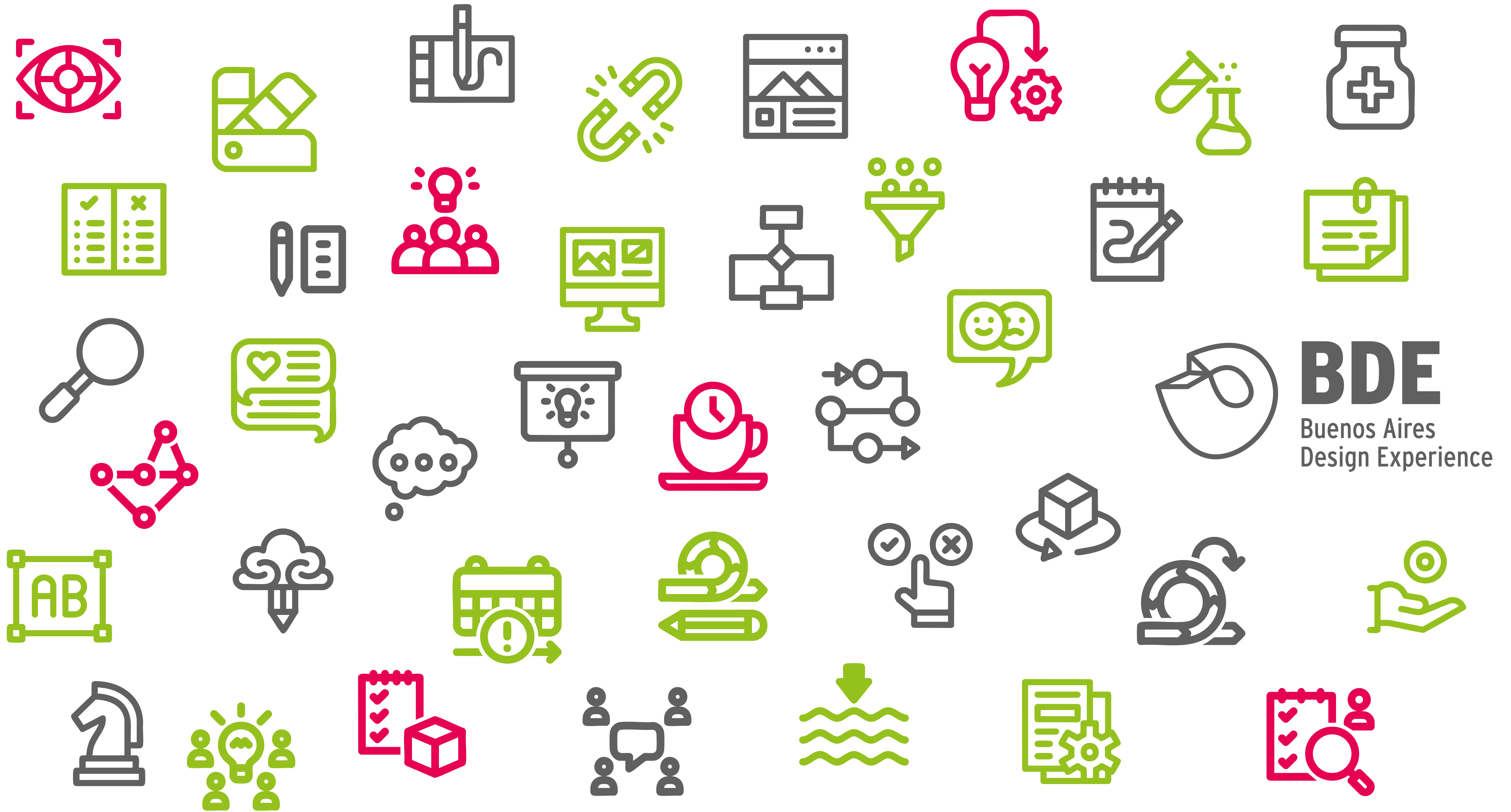


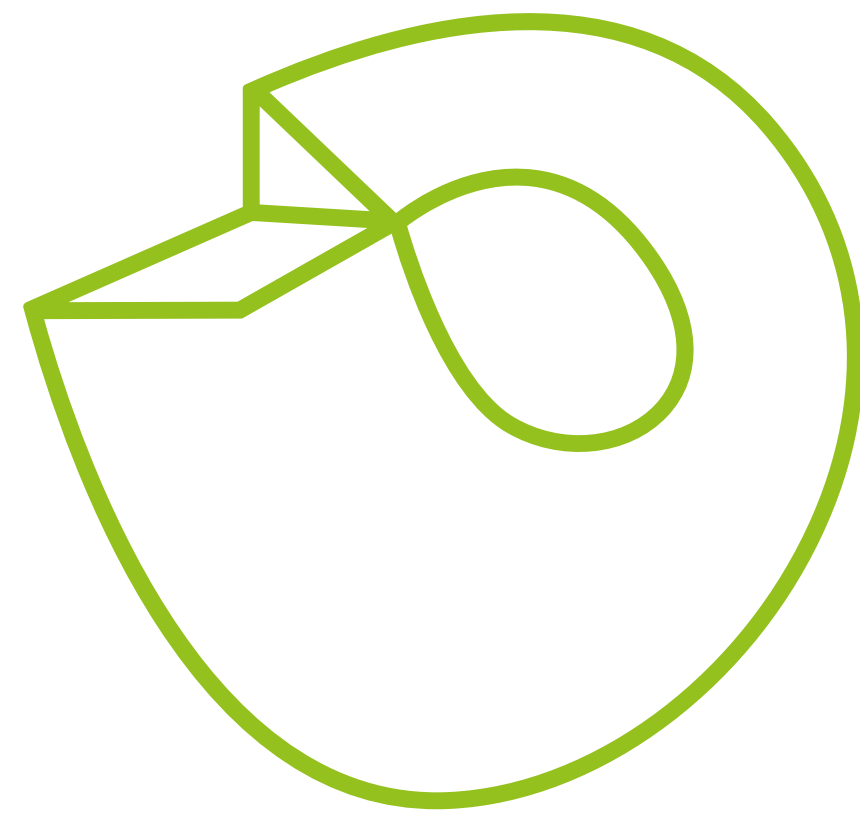
BDE➤ *crono*



Del 7 al 11 de septiembre. 2026



BDE
Buenos Aires
Design Experience



BDE

Buenos Aires
Design Experience

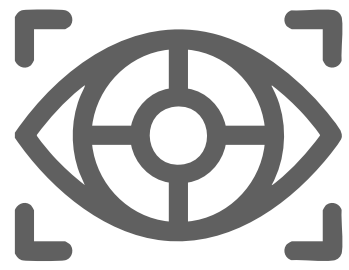
"El diseño para la innovación social es la capacidad de concebir y desarrollar soluciones que traigan cambios sociales. Fomenta formas sostenibles de vivir y producir, creando nuevas redes de relaciones y formas de colaboración."

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



UNIVERSIDAD
AUSTRAL | COMUNICACIÓN





Aproximarse
Observar
Colectar

DESAFÍO

Conectar con el desafío

Día 1

7/09. Mañana



Grupo whatsapp
Con la descripción del caso,
información, links y conversa-
ciones previas.

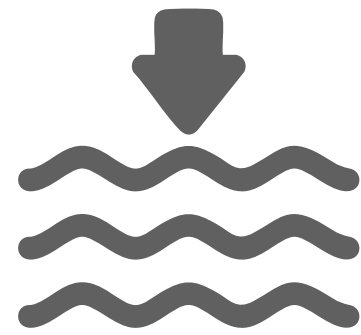
Tablero Miró
Lugar común para trabajar.



- 09.00** *Bienvenida musical, Tobías Rocha en chelo.*
- 09.30** *Conferencia de inicio. Saludo de bienvenida.*
- 10.00** *Conferencia ISIA.*
- 11.00** *Presentación de las organizaciones.*

- > **Asociación Minkai.** Comprometida con la educación rural, acompaña trayectorias educativas y fortalece la continuidad escolar de jóvenes y familias de Tucumán y Catamarca.
- > **Dirección de Promoción Tecnológica, Municipalidad de Pilar.** Dedicada al desarrollo del territorio y a la generación de oportunidades a través de la tecnología y la innovación.
- > **Obra del Padre Mario.** Acompaña a las personas a lo largo de su ciclo vital y trabaja para transformar situaciones de vulnerabilidad en oportunidades, con extensa trayectoria en González Catán.
- > **El Arca.** Trabaja para dar a conocer los dones y capacidades de las personas con discapacidad intelectual, con el foco en la singularidad.

- 12.30** *dEXI. Una mirada transversal, María Sanchez.*
- 13.00** *Break de almuerzo.*
- 14.00** *Reunión entre tutores de equipos y organizaciones.*
- 15.00** *Inicio de la investigación por equipos / visitas.*



Conversar
Preguntar
Comparar
Cuestionar

INMERSIÓN

Ponerse en la piel de la asociación

Día 1

7/09. Tarde

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

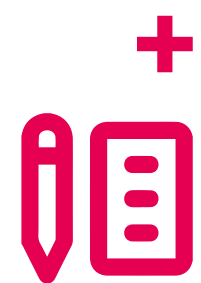
15.00 **Analizar:** Repasar la info. Profundizar completando el tablero con material de internet, testimonios y otros recursos que consideremos aporten a la investigación.

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.

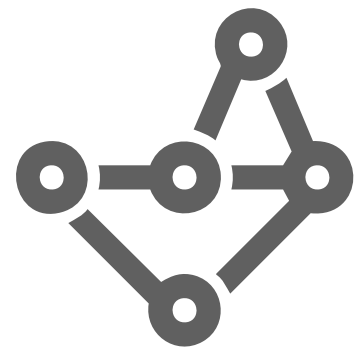
Definir: ¿Cómo podríamos transformar el problema enunciado por la asociación en una oportunidad de diseño?

17.00 Fin del día.



+
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 .



Enmarcar el problema
Poner en crisis
Recortar
Tomar postura
Definir

INVESTIGACIÓN

Identificar oportunidades. Insights de trabajo.

Día 2

8/09.

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

08.30 *Desayuno compartido.*

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

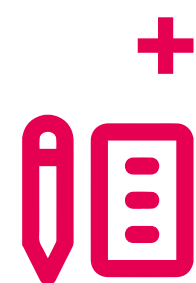
13.00 *Almuerzo.*

14.00 *Reunión entre tutores de equipos.*

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

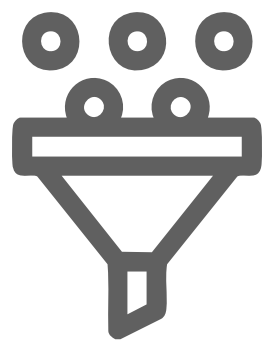
16.00 *Definición de líneas principales. Síntesis memorable. Foco en los aspectos a trabajar para pasar.*

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

Día 3

9/09.

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

8.30 *Desayuno compartido.*

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

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

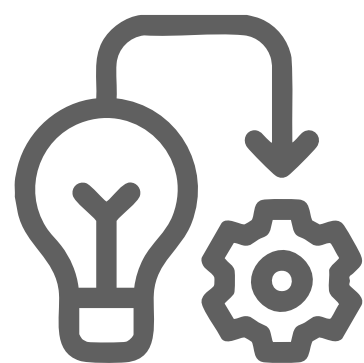
13.00 *Almuerzo.*

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

IMPLEMENTACIÓN

Materializar las soluciones.

Día 4

10/09.

Objetivo: Prototipar y aprender para afinar las propuestas.

8.30 *Desayuno compartido.*

9.00 *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.*



Pulir la presentación final.
Ensayar el pitch.



Solucionar
Transformar
Dar valor
Significar
Comunicar
Compartir



Descargar los certificados
de participación.

PRESENTACIÓN

Compartir las soluciones con las asociaciones.

Día 5

11/09.

Objetivo: Comunicar. Presentar la propuesta del equipo.

8.30 *Desayuno compartido.*

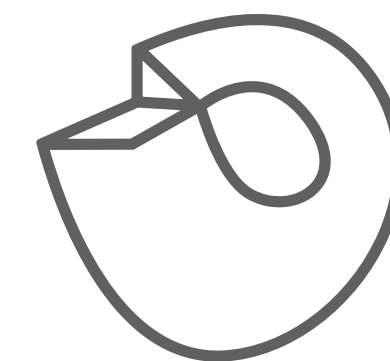
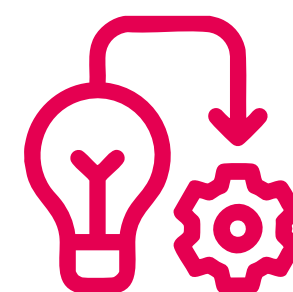
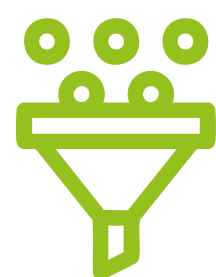
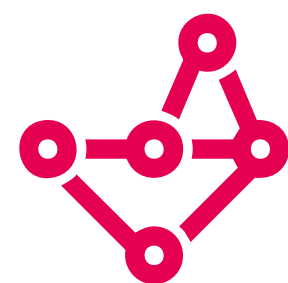
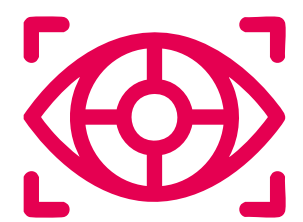
9.00 *Ajustar la exposición: Pitch e infografía, etc. (en digital).
Practicar el pitch.*

13.00 *Almuerzo*

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

16.00 *Retroalimentación y comentarios.
Conclusiones generales.*

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



BDE
Buenos Aires
Design Experience

Septiembre 2026.
Licenciatura en Diseño
Facultad de Comunicación
Universidad Austral.