



## **DISEÑO Y GESTIÓN DE HERRAMIENTAS COLABORATIVAS PARA LA SISTEMATIZACIÓN, VISIBILIZACIÓN Y CIRCULACIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN**

**YEDRASIAK, Carolina; SPINA, Facundo; MARTÍNEZ GARCÍA,  
Sofía; ONDARZA, Paula; QUINTELA, Germán; FABEIRO,  
Mariano; BARRILE Gabriela**

[carolina.yedrasiak@fadu.uba.ar](mailto:carolina.yedrasiak@fadu.uba.ar)

Centro de Hábitat Inclusivo, Instituto de la Espacialidad Humana, Facultad  
de arquitectura, diseño y urbanismo. Universidad de Buenos Aires.

### **Introducción**

En el marco del proyecto UBACyT Estrategias tecnológicas para la inclusión a partir del fortalecimiento sociolaboral<sup>1</sup> se conforma un equipo de docentes, investigadores y estudiantes de diseño gráfico de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo y de la carrera de Edición de la Facultad de Filosofía y Letras, con el objetivo de diseñar y gestionar herramientas colaborativas - gráficas y de comunicación- para la sistematización, visibilización y circulación de proyectos de investigación.

El punto de confluencia de los proyectos que el equipo viene realizando radica en la indagación sobre las interrelaciones entre los procesos de mejora del hábitat popular y las estrategias proyectuales interdisciplinarias para la inclusión socio-laboral y espacial.

Por un lado describiremos dos proyectos realizados: un sistema de plantillas para presentaciones y una publicación impresa, ambos sistematizan a partir de un conjunto extenso y heterógeno de información en diversos formatos.

Por otro lado analizaremos críticamente la producción y reflexionaremos acerca de uno los objetivos principales del proyecto, nos propusimos, además de dar respuesta gráfica a necesidades del equipo, reflexionar acerca de la creación y producción de imágenes y de la construcción de sentido.

---

<sup>1</sup> Proyecto de investigación UBACyT código 20020170200398BA programación 2018-2020, Universidad de Buenos Aires, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, dirección: Mg DI Pedro Senar.



El equipo de investigación, a lo largo de los años, ha realizado varios proyectos de los cuales el director selecciona catorce para procesar.

Nos propusimos poner en imagen y en circulación estos valiosos proyectos, históricos y actuales. Si bien todos contaban con escritos y presentaciones, no se encontraban sistematizados ni la información disponible y al alcance de otros integrantes del equipo, mientras otros se encontraban archivados sin la posibilidad de tener acceso a la información.

El proyecto se desarrolla a lo largo de dos años, organizado en dos subproyectos interrelacionados:

Un sistema de plantillas colaborativas: con el fin de articular un proyecto investigativo y su presentación como parte de un mismo sistema. Las plantillas colaborativas, de diseño y desarrollo colectivo, fueron pensadas para que el equipo de investigadores pudiera mostrar sus proyectos de manera sistematizada y con ejes en común, también se pensó para optimizar el tiempo dedicado a cada presentación y se pudiera continuar realizando presentaciones con un discurso visual conjunto.

Una publicación impresa: que reuniera experiencias y pudiera ser circulada por espacios externos al equipo. Se buscó visibilizar los proyectos mediante un libro impreso, resultado de un diálogo interdisciplinario que requirió la incorporación de la mirada de la carrera de Edición al equipo.

### **¿Por qué sistematizar?**

La sistematización, además de organizar información de experiencias, posibilita repensar, reconstruir y aprender de una práctica desde varias dimensiones, promueve una mirada crítica de los procesos para poder construir nuevos aprendizajes.

Es un proceso flexible y colectivo donde cada investigador aportó su mirada individual para construir una colectiva, a partir de las experiencias realizadas.

“En la sistematización de experiencias, partimos de hacer una reconstrucción de lo sucedido y un ordenamiento de los distintos elementos objetivos y subjetivos que han intervenido en el proceso, para comprenderlo, interpretarlo y así aprender de nuestra propia práctica” (Oscar Jara, 2001).

Sistematizar experiencias permite, a partir de un ordenamiento y reconstrucción de lo que fue sucediendo en los procesos de los proyectos de investigación, entender por qué se desarrolló de esa manera.

El proceso de sistematización nos permitió una aproximación a los sentidos construidos en proyectos pasados y realizar nuevas interpretaciones.

## **La dimensión sociopolítica de las imágenes**

Consideramos al “diseñador como un operador cultural, concepción que implica pensar al diseño como práctica cultural en el que la visibilidad ocupa un lugar político” (Ledesma, 2003). La autora ha trabajado sobre la definición de la categoría de diseño social (Ledesma, 2017) y Senar (2017) sobre el componente de diseño para la inclusión sociolaboral. Otros autores también hacen aportan en esta línea disciplinar (Frascara, 1997; Devalle, 2009; Galán, 2011; Rico, 2012; Pujol, 2013; Giono, 2013).

Este campo se complementa con la mirada social y solidaria de la economía aportando una ampliación a la comprensión de prácticas y procesos de inclusión (Coraggio, 2013; Trincheró, 2008; Pastore 2014) en el sector socioeconómico objeto de nuestros procesos de acción y reflexión.

Entendemos que las imágenes no son neutras, imponen valores morales y estéticos, generan significaciones, formas de pensar, de interpretar, aportan visiones del mundo, modelos de comportamiento y conocimiento. En palabras de Georges Didi-Huberman “todo análisis de una imagen tiene una dimensión política, y toda imagen tiene una dimensión política”.

Canclini se fundamenta en Castells para considerar el consumo como lugar de disputas sociales, donde las clases sociales se apropian del producto social por medio de la competencia “el consumo es el lugar en que suceden los conflictos sociales entre clases, originados por la participación desigual en la estructura productiva, prolongándose en los procesos de apropiación y bienes” (García Canclini, 2007).

Paris Clavel afirma “el diseño, por su capacidad de expresión en el plano simbólico contribuye a cuestionar los problemas de nuestra sociedad” (Paris Clavel, 1997). Por su parte Julier (2010) afirma que “la cultura del diseño puede aplicarse a los intentos de reformar los objetivos, las prácticas y los efectos del diseño en pos de mayores y más directos beneficios sociales y ambientales”. Estas posturas son parte de la búsqueda de la construcción de una disciplina posicionada en las necesidades ontológicas de la sociedad (Papanek, 1971; Bernard, 1997; Meurer, 1997; Bonsiepe, 1999).

## **Plataforma colaborativa para el equipo de investigación: la memoria descriptiva del sistema de plantillas de presentaciones**

A inicios del 2018 se conforma un equipo<sup>2</sup> para el diseño y gestión de las plantillas colaborativas que buscan facilitar el trabajo de los/as investigadores/as a la hora de armar

---

<sup>2</sup> Dirección: Mg. DI Pedro Senar, coordinación DG Carolina Yedrasiak, estudiantes pasantes de la carrera de diseño gráfico Paula Ondarza y Agustina Pazzia.



la presentación de un proyecto, formando a su vez parte de un sistema gráfico común a todo el equipo de investigación.

Se desarrolló, entre otras acciones, una manera de mostrar la información y los contenidos de cada uno de los proyectos a partir del enfoque que trabaja conceptualmente el equipo, un posicionamiento socio-técnico en el ámbito de los productos, los procesos, las organizaciones y el territorio.

Se diseñaron una tipografía nueva y propia de las plantillas, infografías, un sistema de íconos y una guía para investigadores.

La herramienta elegida fue Google Slides, software de presentación que permite realizar un trabajo colaborativo de forma simultánea entre todos/as los/as investigadores/as, mediante el servicio de alojamiento de Google Drive. Esto facilita el acceso a la información y la posibilidad de que sea compartida por todo el equipo.

En el 2019<sup>3</sup> el proyecto cambia de estudiantes pasantes y la comunicación entre las pasantes del año anterior y los/as de este año, fue fundamental a la hora de tomar un proyecto ya comenzado y, respetando el proceso anterior, poder apropiárselo y potenciarlo.

Se diseñan diversas tipologías:

**Infografía:** Paso de infografías diseñadas en Illustrator al formato de las plantillas para que puedan ser editadas y prescindir del uso de programas de diseño para su realización.

**Red Sociotécnica:** Desarrollo de estrategias y jerarquías para visualizar la red. Diseño de diagrama con los actores participantes, alianzas, nodos, organizaciones, modos de relacionarse, etc.

**Tipografía:** A partir de la versión diseñada se incorporan caracteres especiales y se mejoran los empalmes entre las letras. Se realizan ajustes de nodos en la vectorización y ajuste de interletra, aportando un mejor funcionamiento en su uso.

**Iconografía:** Paso de todos los íconos existentes en formato .jpg a vector y .png con transparencia. Y se generan categorías de íconos por color, tamaño y usos. Incorporación de nuevas misceláneas.

Una vez que los procesos individuales se fueron concluyendo, se pasó a una siguiente etapa en donde los/as pasantes trabajaron de forma conjunta sobre

---

<sup>3</sup> El equipo que está realizando este trabajo está dirigido por Mg DI Pedro Senar, en la coordinación de diseño gráfico DG Carolina Yedrasiak e integrando el equipo de las plantillas colaborativas Sofía Martínez García en la coordinación con los pasantes de investigación de la carrera de diseño gráfico Gabriela Barrile, Nadine Belieres, Mariano Fabeiro y Germán Quintela.

los siguientes temas: Plantilla Madre: Incorporación de ajustes trabajados: máscaras, iconografía, cambio de color en imágenes, edición y reordenamiento de diapositivas, incorporación de red sociotécnica, uso de micrositio para utilizar la tipografía, incorporación de infografía editable, entre otros.

Guía para Investigadores: Edición/revisión de temas: qué información nueva se debería agregar, cuál sacar. Preparación de versión digital.

Se realizó una presentación del proceso. Clase en donde cada uno de los equipos de todos los proyectos cuentan acerca de sus procesos, acompañados de una presentación.

Asistencia Técnica: Clase de presentación de la herramienta Google Slides para investigadores/as y equipos de otros proyectos. Explicación y demostración de sus usos y funciones.

### **Diseñadores, investigadores y editores en diálogo: la memoria descriptiva del proyecto editorial<sup>4</sup>**

Entre los primeros desafíos que planteaba el proyecto ocupó un lugar central la pregunta sobre cómo dar cuenta desde el punto de vista del diseño editorial de la complejidad y de los múltiples aspectos que buscaba poner en común el equipo de investigación. Un conjunto muy extenso y heterógeno de videos, fotografías, textos de distintos géneros (ensayos, presentaciones, descripciones, entre otros) debía convertirse en no más de un año en una publicación impresa. Estos grandes volúmenes de información primero fueron reunidos, categorizados y ordenados. Según M. Ledesma “El Diseño Gráfico es uno de los mecanismos de los que dispone la cultura para procesar y comunicar información”

### **Concepto editorial general**

Como parte de ese proceso, el relevo y análisis realizado por los estudiantes, de publicaciones impresas que dieran cuenta de aspectos del campo de la investigación social permitieron visibilizar un amplio repertorio de operaciones por las cuales una pieza editorial es reconocido e identificado como perteneciente al amplio género de lo que podemos llamar libro sobre proyectos sociales.

---

<sup>4</sup> El equipo que se encuentra realizando este trabajo es dirigido por Mg DI Pedro Senar, en la coordinación de diseño gráfico DG Carolina Yedrasiak e integrando el equipo de la publicación impresa: coordinación de Camila Spina con los estudiantes pasantes de investigación de la carrera de diseño gráfico en la etapa de anteproyecto Micaela Nanni y Ignacio Schujman y de la carrera de edición de la Facultad de Filosofía y Letras la estudiante pasante Florencia Desiderio; y en la etapa de proyecto coordinación de Sofía Martínez García y los estudiantes pasantes de investigación de la carrera de diseño gráfico Paula Ondarza, Germán Quintela, Mariano Fabeiro y Gabriela Barrile.



En este sentido se organizaron intercambios entre el equipo de diseño, editores y los investigadores atendiendo tanto a cuestiones materiales como a conceptuales del proyecto.

### **Reflexiones finales**

El proyecto fue pensado no solamente para dar respuesta gráfica a necesidades de un equipo de investigación sino para problematizar acerca de la creación de imágenes y el rol del diseñador gráfico.

Desde nuestra perspectiva esta experiencia nos permitió para poner en discusión los modos específicos en los que las imágenes que creamos representan el hábitat popular.

Crear imágenes conscientes del sentido que portan como forma de desafiar las narrativas dominantes y apoyar la resiliencia de organizaciones sociales del hábitat popular. Analizamos críticamente y cuestionamos las convenciones establecidas que invisibilizan el hábitat popular o lo estigmatizan y avalan modos opresivos y exclusivos.

Nos preguntamos ¿Cuál es la relación singular que diseñador establece con El contexto para el cual diseña y desde qué propuestas el diseño da cuenta de esa relación?

Los diseñadores no somos espectadores sino creadores de representaciones, de imágenes, por ende de sentido.

Durante el proceso de desarrollo del proyecto se hizo presente en varias ocasiones, a través de las piezas elaboradas, la problematización de la representación de la imagen.

Como diseñadores como operadores culturales, somos creadores de sentido, no meros espectadores asistiendo re-presentaciones y repeticiones.

### **Bibliografía**

Arfuch, L., Chaves, N., Ledesma, M. (1997): *Diseño y comunicación. Teoría y enfoques críticos*. Buenos Aires: Paidós.

Bernard, P. (1997): *El diseño cobra sentido si persigue un fin social*. Tipográfica revista de diseño, No 33, Buenos Aires.

Bonsiepe, G. (2012): *Diseño y crisis*. Valencia: Camp Gràfic.

Castells, M. (1976): *La cuestión urbana*, México DF: Siglo XXI. Apéndice de la 2 ed., 498-504.



Coraggio *¿Cómo construir otra economía? La economía popular en el marco de una economía mixta como punto de partida.* En: Economía social y agricultura familiar. INTA: 2008.

Devalle, V. (2009): *La travesía de la forma. Emergencia y consolidación del diseño gráfico (1948-1984).* Bs. As.: Paidós.

Frascara, J. (1997) *Diseño gráfico para la gente: comunicación de masa y cambio social.* Buenos Aires: Ediciones Infinito.

Galan, B. (2011) *DISEÑO, PROYECTO Y DESARROLLO. Una mirada sobre el período 2007/2010 en Argentina y Latinoamérica.* Buenos Aires: Wolkowicz Editores.

Giono, L. (2009): *Nuevas imágenes para nuevos emergentes sociales.* Trabajo presentado en el IIº encuentro "La economía de los trabajadores" Septiembre 2009, FFyL UBA, Buenos Aires.

Giono, L. (2013): *Diseño en función social. Del concepto al proyecto.* Clase de oposición. Concurso a profesor adjunto Taller de Diseño 1, 2 y 3. 26 junio 2013. FADU UBA, Buenos Aires.

Giono, L.; Rico, E. (2008): *Diseño como aporte estratégico a la producción regional y nacional.* Economía social. Buenos Aires: Ministerio de Educación.

Jara, O. (2001) *"Dilemas y desafíos de la sistematización de experiencias"* Centro de Estudios y Publicaciones Alforja Costa Rica.

Ledesma, M. (2015): *Panorama del diseño social en Argentina,* Mimeo.

Ledesma, M. (2018): *Retóricas del diseño social.*

Papanek, V. (1973) *Diseñar para el mundo real* H. blume ediciones

Paris Clavel, G. (1997): *El diseño cobra sentido si persigue un fin social.* Tipográfica revista de diseño, No 33, Buenos Aires.

Pastore (2014) *Miradas y controversias del desarrollo territorial en Argentina.* Aproximación a un enfoque analítico. Fidel, C. y Villar, A. (Comp). Buenos Aires: Pensamiento crítico.

Pelta, R. (2004): *Diseñar Hoy. Temas contemporáneos de diseño gráfico.* Barcelona: Paidós.

Press, M., COOPER, R. (2009): *El Diseño como Experiencia.* Barcelona: Gustavo Gili Diseño.

Pujol, M. (2013) Ponencia: *La investigación-acción en el taller de diseño.*



---

Senar, P. (2011): *Una década de consolidación del diseño inclusivo en Argentina. Expresión local de la acción proyectual global. Diseñar la Inclusión, Incluir al Diseño*. Buenos Aires: Ediciones Azzurras.

Senar, P., GIMÉNEZ, M., ROMERO, A. (2017): *El diseño social en perspectiva latinoamericana. Recorrido por algunas de sus instancias históricas*. Buenos Aires: Revista Hábitat Inclusivo No 10.