseñador puede ser accedida mediante una perspectiva fenomenológica la cual permite que las vivencias se puedan sentir, recordar, y describir, “Este método es un modo de comprensión pensante y sintiente” (Van Manen, 2016, pág. 46) y para esto el diseño se presenta como un candidato ideal, donde las relaciones de cuerpo, tiempo, espacio y emociones, puedan dar en términos de perspectivas aportes al hacer y el pensar del diseño.

1.2 Fenomenología como método para el diseño

El porqué se integra la fenomenología con el estudio de la experiencia, el diseño y la cognición corporizada, puede ubicarse en un primer momento, desde el objetivo que esta tiene como rama de la filosofía, definida por Edmund Husserl (1917), al presentarse como la puerta de acceso al mundo de los sujetos desde la dimensión de lo cotidiano, reconociendo en esta, que el valor del sentido de lo vivido² se expresa en tanto se toma en cuenta las motivaciones, el lenguaje y las voluntades, como parte de las descripciones que el individuo da sobre su visión del mundo, generando así un estado o

² El Sentido de lo vivido, en un estado de primeridad, se empieza a describir por la Noética, disciplina que estudia el pensamiento, la conciencia, su naturaleza, intuición, sentimiento y razón: alma y espíritu

estados, en donde los estímulos que emanan del contacto de la realidad y los seres humanos producen información del fenómeno que están presenciando, despertando así de manera cognitiva un contenido objetivo del pensamiento (noemática) y una vivencia o hecho en sí de la conciencia (noésis) de los cuales se logran configurar los noemas³, “elementos que permiten entretejer estructuras sintéticas, entre la forma en que algo es vivido u aquello a lo que le apunta la vivencia como su objeto” (Husserl, 2014, pág. 43)

Al tener la definición dada por Husserl, se entiende el objeto de estudio desde una visión encaminada hacía una filosofía de la fenomenología, por tanto se toma esta desde un segundo momento cuando se habla del método, allí es donde se abre un sendero que permite relacionar el enfoque definido con el estudio a profundidad de la experiencia, pues los elementos a ser documentados son del campo de dominio de de Merleau Ponty (1975) quién logra conectar el mundo desde el cuerpo, la percepción y el contacto que se da inevitablemente con la realidad.

Para poder entender la fenomenología como método o mejor aún como práctica, se acude a la reducción de los fenómenos por medio de la suspensión del juicio, abordando la noción de cuerpo y mente como una sola entidad la cual habita el mundo de manera encarnada, de esta forma puede darse evidencia de las estructuras por las cuales se componen las cosas. La esencia de la vivencia que presencia el diseñador, se relaciona de manera directa con el acto de objetivación, donde la ideación, la proyección y la síntesis presentan un resultado que envuelve cuerpo, mente y lenguaje en una sola actividad denominada diseñar (Calvera & Pombo, 2011, pág. 45) Es por tal razón que debe verse desde los hechos para el diseño y la fenomenología, el acceso a la experiencia in situ para su estudio.

Desde la práctica es que puede definirse la fenomenología como una invitación a volver a las cosas en sí, vivirlas en sí, y no tanto contemplarla como un sistema que categoriza y examina las cosas. El pensar en elaborar una formula la cual pueda predecir, evaluar o etiquetar la experiencia humana es el primer pensamiento que debe desligarse para así re-situar la mirada del mundo y el hombre como mundos vividos por los cuales transita la experiencia de existir como hechos⁴.

La fenomenología trata es de la descripción no de la explicación, es su tarea tratar de describir el mundo como hecho en primer lugar, no como idea o representación. Por ende, la percepción y los sentidos juegan un papel crucial como elementos que permiten generar unidades de información desde la interacción, donde cada acto, gesto e impresión hace parte de un todo y desde su totalidad hablan en simultaneo con la primera herramienta de contacto entre el ser humano y su realidad, el cuerpo. Desde el cuerpo, se da forma a aquello que se percibe a través de los sentidos, es la primera herramienta de medición que se tiene del mundo tanto en términos espaciales como

³ o conceptos (contenido = aquello a que se refiere)

⁴ El existir como hechos y ver desde las acciones la experiencia es la esencia de la fenomenología de la práctica, donde el mundo que ya es dado existe para las personas, en cuanto se relacionan con este desde el cuerpo y su facticidad

temporales, “el entendimiento del mundo es el resultado de las repetidas interacciones corporizadas entre las personas y sus contextos” (Van Rompay, Hekkert, & Muller, 2005, pág. 361)

El cuerpo no actúa como un ente separado de su conciencia, pues a través de este es que se encarna la conciencia, para así establecer que aquello que entra en contacto con los sentidos, comunica desde su color, su textura, y su olor, dando forma a un horizonte por el cual el sentido del fenómeno presenciado logra diferenciarse entre un ensueño y la realidad, generando de esta manera el hábito de percibir el entorno y los elementos inmersos en la vivencia, “Los hábitos motores arrojan luz sobre la naturaleza del espacio corporal, lo que significa que, en general, un hábito nos permite comprender la síntesis general del cuerpo. Por lo tanto, cada hábito motor es igualmente un hábito perceptivo” (Viljoen, 2010, pág. 309)

En este orden de ideas se puede proponer que, desde la sensibilización que necesita el facilitador en el método de co-diseño, debe tener en cuenta la percepción, las habilidades y las motivaciones que sus futuros participantes tienen y requieren, para así entender qué, las herramientas de diseño necesitan de estos componentes para poder ser intervenidas desde el significado que las personas puedan dirigirles y se sirvan como el medio de expresión ideal para poder consignar sus memorias, expresar sus palabras o describir eso que están viviendo. Esto quiere decir que no se estandariza el instrumento, sino se aprende desde este puesto en acción para poder generar las descripciones que requiere el enfoque fenomenológico: “El objetivo de la fenomenología de la práctica es modesto: fomentar la reflexión y la destreza en la práctica de nuestras profesiones y de nuestra vida cotidiana” (Van Manen, 2016, pág. 34)

El tiempo que las actividades toman, afecta directamente las respuestas obtenidas, debido a que el cuerpo al entrar en contacto con las herramientas facilitadas genera distintas aproximaciones tanto in situ como a posterior, esto quiere decir que entre más tiempo se pase con una comunidad, interiorizando y explorando su mundo, mayor será el grado de confianza y sensibilización que se logre generar entre el diseñador y las personas, donde sus resultados serán susceptibles de llevar interpretaciones. Pero las respuestas dadas en el lugar y momento del encuentro con el evento, permiten acceder a la información sin prejuicios, explicaciones o preconcepciones, dejando que aquello que está oculto en la experiencia, sea develado desde el asombro de presenciarlo y sentirlo en inmediatez.

En cuanto a los resultados obtenidos, se ha dicho con anterioridad que el método promulga un enfoque descriptivo desde una suspensión del juicio, donde los fenómenos son reducidos a testimonios, palabras, actos y en sí información dada a manera de perspectivas, sobre aquello que sienten y perciben los participantes. Cabe dentro de este enunciado, resaltar la importancia que tienen los otros dentro de la fenomenología, pues al darse la experiencia como un evento único para aquel que la vive, no quiere decir que este ser vive aislado del mundo social, pues desde las interacciones sociales se nutre el acceso al conocimiento de manera inter-subjetiva y desde la colectividad se interioriza y

se explicita aquello que se está presenciando, “el mundo es aquello mismo que nos representamos, no es en cuanto hombres o en cuanto sujetos empíricos, sino en cuanto somos, todos, una sola luz y participamos del uno sin dividirlo” (Merleau Ponty, 1975, pág. 11)

2. Co-diseño y experiencia desde la perspectiva fenomenológica

La experiencia se convierte entonces en el elemento transversal que une al co-diseño con la fenomenología de la práctica, permitiendo proponer un modelo por el cual se pueda estudiar la experiencia desde la relación de elementos entre ambos campos, intereses y propósitos de los componentes incluidos, siendo desarrollados por medio de etapas que tienen en cuenta el enfoque de cognición corporizada como el foco de atención que debe darse por parte del facilitador para poder documentar la información, y así ver en los resultados el acceso a la vivencia desde el cuerpo, las emociones y el sentido desde la totalidad que permite el registro del mismo a partir de distintas perspectivas.

El modelo se contempla desde tres condiciones a cumplir:

La primera corresponde en ver la cognición corporizada como el elemento por el cual, las actividades a desarrollar desde el diseño son atendidas desde el cuerpo y la manera en que este hace sentido del mundo a través de la acción, tanto para sí mismo como desde la colectividad, donde el mundo el cuerpo y el cerebro funcionan como una sola entidad la cual construye el significado de lo vivido en simultáneo.

La segunda condición ve en la fenomenología de la práctica, la manera en que pueden ser documentadas distintas perspectivas a lo largo del proceso de diseño, donde los elementos como el tiempo, los sentimientos, la memoria y las motivaciones, toman un papel protagónico de tal modo que permiten acceder a la experiencia acumulada e in situ de los participantes, con el propósito de develar la información que antes no se había contemplado desde los métodos tradicionales del diseño.

La tercera condición propone al co-diseño como escenario por el cual se encuentran los dos enfoques previamente descritos, debido a los componentes que hacen del método un lugar propicio para el estudio. Donde la sensibilización y la motivación se convierten en fases indispensables para incentivar un ámbito colaborativo dentro del cual la experiencia humana puede ser accedida, tanto de manera individual como de forma colectiva, dejando así que las vivencias, el sentir y el co-crear dados de manera in situ, permitan proponer una mejor manera de hacer co-diseño, documentando el proceso desde distintos momentos y distintas perspectivas.

Proceso del modelo:

Etapas 1 / Sensibilización: Para este primer paso se hace un reconocimiento por parte del facilitador (diseñador / investigador) del entorno al cual se quiere entrar a trabajar,

este momento inicial se denomina sensibilización, ya que para poder generar criterios de selección de los usuarios potenciales para la estructuración del proyecto, el facilitador debe acceder al mundo de las personas desde un estado pre reflexivo, con la intención de empezar a generar una conexión con el espacio y los individuos desde una equidad sin rótulos o etiquetas que empañen el lente de lo que aquí se quiere vivenciar. Por tanto, este proceso se da en dos instantes, el primero es acceder al fenómeno desde la experiencia que brinda la memoria, reconstruyendo lo vivido, por medio de insumos desarrollados por la comunidad que permitan entrar a su mundo desde los objetos (físicos o digitales) para así poder documentar su contexto desde la etnografía y la observación participativa con el objetivo de generar la inmersión dentro del espacio social que construye el grupo a ser intervenido.

El porqué se toma la vivencia como elemento de interés es debido a que esta no solo habla del hecho que se presencia solamente, sino se enfrenta desde la memoria y las historias que se han constituido como referentes y hábitos por los cuales el ser ha configurado a lo largo de su existencia los objetos a su alrededor. La vivencia habla desde la experiencia de cualidades y relaciones, donde “el conocimiento se presenta como un sistema de sustituciones en donde una impresión anuncia otras impresiones” (Merleau, 1975, pág. 37) El pasado es el lazo que ata al fenómeno presente a ser percibido desde las evocaciones que este da para ser formado desde el horizonte del sentido.

El segundo momento es dado por medio de una entrevista semi-estructurada donde las preguntas son de naturaleza fenomenológicas, dirigidas a querer profundizar en la vivencia, la pregunta o preguntas no abordan opiniones, interpretaciones o juicios sobre el fenómeno, sino invitan a establecer qué sienten y perciben las personas alrededor del fenómeno “las opiniones, percepciones o creencias son solo útiles en la medida que conduzcan al acceso de las experiencias vividas que subyacen en estas opiniones” (Max, 2016, pág. 342)

El estudio de la experiencia cabe aclarar que, se da de principio a fin durante el proyecto, donde el facilitador hace uso de técnicas de investigación contextual que le permitan ver aquello que se mantiene oculto durante la sesión o sesiones debido a que su atención no solo reside en el desarrollo y motivación del proceso, sino en ver como se sienten, hablan e interactúan las personas, por tanto se establece como apoyo a la documentación de estos elementos el uso de grabación audiovisual, toma de notas y herramientas generativas de diseño (prototipos)

Etapas 2 / Motivación: Al completarse la etapa de sensibilización se da paso a la selección de los usuarios por parte del facilitador, para poder empezar a plantear el proyecto que se quiere desarrollar. Un aspecto fundamental en esta selección sobresale por la escogencia de personas que tengan un interés tanto emocional como personal, donde su cercanía a la situación logra promover un ámbito colaborativo desde el compromiso que puede develar la sensibilización del grupo.

La motivación es impulsada por el facilitador por medio de una actividad de reconocimiento de los sujetos, develando a partir de las respuestas dadas en las entrevistas, la existencia de un problema o escenario que sirva como catalizador de estados emocionales que logren empezar a abrir las puertas al mundo de las personas desde su sentir expresado en su propio lenguaje, gestos, y la percepción que tienen sobre sus contextos.

Etapas 3 / Documentación de las perspectivas: Se plantea una práctica proyectual, la cual apunta a fomentar el diálogo entre los usuarios, desde un ambiente colaborativo concebido por la etapa de motivación, donde la actitud determina en gran parte la manera en que las interacciones sociales y los actos colaborativos, emergen en el sentido que requiere el estudio, es decir desde la voluntad de participar. Lo anterior permite a los elementos fenomenológicos, develar información a partir de descripciones, desde la manera en que el cuerpo hace sentido por medio del hacer, expresando sentimientos y emociones ante el grupo a través del lenguaje proxémico y verbal.

El ver atentamente los gestos, la forma de comunicarse e interactuar con los otros y la manera en que se sienten y se dicen las cosas para co-crear, mientras se hace sentido a través de los actos, es el cambio que promueve el modelo, donde los resultados dados en un tiempo in situ se documentan a partir de perspectivas dadas desde los elementos fenomenológicos dispuestos, dejando que estos puedan emerger desde sí mismos y por sí mismos.

La manifestación de estos hallazgos dentro de los prototipos requiere de un tratamiento especial, donde el valor no recae solamente en la cercanía a la respuesta del problema, sino en la manera en que se puede estudiar la experiencia desde la documentación de distintas perspectivas desde cómo se siente, se percibe y se expresa dicho resultado. Esto corresponde a una negociación del sentido del objeto, mediante un acto de socialización donde cada individuo proyecta sobre el prototipo sus significados, su sentir, y su vivencia.

Etapas 4 / Resultados y prototipo: En términos de interacciones el lenguaje verbal y corporal, permite acercarse al entendimiento de la cognición corporizada de los individuos, donde el cómo toman los elementos, como los comparten con los demás en colectividad, genera claridad en cómo los significados de los elementos son construidos y de-construidos a través del uso y socialización de las cosas. Esto implica directamente al aparato sensorio / motor como primer contacto con la realidad, configurando el sentido que trae consigo el hacer, compartir y explorar para darle cuerpo y forma a la expresión que quiere salir sobre aquello que se presencia y se vive; El artefacto destinado a la representación de estas expresiones debe ser concreto y no abstracto, seduce más no induce, para así valerse de elementos como el color, la forma, la escritura, las imágenes y demás estímulos que se sirvan como impresiones que anuncian el conocimiento develado dentro de lo vivenciado.

Al darse lo co-creado como respuesta a la actividad, los resultados son abordados desde los testimonios, descripciones y sentires que se dan en los propios términos de las

personas, haciendo uso del objeto como una mesa de diálogo por la cual se argumenta y reflexiona alrededor del evento. Esto conduce a un aprendizaje colectivo socializado y expuesto desde cada sujeto donde el facilitador aprende desde las personas como deben verse, sentirse y decirse las cosas dentro de un proceso de co-diseño.

Los resultados: Esto conduce a presentar la manera en que se dan los resultados, entendiendo que de toda la información documentada se hace necesario establecer un camino que logre dar claridad sobre aquello que se está estudiando, por supuesto se habla del campo de las descripciones. Cómo el objetivo último de la fenomenología de la práctica, se ilumina, devela y esclarece los elementos que hasta el momento se han mantenido ocultos o eclipsados dentro de la cotidianidad, esto por supuesto hace referencia entender este escenario como el lugar donde se desenvuelven las prácticas diarias, habituales, repetibles, comunes y reproducibles. Es fácil pasar por alto los datos o indicios que sugieran que se está en presencia de algo si este se logra normalizar y vivir a manera de hábito, por esta razón es tan importante el acceso a ese elemento desde el asombro que permite la socialización dentro del método.

| Elementos | Usos | Resultado |
|--|---|--|
| Memoria / vivencias Etapas 1 sensibilización | Se emplean como elementos que ayudan a la sensibilización del problema para el facilitador y las personas | Los resultados son vistos desde la suspensión del análisis de lo co-creado, dejando que sean los testimonios y percepciones de las personas, los que conduzcan a la respuesta a ser aceptada, transformada o rechazada del todo. También conduce al facilitador a develar más información desde la documentación realizada por medio de las herramientas y técnicas dispuestas para así encontrar aquello que se repite o se mantiene dentro de lo contingente, como categorías que conducen a la representación de la complejidad dada desde la experiencia accedida, reconstruida y estudiada. |
| Emociones / sentimientos Etapas 2 Motivación | Sirven como invitación al proyecto desde la motivación que conduce a las personas a querer transformar su realidad, y así mismo se empoderen y asuman el proyecto como propio | |
| Cuerpo / tiempo / espacio / cognición corporizada / Lenguaje Verbal y proxémico / interacciones Etapas 3 Documentación de las perspectivas | Desde estos elementos y en paralelo con las emociones y la memoria se puede acceder a la experiencia que tienen las personas al hacer uso de la suspensión de juicio, viendo el conjunto a partir de perspectivas al documentar como la interacción en términos verbales y corporales constituye el acceso a los fenómenos de manera individual y colectiva | |
| Co-creación / Descripciones Etapas 4 resultados | Por medio de la documentación de la información, el objeto co-creado y los testimonios de los participantes se puede dar evidencia e los elementos que se mantienen ocultos dentro de la vivencia de la actividad, develando así categorías inmersas en lo contingente | |

Tabla 1.0. Modelo propuesto para el estudio de la experiencia a profundidad. Fuente: Elaboración propia

Desde esta noción, el volver a las cosas, reconstruir las vivencias, sentir nuevamente la experiencia desde el cuerpo vivido, ayuda al diseño desde la práctica proyectual a empezar a develar desde pequeños gestos, palabras y actos aquello que se ha mantenido oculto en lo contingente⁵, lugar que expone aquello que se repite y se mantiene en el tiempo como el resultado final del modelo propuesto.

3. Desarrollo del estudio

91

La necesidad de abordar este proyecto desde un paradigma de investigación acorde con la propuesta del modelo y la postura de pensamiento planteada, orientan el enfoque hacia un estudio fenomenológico descriptivo, puesto que el área de intervención será mediante la descripción de un fenómeno como lo es la experiencia, a partir de los elementos por los cuales la suspensión de juicio permite el acceso a las vivencias, cómo indica el investigador y profesor Max Van Manen (2016) Donde el enfoque busca responder un cómo y no un qué, entendiendo que está es tomada para la práctica y no como un énfasis en la filosofía, para así permitir develar las estructuras de las vivencias dentro de la práctica proyectual del diseño, estableciendo de esta manera que el horizonte del trabajo requiere de un proceso enfocado en los hechos.

Las herramientas para la documentación de la información son escogidas a partir del camino que establece la metodología de enfoque descriptivo, donde la naturaleza de los datos a documentar requieren de un acercamiento al campo de lo cualitativo (Arenas, Gutierrez, Barrera, & Ardura, 2017, pág. 10) Donde se pretende generar inmersión en una comunidad por medio del método etnográfico, haciendo uso de la observación participante para atender la jornada de sensibilización establecida dentro del modelo, donde se observa y se es parte de las prácticas que sostienen las personas dentro de una situación determinada, generando de manera paralela la toma de notas y entrevistas semi-estructuradas dirigidas a conocer la experiencia de la personas durante las actividades dispuestas en el modelo presentado.

Como parte del método fenomenológico se hace uso de documentación audiovisual y toma fotográfica con el objetivo de capturar la expresión, y el sentir in situ de la situación a lo largo del proceso desarrollado (Van Manen, 2016, pág. 347)

El método de co-diseño desde el modelo planteado permite la documentación desde distintas perspectivas⁶ a través de la práctica proyectual del diseño, donde los objetos y elementos desarrollados se presentan como insumos que apoyan la labor de documentación de la información, aportando en el estudio de la experiencia colectiva desde distintas miradas que pueden ser documentadas desde el escenario de la co-creación.

⁵ Cualidad constitutiva de la realidad

⁶ Las perspectivas son tomadas desde la fenomenología de la práctica de Merleau Ponty (1975) donde el tiempo, el cuerpo, las emociones, la motivación y la memoria son la información a ser documentada dentro del proceso de co-diseño por medio del modelo propuesto.

- 1- Método etnográfico – Observación P.– Toma de notas
- 2- Documentación audiovisual – Toma fotográfica
- 3- Entrevistas semi-estructurada - Conversaciones
- 4- Actividad de co-diseño - Perspectivas

3.1 El caso REMONA

Para poner a prueba el modelo planteado, se establece que la comunidad que el proyecto requiere para su desarrollo, reside en un grupo de personas las cuales develen, la manera en que sienten, se expresan y forman el sentido de lo vivido por medio de actos que sostienen a diario a través de actividades que involucren el cuerpo, sus emociones y su experiencia dentro de los campos del aprendizaje, la pedagogía, y la academia.

El interés de contrastar en estos campos el desarrollo del modelo propuesto, recae en el potencial que ellos tienen, como ambientes por los cuales, los elementos dispuestos para su acceso, contemplan la manera en que el conocimiento puede ser accedido desde el encarnamiento de los fenómenos por medio del aprendizaje y la práctica que permite el co-diseño, dando como resultado un producto por el cual se logra volver tangible dicho acceso al permitir documentar desde distintas perspectivas el proceso para su realización.

Por tal motivo se decide hacer una participación en el proyecto REMONA⁷ (red monitores del agua) donde su intención reside en presentarse como un modelo basado en la formación ciudadana y la educación basado en la simplicidad, centrado en las personas, su territorio y sus tradiciones, fundado en el arte, las ciencias y la técnica. Impulsando en las personas un sentido de responsabilidad, aprendizaje y conciencia colectiva por la cual debe protegerse el agua⁸.

REMONA se presenta como una comunidad dirigida por un gestor principal, el cual tiene como objetivo organizar, gestionar y direccionar los espacios académicos y grupos sociales que han apropiado su pedagogía y han establecido estaciones para la medición del agua en sus entornos, por medio del uso de un kit⁹ planteado y elaborado destinado para dicha labor.

⁷ Proyecto liderado y concebido por el profesor Rafael Hurtado PhD de la facultad de ciencias de la Universidad Nacional de Colombia, el profesor es identificado como el gestor principal del proyecto

⁸ Definición obtenida de la sesión de introducción al proyecto por parte del profesor Rafael Hurtado PhD

⁹ Los elementos del kit son: Un instrumento para tomar muestras de agua (un envase) sujetado a una cuerda para ser lanzado sobre las fuentes hídricas, una bitácora para el registro de datos, un peachimetro (pH-metro) para la medición del agua.



Imagen 1. Kit para la medición del agua de REMONA. Fuente: Elaboración propia

La herramienta reúne la filosofía y la pedagogía del proyecto, donde la técnica, el rigor y las personas generan una conexión entre su formación y sus contextos por medio de la acción, donde los aportes impactan otras comunidades las cuales se ven beneficiadas de sus vivencias y experiencias en cuanto al cuidado, protección y cercanía con el recurso natural.

El objetivo de generar este acercamiento reside en acceder a la experiencia del proyecto REMONA desde su comunidad, por medio de la co-creación de un producto de diseño¹⁰ (identidad visual) que acude a las emociones, el sentido y el significado por el cual las personas aprenden los cuidados sobre el agua, comparten sus conocimientos con otros grupos sociales y generan comunidad desde el afecto, y el rigor dentro de su diario vivir, donde el modelo propuesto permite develar información oculta a través del encuentro de la fenomenología con el método de co-diseño, por medio de la apropiación, interacción y uso de las herramientas y los procesos de socialización y aceptación de los resultados co-creados entre ellos.

Inicio del acercamiento con la comunidad:

La introducción al proyecto toma lugar en una sesión presencial, donde se expone el fundamento y objetivo de REMONA, dando a conocer los alcances y resultados esperados en términos de impacto y acción por parte de los integrantes, identificando de esta manera el territorio en el cual se encuentra ubicado la red monitores del agua y en donde ejercen dicha labor, de manera paralela es presentado el kit para la medición del agua y muestras de la recopilación de datos documentadas en las bitácoras denominadas la poderosa, término acuñado por sus integrantes.

A partir de esta sesión se presenta una comunidad a ser intervenida, la cual se encuentra en fase de uso del kit y recopilación de resultados mensuales, donde la jornada pedagógica se imparte con frecuencia. Este es localizado en la escuela el Rodeo

¹⁰ El producto nace como propuesta entre el investigador y el gestor principal, donde los objetivos e intereses entre ambos son alineados desde esta decisión

originaria del pueblo el Rosal (zona rural), ubicado en el departamento de Cundinamarca, Colombia.

La escuela se compone de cinco cursos de grado primaria, los cuales son atendidos por tres profesoras las cuales han sido instruidas bajo la pedagogía y el uso de instrumentos del proyecto REMONA. A esta escuela atienden a sus instancias cuarenta niños aproximadamente, desde los cuatro hasta los trece años de edad.



Imagen 2. Escuela el rodeo / aula de clases. Fuente: Elaboración propia

El primer contacto con la escuela surge al atender una jornada pedagógica impartida por el gestor principal del proyecto, donde se presenta a la comunidad y a las gestoras secundarias, quienes indican que la actividad se lleva a cabo cerca de la quebrada del oso, la cual es el espacio de protección y aprendizaje habitual de la comunidad.



Imagen 3. Quebrada el oso / jornada pedagógica. Fuente: Elaboración propia

Para este momento se hace uso del método etnográfico para generar inmersión en el contexto desde la observación participativa y la interacción entre el investigador y los participantes como establecen (Arenas, Gutierrez, Barrera, & Ardura, 2017, pág. 4) Al ser parte de la actividad dispuesta como jornada pedagógica, se atiende a la sesión en cercanía con los niños de la comunidad. Observando qué, la disposición entre el cuerpo y el aprendizaje es mediado en parte por el clima de la región¹¹.

La actitud de los estudiantes es documentada en un primer momento desde el no uso de chaquetas por parte de un grupo para recibir la actividad, dejando ver su familiaridad con la temperatura ambiente, el segundo momento es evidenciado desde el sonido que emiten los animales de granja, el movimiento del agua de la quebrada y el pasar de los

¹¹ Cundinamarca es una región de clima frío aproximadamente 10 °C en la mañana y soleado en las tardes con una temperatura promedio de 13 °C

automóviles de carga pesada. Esto conduce a ver en los niños, la manera en que elevan su tono de voz a un nivel alto para comunicarse con sus compañeros.

Cómo acto seguido se observa a su vez la manera en que disponen del espacio y construyen el escenario que el gestor requiere, donde la comunidad actúa por sí misma al ver la llegada del profesor a la escuela, comunicando en un tono de voz amable pero enfático en que deben traerse mesas y el kit para la medición del agua.

El grupo se auto organiza en tres equipos:

- Los niños más pequeños atienden la sesión en un semi-círculo alrededor del gestor
- Los niños con acceso al kit de medición del agua se hacen cerca del gestor para apoyarlo en el uso del mismo y la presentación de las herramientas
- El tercer grupo corresponde a dos niñas que tienen como consigna la documentación de la sesión dentro de las bitácoras (la poderosa) escogidas para dicha labor por ser altamente responsables y muy ordenadas

La sesión es grabada por medio del instrumento de documentación audiovisual de principio a fin desde un experto encargado en la toma fotográfica y de video, el cual fue dirigido por el investigador quien solicitó documentar la manera en que los niños se sientan, conversan entre ellos, y atienden la jornada.

Desde la documentación se pudo apreciar el contexto y las interacciones que surgen dentro en la cotidianidad de un día de escuela, donde los sonidos de la carretera se perciben de forma elevada por el paso de camiones, el clima y su constante del frío así este haciendo sol, y la naturaleza que rodea el entorno.

Al hacer el recorrido por la escuela se hace uso del instrumento de toma de notas, donde se destaca la presencia de animales y huertas, ambos en protección de los estudiantes, los cuales son encargados del bienestar de estos como parte de su proceso de formación básica. Destaca también el olor de las gallinas y de las plantas, dando la sensación de encontrarse fuera del entorno urbano.

Actividad de co-diseño

Desde la jornada de sensibilización que se tuvo en la escuela, se destina para el acceso a la experiencia, una actividad formada desde las motivaciones encontradas desde la manera en que se ve, se siente y se hace uso del espacio, como un lugar por el cual las emociones son las principales protagonistas que impactan de manera positiva y se mantienen en la memoria de los estudiantes.

Es por tal motivo que el proyecto¹² de co-diseño se destina al acceso emocional desde la manera en que sienten, perciben y significan el proyecto REMONA dentro de su

¹² La actividad se establece desde la co-creación de un emoji como elemento que ayuda al cuerpo y la colectividad a expresar el sentido de la emoción, ubicándolo en el cuerpo por medio de la conversación

escuela. Esta sesión es atendida por cinco participantes, los cuales hacen uso del kit para la medición del agua, toman las notas de la sesión pedagógica y son reconocidos como líderes dentro de su comunidad.



Imagen 4. Sesión de co-diseño. Fuente: Elaboración propia

La conexión entre el proyecto REMONA y los estudiantes de la escuela el rodeo, es develada desde la manera en que el sentir, vivenciar y hacer sentido del mundo ha formado en estos, un entramado de emociones conectados con los espacios y recorridos provistos desde significados que han sido atribuidos a la protección y el cuidado tanto de su comunidad como del espacio favorito de aprendizaje (la quebrada) La manera en que se conectan los recuerdos con las emociones desde el ejercicio de situarlos en un lugar determinado, obliga en gran medida a socializar la elección ante los compañeros para re afirmar el sentido de su elección.

El traer una memoria al presente, se deja ver en la manera que los participantes recuerdan desde el sentir, la historia que comparten con los compañeros, viendo en este sentir un dato e información que se había pasado por alto en el pasado, pero que ahora se hace notorio al momento de ser socializado con el grupo:

“Cuando llegue me molestaban mucho, aquí cerca de los baños porque era nuevo, yo me la pasaba aquí, pero ahora lo veo más grande, no me había dado cuenta, también me di cuenta que el ruido de la carretera me pone nervioso, pasan carros muy pesados, por eso me gusta la clase del profe Rafa en la quebrada me hace sentir seguro”. Testimonio documentado durante la actividad por uno de los participantes

que tienen los participantes sobre este, a partir de la entrevista semi-estructurada planteada para la sesión, las preguntas son dirigidas a conocer el sentir alrededor del proyecto REMONA, a que suena la palabra REMONA y cómo debería verse el proyecto su fuera una emoción. Al finalizar los emojis son distribuidos sobre un esquema de la escuela, ubicando las emociones y su significado sobre el espacio relevante para cada participante, dejando en cada uno de ellos un testimonio con una nota adhesiva después de haber conversado con sus compañeros, interactuado con los materiales, es aceptado el resultado desde ellos mismos.



Imagen 5. Representación de REMONA desde el resultado co-creado. Fuente: Elaboración propia

Las perspectivas documentadas desde los instrumentos dispuestos (grabación audiovisual y actividad de co-diseño) dejaron ver que aquello que se mantiene en la **memoria** de los participantes corresponde a un **sentimiento** de **alegría** al estar en contacto con el grupo dentro del entorno del aprendizaje impartido en exteriores. **Asombro** desde el aprendizaje que imparte el proyecto REMONA, donde lo novedoso es visto en la manera que el proyecto ha transformado la escuela por parte de los estudiantes a cargo del cuidado de los espacios intervenidos, expresados por medio de historias y significados que pueden verse y sentirse al ser develados desde la actividad de co-diseño.

La perspectiva del **tiempo y la motivación** develaron la manera en que se hace uso de los objetos, se expresa la **emoción** y se identifica en el cuerpo. Enriqueciendo las conversaciones dentro de la actividad no solo de manera verbal sino desde el lenguaje proxémico, donde los gestos y las miradas como parte de la interacción que sostienen las personas develan el sentido que tiene para ellos la vivencia dentro de la escuela y el proyecto.



Imagen 6. Conversación entre el grupo y socialización desde los resultados. Fuente: Elaboración propia

4. Conclusiones

El encuentro entre la fenomenología y el co-diseño expuesto desde el modelo planteado, develo la manera en que las experiencias pueden ser estudiadas a profundidad, sí se tiene en cuenta que, el valor de la información a ser documentada se encuentra en la manera que pueden ser registradas distintas perspectivas y distintos momentos sobre un mismo fenómeno.

98

Esto conduce al diseño a entrar en el campo de lo complejo, donde el acceso a la experiencia significa ver en la totalidad los elementos que la componen sin dividirlos sino acudiendo a estos por medio de las descripciones que dan los mismos actores, desde una visión holística de la situación, la cual le muestra al diseñador la manera en que se sienten y se perciben los eventos en su cotidianidad. Dejando así que el conocimiento logre develarse desde los actos que sostiene el cuerpo mientras hace sentido del mundo en simultáneo con la acción.

La riqueza de la información obtenida nutre la práctica proyectual del diseño, en la manera que los procesos y actividades se ven beneficiados por el cambio de enfoque situado en su totalidad en las personas, donde no solo inciden en el resultado logrado, sino en la manera que se transforma el ejercicio mismo del co-diseño, dejando que el facilitador estudie su propia experiencia desde lo que ve y siente en los otros y sus contextos, atendiendo una sensibilización que aporta en materia de emociones e información antes no contempladas, para así formar un horizonte por el cual el problema de diseño se dirige desde los mismos intereses de la comunidad al tomar en cuenta sus motivaciones desde sus mismas palabras dadas a manera de descripciones.

Este evento permite generar un método pensante y sintiente que ve la necesidad de resituar su mirada sobre aquello que se tomaba por sentado, para así asombrarse al reconstruir los momentos ya vividos o vivenciados desde el cuerpo mismo, como instrumento que encarna las historias y situaciones de una manera natural, pre-reflexiva y transparente libre de prejuicios e interpretaciones, devalando aquello que se mantiene oculto por el hábito de lo cotidiano.

De igual manera el co-diseño no solo permite el estudio de la experiencia individual, sino de manera colectiva, presentando así un espacio de diálogo donde las comunidades se identifican en la manera que ven en la experiencia de los otros, aquellos sentimientos y pensamientos reflejados sobre sus situaciones del diario vivir. El dejar que se muestre la vivencia de una manera novedosa y asombrosa genera en los participantes un vínculo que se afianza con cada descubrimiento, aportando también en la manera que se participa y se colabora desde una actitud de voluntad y apropiación de las situaciones.

Por ende, el acto de recordar y sentir dados en simultáneo se convierte en el instrumento que conduce lo anterior mencionado como el vehículo de sensibilización para el trabajo entre distintos grupos que buscan dar solución a un evento en común, dejando así que los actos en colectividad y los resultados co-creados se presenten como el camino que logra generar un sentido del ser comunidad y contribuir a la comunidad.

De lo anterior se presentan los siguientes aportes al método de co-diseño:

- La práctica proyectual se nutre desde las actividades dirigidas al estudio de la experiencia por medio de la relación de conceptos entre el co-diseño y la fenomenología
- Las etapas tenidas en cuenta para el planteamiento y desarrollo del método de co-diseño no solo sugieren un cambio de mentalidad dentro del proceso, sino que permiten que la experiencia a estudiar pueda darse tanto de manera individual como de forma colectiva
- Los resultados dados por medio de la documentación de las perspectivas, permiten acceder al conocimiento de los fenómenos desde distintos momentos que enriquecen tanto el ejercicio de facilitación como las respuestas dadas, al dejar que sean las personas las que decidan como deben verse, sentirse y decirse las cosas.

Agradecimientos

Este proyecto es desarrollado gracias al apoyo de la Universidad Nacional de Colombia sede Bogotá, por medio del programa Maestría en diseño, bajo la dirección del profesor Humberto Antonio Muñoz Tenjo PhD, gracias a él y su equipo fue posible lograr este aporte para el campo del diseño.

Referentes bibliográficos

- Arenas, R. P.-L., Gutierrez, L. L., Barrera, R. M., & Ardura, F. S. (2 de Diciembre de 2017). Taxonomía de diseños y muestreo en investigación cualitativa. Un intento de síntesis entre las aproximaciones teórica y emergente. *Revista Internacional de Comunicación*, 39, 1-18.
- Battaerbee, K., & Koskinen, I. (2 de 9 de 2010). Co-experencie: user experience as interaction. *CoDesign*, 1(1), 5-18.
- Calvera, A., & Pombo, F. (2011). Blank Meaning as Design Affordance. *Memory and Fictions* (a dialogue between Anna Calvera and Fátima Pombo). *KEPES*, 43-55.
- Dandavate, U., Sanders, E., & Stuart, S. (1996). Emotions matter: user empathy in the product development process. *Human factors and ergonomics society 40th annual meeting*, (págs. 415-418).
- Eggersten, M. (2019). Placemaking as co-creation—professional roles and attitudes in practice. *Codesign*, 15(4), 289-307.
- Husserl, E. (2014). Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica. Libro primero: Introducción general a la fenomenología pura. Ciudad de México, México: Fondo de cultura económica.
- Merleau Ponty, M. (1975). Fenomenología de la percepción. (Cabanès, Trad.) Barcelona, España: Península.
- M. V. (2016). Fenomenología de la práctica, métodos de donación de sentido en la investigación y la escritura fenomenológica. (L. G. Juan Carlos García, Trad.) Popayán, Cauca, colombia: Universidad del Cauca.
- Polanyi, M. (2009). The tacit dimension. Chicago: University of Chicago press.
- Press, M., & Cooper, R. (2017). The design experience: the role of design and designers in the twenty-first century. Routledge.
- Sanders, E., & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *Codesign*, 4(1), 5-18.
- Van Dijk, J. (2013). Creating traces, sharing insight: explorations in embodied cognition design. Eindhoven, Netherlands: Eindhoven: Technische Universiteit Eindhoven.
- Van Manen, M. (2016). Fenomenología de la práctica, métodos de donación de sentido en la investigación y la escritura fenomenológica. (L. G. Juan Carlos García, Trad.) Popayán, Cauca, colombia: Universidad del Cauca.
- Van Rompay, T., Hekkert, P., & Muller, W. (2005). The bodily basis of product experience. *Design studies*, 26, 359-377.
- Varela, F., Thompson, E., & Rosch, E. (2009). De cuerpo presente: las ciencias cognitivas y la experiencia humana. España: Gedisa.
- Viljoen, M. (2010). Embodiment and the experience of built space: The contributions of Merleau-Ponty and Don Ihde. *South African Journal of Philosophy*, 29(3), 306-329.
- Visser, F. S., Stappers, P. J., Lugt, R. V., & Sanders, E. B.-N. (03 de 02 de 2007). Contextmapping: experiences from practice. *Codesign*, 1(2), 119-149.
- Wright, P., McCarthy, J., & Meekison, L. (2003). Making sense of experience. *Funology*, 43-53.