

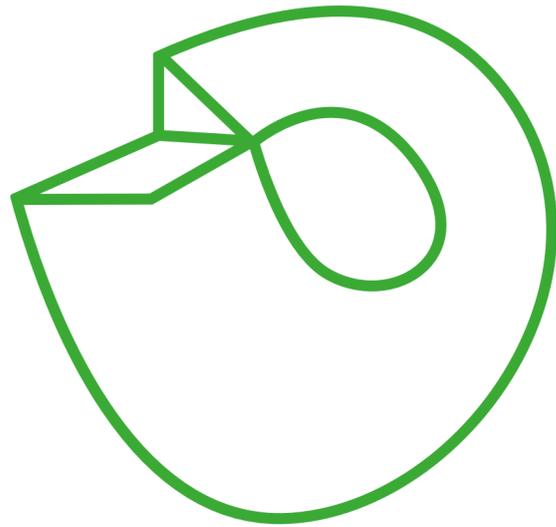
# DIS➤BA crono



Del 22 al 26 de septiembre. 2025







**DIS>BA**  
DISEÑO  
PARA EL  
IMPACTO  
SOCIAL

*"El diseño para la innovación social es la capacidad de concebir y desarrollar soluciones que traigan cambios sociales. Fomenta formas sostenibles de vivir y producir, creando nuevas redes de relaciones y formas de colaboración."*

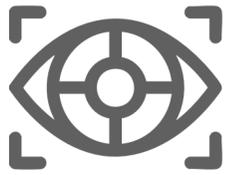
(Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation, 2015)



UNIVERSIDAD  
**AUSTRAL** | COMUNICACIÓN

**ISIA** ROMA  
DESIGN





Aproximarse  
Observar  
Colectar

## DESAFÍO

Conectar con el desafío

# día 1.m



Grupo whatsapp  
Con la descripción del caso,  
información, links y conver-  
saciones previas.

Tablero Miró  
Lugar común para trabajar.

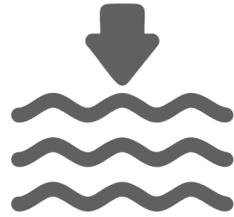


- 09.00 *Recepción y acreditación.*
- 09.15 *Palabras iniciales del rector de la Universidad Austral.*
- 09.30 *Bienvenida institucional de la Facultad de Comunicación.*
- 10.00 *Conferencia de los profesores de ISIA Roma Design.*

*Presentación de las organizaciones.*

15 min por cada organización + 15 min para preguntas

- 10.30 > **Asociación Empujando Límites.** Promueve la inclusión social a través del ciclismo tándem.
- 11.00 > **Fundación Espartanos.** Impulsan la reinserción social de personas privadas de su libertad a través del rugby, la educación, la espiritualidad y el acompañamiento laboral.
- 11.30 > **Instituto Yuguets.** Especialistas en ludopedagogía, buscan formar profesionales expertos en el uso y aplicación del juego y en el diseño de juegos y juguetes.
- 12.00 > **Empresa Ecotown.** Desarrollan y producen vajilla biodegradable a escala industrial con salvado de trigo, para reemplazar plásticos de un solo uso.
- 12.30 *División de equipos. Distribución de aulas para trabajar.*
- 13.00 *Almuerzo.*
- 14.00 *Reunión entre tutores de equipos.*



Conversar  
Preguntar  
Comparar  
Cuestionar

## INMERSIÓN

Ponerse en la piel de la asociación

# día 1.t



**Divergencia/ Convergencia:**  
En el taller los facilitadores irán conduciendo estos cuatro ítems intentando lograr visiones colectivas a partir del material individual compartido en el tablero Miro, llevando a los equipos a pensar más allá.

Sumar al tablero del equipo datos relevantes para compartir al día siguiente .

**Objetivo:** Profundizar y documentar la información conseguida. Análisis, debates, entrevistas, testimonios, visitas, etc.

**14.30** **Analizar:** Repasar la info. Profundizar completando el tablero con material de internet, testimonios y otros recursos que consideremos aporten a la investigación.

**Sintetizar:** Hacer diagramas o mapas que sirvan para entender la organización, que incluyan actores internos y externos y sus relaciones. Mañana seguiremos trabajando para comprender la experiencia.

**Reflexionar:** ¿Qué valores hemos percibido como constitutivos de la identidad? ¿Con cuáles resonamos? Apuntarlos en el tablero, priorizarlos.

**Definir:** ¿Cómo podríamos transformar el problema enunciado por la asociación en una oportunidad de diseño?

**17.00** Fin del día.



Enmarcar el problema  
Poner en crisis  
Recortar  
Tomar postura  
Definir

## INVESTIGACIÓN

Identificar oportunidades. Insights de trabajo.

## día2

**Objetivo:** Fomentar la investigación explorando la identidad y los desafíos de cada organización.

09.00 *Desayuno compartido.*

09.30 **Profundización en la investigación:** Análisis divergente y convergente de la información con el objetivo de encontrar Insights. Siguen las entrevistas y las visitas.

13.00 *Almuerzo.*

14.00 *Reunión entre tutores de equipos.*

14.30 **Divergencia - convergencia:** Encuentro con alumnos por equipo, revisión de lo investigado hasta el momento.

16.00 *Definición de líneas principales. Síntesis memorable. Foco en los aspectos a trabajar para pasar.*

17.00 *Fin del día.*



De forma individual proponer 20 ideas simples [palabras, imágenes, bocetos, esquemas, videos, IA, poemas, canciones, memes] y traerlas a la mañana siguiente para empapelar el taller y disparar procesos proyectuales.

Formato A5. [Mitad de A4]



Explorar ideas  
Pensar estrategias  
Conceptualizar  
Proponer  
Decidir



Mejorar las propuestas en sus mínimos detalles para poder pasar a la etapa final.

## IDEACIÓN

Diseñar posibles soluciones

### día3

**Objetivo:** Lograr un gran cúmulo de ideas a través de diversas metodologías y tamizar las posibilidades de concreción.

**09.00** Desayuno compartido.

**9.30** *Presentación de 20 ideas (bocetos) por cada participante - puesta en común en una pared. Análisis. Preselección.*

**Possible aplicación de herramientas para la ideación:**  
*Brainstorming / HMW / What if / SCAMPER (sustituir + combinar + adaptar + modificar + poner otros usos + eliminar + reducir).*

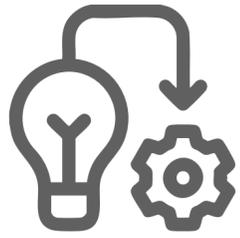
**13.00** Almuerzo.

**14.00** Reunión entre tutores de equipos.

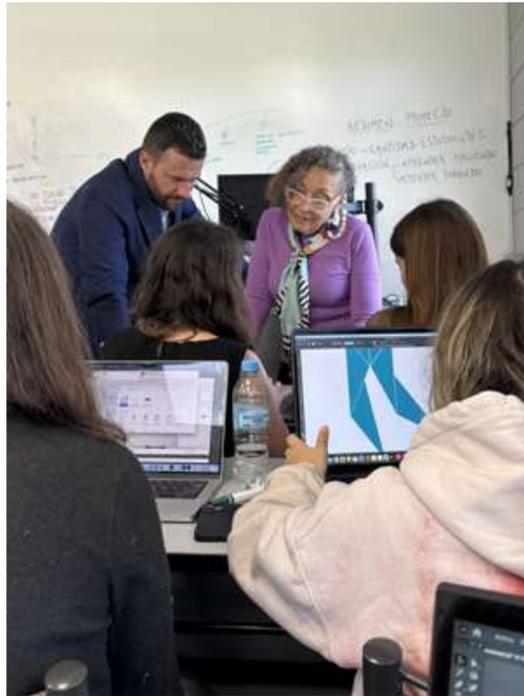
**14.30** *Para comprender mejor: Dibujos detallados / Armado de maquetas de los preseleccionados.*

**16.00** *Selección: Selección de propuestas puntuales. Inicio de desarrollo de los seleccionados.*

**17.00** Fin del día.



Construir  
Dar forma  
Ajustar  
Iterar  
Aprender



## día 4



Pulir la presentación final.  
Ensayar el pitch.

## IMPLEMENTACIÓN

Materializar las soluciones.

**Objetivo:** Prototipar y aprender rápidamente para afinar las propuestas de solución.

**09.00** Desayuno compartido.

**9.30** *Maquetas y prototipos físicos (trabajo de taller) y virtuales (pitch, mapas empatía, de experiencia, journey maps, etc.).*  
**Presentación de la/s solución/es.**

**11.00** Presentaciones. Seguir iterando...

**13.00** Almuerzo especial.

**14.00** Reunión entre tutores de equipos.

**14.30** Ajustar prototipos.

*Pitch y banners. Journey maps. Comunicación.*

**17.00** Fin del día.



Solucionar  
Transformar  
Dar valor  
Significar  
Comunicar  
Compartir



Descargar los certificados  
de participación.

## PRESENTACIÓN

Compartir las soluciones con las asociaciones.

# día 5

**Objetivo:** Comunicar. Presentar la propuesta del equipo.

**09.00** *Desayuno compartido.*

**9.30** *Ajustar la exposición: Pitch e infografía, etc. (en digital).  
Practicar el pitch.*

**13.00** *Almuerzo*

**14.00** *Presentación final de los resultados. 10 min por equipo.*

**14.30** > *Asociación Empujando Límites*

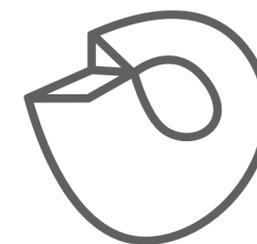
**14.50** > *Fundación Espartanos*

**15.10** > *Instituto Yuguets*

**15.30** > *Empresa Ecotown*

**16.00** *Retroalimentación y comentarios.  
Conclusiones generales.*

**16.30** *Agradecimientos. Entrega de certificados.  
Despedida y cierre.*



**DIS>BA**  
Segunda edición.

Septiembre 2025.  
Licenciatura en Diseño  
Facultad de Comunicación  
Universidad Austral