

Temes de Disseny #40

The Role of Designers in Society: Ethical, Theoretical and Practical Perspectives.

EDITED by
BORI FEHÉR, JONATHAN VENTURA
and ARIEL GUERSENZVAIG

CONTRIBUTIONS by
VALENTINA AURICCHIO, FRANCESCO BURLANDO,
PETER BUWERT, FLAVIANO CELASCHI,
ERIK CIRAVEGNA, ALEXANDRA COUTSUCOS,
ANNALINDA DE ROSA, MARCO ANDREA FINARDI,
ÁGNES JEKLI, OXANA JEOUNG-RAKOVA,
MASSIMO MENICHINELLI, SEVI MERTER,
VANESSA MONNA, VERONICA PASINI,
ALEJANDRO IVÁN PAZ ORTIZ, LLUÍS SALLÉS DIEGO,
MATT SINCLAIR, LAURA SUCCINI
and ANNAPAOLA VACANTI.

FULL VERSION in
ENGLISH - CATALÀ - CASTELLANO



A DESIGN RESEARCH JOURNAL
by ELISAVA, BARCELONA SCHOOL OF DESIGN AND ENGINEERING

B. Fehér, J. Ventura & A. Guersenzvaig
<i>Reflecting on the Role of Designers in Society</i>
<i>Reflexions sobre el rol dels dissenyadors a la societat / Reflexiones sobre el rol de los diseñadores en la sociedad</i>
Editorial (p. 10 - 23)

V. Monna & V. Auricchio
<i>Designing the In-Between: Outlining the Roles of the Designer in the Civic Arena</i>
<i>Dissenyant l'intermedi: Descripció de les funcions del dissenyador en l'àmbit cívic. / Diseñando lo intermedio: Descripción de las funciones del diseñador en el ámbito cívico.</i>
Original Paper (p. 24 - 43)

L. Sallés Diego
<i>Design as a Political Object: The Necessary Positioning of the Designer as an Agent of Change.</i>
<i>El disseny com a objecte polític: El reclamat posicionament del dissenyador com a agent de canvi. / El diseño como objeto político: El requerido posicionamiento del diseñador como agente de cambio.</i>
Provocation (p. 44 - 53)

P. Buwert & M. Sinclair
<i>Thought Experiments in Design Ethics</i>
<i>Experiments mentals en l'ètica del disseny / Experimentos mentales en la ética del diseño</i>
Original Paper (p. 54 - 73)

S. Merter
<i>Co-Learning Scenarios with the Community: Democratic Practices In and Out of the Design Studio</i>
<i>Escenaris de coaprenentatge amb la comunitat: Pràctiques democràtiques dins i fora de l'estudi de disseny / Escenarios de coaprendizaje con la comunidad: Prácticas democráticas dentro y fuera del estudio de diseño</i>
Original Paper (p. 74 - 91)

L. Succini, E. Ciravegna, F. Celaschi & V. Pasini
<i>Responsible Advanced Design: Achieving Sustainability through Collaborative Processes</i>
<i>Disseny avançat responsable: Aconseguir la sostenibilitat gràcies a processos col·laboratius / Diseño avanzado responsable: Lograr la sostenibilidad valiéndose de procesos colaborativos</i>
Original Paper (p. 92 - 111)

M. A. Finardi, A. Coutsoucos & A. De Rosa
<i>Co-designing with and for Small and Remote Communities: Reflections on Transformative Innovation, Servitisation, and Agonism.</i>
<i>Codissenyar amb i per a comunitats petites i remotes: Reflexions sobre la innovació transformadora, la servitització i l'agonisme / Codiseñar con y para comunidades pequeñas y remotas: Reflexiones sobre la innovación transformadora, la servitización y el agonismo</i>
Case Study (p. 112 - 135)

O. Jeoung-Rakova
<i>Digitising the Physical: The Evolving Role of Collaboration Tools in Citizen Participatory Design Amidst the COVID-19 Pandemic in Seoul</i>
<i>Digitalitzar el que és físic: El paper evolutiu de les eines de col·laboració en el disseny participatiu ciutadà enmig de la pandèmia de COVID-19 a Seül / Digitalizar lo físico: El papel evolutivo de las herramientas de colaboración en el diseño participativo ciudadano en mitad de la pandemia de COVID-19 en Seül</i>
Case Study (p. 136 - 155)

A. Vacanti, F. Burlando, A. I. Paz Ortiz & M. Menichinelli
<i>Challenges and Responsibilities in the UX Design of Text-to-Image AI Models: A Discussion Through a Comparative Heuristics Evaluation</i>
<i>Reptes i responsabilitats del disseny d'UX en models d'IA de text a imatge: Discussió a través d'una avaluació heurística comparativa / Retos y responsabilidades del diseño de UX en modelos de IA de texto a imagen: Discusión a través de una evaluación heurística comparativa</i>
Case Study (p. 156 - 175)

Á. Jekli
<i>Visual Communication Bridging Intercultural Barriers: Collaborative Methods Supporting the Social Inclusion of Young Refugees</i>
<i>Comunicació visual per superar les barreres interculturals: Mètodes de col·laboració en suport de la inclusió social dels joves refugiats / Comunicación visual para superar las barreras interculturales: Métodos de colaboración en apoyo de la inclusión social de los jóvenes refugiados</i>
Original Paper (p. 176 - 200)

Reflecting on the Role of Designers in Society

BORI FEHÉR
Moholy-Nagy University of Art and Design (MOME)

JONATHAN VENTURA
Unit for History and Philosophy, Shenkar – Engineering.
Design. Art

ARIEL GUERSENZVAIG
Elisava, Barcelona School of Design and Engineering
(UVic-UCC)

KEYWORDS
Social Design, Design Ethics, Civic Engagement,
Design Justice, Participatory Design, Digitalisation,
Sustainability.

LICENSE
CC BY-NC-ND

HOW TO CITE
Fehér, Bori, Jonathan Ventura and Ariel Guersenzvaig.
2024. “Reflecting on the Role of Designers in Society”.
Temes de Disseny 40: 10-23.
<https://doi.org/10.46467/TdD40.2024.10-23>

The 40th issue of *Temes de Disseny* explores the ethical, theoretical and practical perspectives comprising the role of designers in the 21st Century. From the dawn of human-kind, the role of designers has been fairly straightforward – to help the survival of individuals and communities by conceiving artefacts and ways of doing things. This changed with industrialisation, especially after the mid-1950s in Europe and North America and subsequently in the rest of the world, where a specialised role for factory workers appeared connecting the factory floor, planning and marketing: the designer. Thus Design as a professional discipline started to develop into the multidisciplinary field that it is today.

Recent decades have presented us with a plethora of global shifts and changes which have challenged the role of the designer in society: ecological disasters, global pandemics, streams of refugees, wars, socially disruptive technological innovations, economic inequality, political shifts and more lead us to the conclusion that changing design practice is not an option but a must. From focusing mainly on profit and the market, designers should use their global and daily reach to support individuals in their process of reframing their communities and tackle issues that are truly important to us all. The dialogue between pursuing social justice and acknowledging designers’ capabilities frames the complexities of social design realistically. In a world now beset by multifaceted crises, isolation and apathy stand out as critical issues that we must address. These changes must trigger a reflection on the strategic direction of design practice to keep its role in society relevant and productive.

The advent of digital technologies has broadened design’s scope to include foci of activity such as the design of digital interfaces and services, robotics, immersive environments and AI. New design-related initiatives arose, expanding the remit of design and adding to innovative roles and responsibilities developed by design professionals, such as social design, service design, design strategy and more. Designers have taken on more strategic and multidisciplinary roles, exploring meta-design, processes and other outcomes that are not necessarily tangible products. As a result, they are now expected to tackle complex problems, create or enhance empathy and mediate between various stakeholders and agents, as well as formulate participatory processes and strategies. Designers are often now seen as agents of change, responsible for addressing pressing social and environmental issues, rather than only as creators of aesthetically pleasing and functional products. This evolution has sparked a growing interest in examining the multifaceted role of designers through ethical, theoretical and practical lenses.

In a shift from the margins of the discipline to the mainstream, designers are increasingly questioned by and attuned to social and ethical considerations, ensuring their processes and outcomes align with sustainability, privacy and broader societal impacts. Going beyond user-centred, they now actively advocate for human-and other-than-human-centred approaches, highlighting the needs of design partners and those affected by design, and fostering collaborative relationships with cross-functional teams to develop innovative and purposeful solutions that profoundly enhance people’s and other species’ lives.

In the last two decades, the very locus of design has changed. New venues which integrate previously unknown subject matter or technologies emerged, transforming our practice. Moreover, designers working through socially oriented spheres, such as inclusive or universal design and later social design, learned about the global and local influences of designed products and services. This newfound responsibility led to a growing tendency within the discipline to address problems and situations that even thirty years ago were not commonly considered to be within the purview of design. However, facing this massive change must raise poignant questions. How can designers effectively navigate the multifaceted challenges posed by global shifts and transformations? In what ways can designers leverage digital technologies, from social networks to AI, to create impactful and inclusive experiences that are just and non-extractive? What is the relation between design practice and political ideologies? Can designers stay on the sideline when various societal shifts change the very foundations of our communities? How can designers integrate social and ethical considerations into their design practices to address sustainability and justice concerns? How can designers effectively mediate between diverse stakeholders to foster meaningful collaborative and participatory approaches that don’t succumb to oppressive power dynamics?

Be that as it may, one thing is clear: there are no one-size-fits-all approaches to navigate “wicked problems” (Rittel and Webber 1973) and problems in “complex” and “chaotic” contexts, as described in the Cynefin framework (Snowden and Boone 2007). These problems, such as the climate emergency or educational equity are marked by uncertainty, interconnectedness, unpredictability and a lack of clear solutions, requiring adaptive, iterative approaches and collaborative efforts involving multiple stakeholders to generate new insights and foster innovation. Best practices that work in one situation may not work in another. However, this intractability does not mean that a designer must throw up their hands and do nothing. It only highlights the paramount relevance of their professional (ethical) judgment and suitable designerly approaches that safely probe and challenge the system, observing the results then responding based on their findings.

The papers selected for this issue provide some answers and theses for discussion. The evolving roles of the designer in our century are elusive and trying to define them is not an easy task. While some might be content with the simplistic notion of “adding good to the world” or tackling global issues, we wish to offer a broader and deeper perspective. To do so, we want to highlight, without seeking in any way to be exhaustive, some critical challenges the discipline faces in the near future.

Tromp and Vial (2022, 220) present the core axiom of social design as follows: “we engage in social design when we primarily aim to foster the common good (through design)”. While this belief can hardly be disputed, instead of focusing on the common good, we propose to focus on “capabilities”. A capability is an effective freedom people have to achieve valuable beings and doings. A focus on what people are effectively able *to do and be* provides a robust underpinning to conceptualize (social) design’s purpose in terms of the contribution of design to others’ well-being and the common good (Guersenzvaig 2021). This shift is extremely important to trigger meaningful change since designers as potential agents of change work within strict practical boundaries. Contrary to philosophers or social scientists who work outside of the market, designers must influence their own field while practicing their craft. Thus, shifting our gaze to capabilities allows for all stakeholders to keep influencing the practice without leaving the field (see Guersenzvaig and Ventura 2023).

FACILITATING SUBSTANTIVE
PARTICIPATORY DECISION-MAKING

Being able to be consulted or voice an opinion during a project is not the same as “having a say”. Having a say means that stakeholders actively participate in the conception, development and definition of the project in which they are participating. This requires a truly collaborative process rather than a merely consultative one. In this way, people are co-responsible for the process and share ownership of the authorship of the outcome (full of potential and flexible as it might be), which depends precisely on the active participation of those involved during the design process (see Simonsen & Robertson 2013, 1-85). Bratteteig et al. (2013, 130) delineate some key areas that must be considered to safeguard substantive, meaningful participation: agenda control (what is discussed and who decides the themes), participants (who is invited to participate), scope (which solutions are possible and which problems are addressed) and resources (that are available). Indeed this notion of communal justice falls well within the margins of other influential design theories highlighting the importance of working *with* rather than *for* local communities, and integrating long-term change, serving first and foremost the local community.

SEEKING DESIGN JUSTICE

Achieving true participation is easier said than done. True participation is fraught with social issues related to power dynamics and (epistemic) justice. The dimensions of these tensions are well known and include gender, ethnicity, age, ability, knowledge, social class or caste, as well as religion, among other vectors. Costanza-Chock (2020) emphasises

the inherently political nature of design processes and the intersectionality of power dynamics. Even within supposedly participatory projects, power imbalances persist, affecting interactions between family members, workers, bosses, citizens and civil servants. This highlights the coercive potential of power relations.

Extractive practices within supposedly inclusive design processes, where community members contribute ideas that are then appropriated for profit by professional designers and corporations, pose another challenge. Design justice calls for a shift towards approaches that prioritize community ownership, profit, credit and visibility. Costanza-Chock draws on Bezdek’s (2013) work to reconsider citizen participation in design processes, suggesting Arnstein’s ladder as a heuristic for assessing the strength of participation, ranging from nominal consultation to substantive governance. This underscores the importance of accountability, leadership and community control in design projects, which necessitates a transition from sponsor-led or designer-led efforts to community-led initiatives. In this margin (social) designers can work as mediators and social interpreters, harnessing their professional knowledge to translate and facilitate the various needs of the myriad stakeholders in each project.

BEING CRITICAL

Echoing Costanza-Chock, Parvin (2023) underscores the necessity of participatory methods rooted in a liberatory and democratic ethos, amplifying the voices of the traditionally marginalised in knowledge-making processes. Parvin cautions that participation alone does not guarantee design justice, emphasizing the importance of grounding design work in diverse perspectives and feminist, antiracist and decolonial ways of knowing. Without this foundation, designers risk becoming mere facilitators, diminishing their accountability for the outcomes. A step in this direction is to seek to restore design ethics as a rigorous inquiry into the complex and messy realities of design situations, challenging designers to engage politically and historically in their practice.

Von Busch and Palmås (2023a; 2023b) also offer a critical perspective on design, arguing that despite designers’ intentions of empathy and participatory approaches, the long-term effects often neglect power dynamics and social corruption. To counter this idealism, they advocate for a “healthy dose of political realism”, urging designers to recognize the inherent power dynamics in participatory projects. They emphasise the conflictive nature of social interactions, which contrasts with the notion of polite exchanges. The challenge, they propose, lies in integrating scepticism into design processes without succumbing to cynicism. They advocate for “Realdesign”, a pragmatic approach informed by “Realpolitik”, which acknowledges themes like betrayal, corruption, cunning and hypocrisy to reflect on design. The upshot is that designers must navigate complexities thoughtfully and critically rather than relying solely on good intentions.



Fig. 1. Distorted identities, by Bernat Rucabado. Elisava Undergraduate Degree in Design final degree project, 2024. Photo by Miquel Pérez.

NETWORK AS A COMMUNITY
FOR CHANGE

As we explore the evolving role of designers, professional communities are pivotal in facilitating and supporting these changes. Indeed, before delving into the papers compiled in this volume, we would like to demonstrate the points we highlighted earlier in an ongoing international collaboration.

The Social Design Network (SDN) was founded in response to the evolving roles of designers in their current reality, facing real societal issues embedded in complex problems. Recognising a growing need for a community within the sphere of social design higher education that is centred around people instead of institutions, the co-founders (Bori Feher and Jonathan Ventura) sought to create a platform that not only fosters professional development but also drives meaningful impacts through real relationships and mutual understanding between members. The network is designed to be a space for knowledge sharing, enabling designers, researchers and educators to navigate and adapt to the significant transitions occurring in the field.

As we collectively grapple with the new roles designers are expected to assume, the SDN serves as a key resource. It supports its members by offering opportunities for learning and collaboration in three arenas: education, research and practice, contributing to the growing need to be not just well-equipped to meet the demands of these new roles, but being resilient in these changing times and providing a necessary disciplinary change. This initiative acknowledges that designers and people dealing with social design will inevitably undergo a transformation, evolving into roles that are more integrated with societal, environmental and cultural needs and focused on human- as well as more-than-human-centred and post-humanistic topics and potential impact. The Network aims to guide and support this transformation, promoting a future where design is a pivotal force for positive change and impact on all species.

In general, design practice has changed immensely in recent decades. Setting aside Generative AI venues that influence design practice in ways we can only begin to perceive (see Sangüesa and Guersenzvaig 2019), sub-disciplines in design practice have emerged to influence the entire field. Service design, participatory design, eco-social

design and more have started offering new ways to perceive what we do. As such, classic divisions within the discipline are coming into question. Do we need industrial or jewellery design, or can we offer design for the body? These strategic dilemmas go hand-in-hand with the global and local changes we describe as issues we need to tackle in the SDN, not in an unknown future, but in a real imminent present. As these dynamic shifts influence our field, we must act not as draggers, following the current of change, but as instigators of change. We do so by implementing and integrating theory and practice, innovative pedagogic strategies and new ways of working with and for local communities. While their network is embedded in higher education, they collaborate with NGOs, government agencies and industrial partners that share their values.

This network aims to support and advance the changing role of designers, design researchers and educators while critically questioning it. By fostering collaborative innovation, integrating interdisciplinary approaches, emphasising social impact, facilitating resource sharing, advocating for the profession and promoting a global perspective, the SDN equips its members with the resources, opportunities, new knowledge and, most important, vivid personal relationships and networks to thrive in their evolving roles. As designers increasingly become key players in addressing complex societal challenges, the SDN community and its initiatives will continue to play a growing role in shaping the future of the profession.

THIS ISSUE

Temes de Disseny recognised the opportunity for reflection on the ethical, theoretical and practical perspectives comprising the roles of designers in the 21st century with a focus on design justice, community engagement, digitalisation, AI, healthcare and social justice. As guest editors, we invited researchers and design professionals to contribute their insights and findings related to these topics. We are excited to showcase the papers chosen through a thorough peer review process.

The original papers section contains five contributions. “Thought Experiments in Design Ethics” by Peter Buwert and Matt Sinclair (2024) explores the use of philosophical thought experiments as tools to enhance ethical thinking and foster a transformed ethical mindset among designers. Unlike direct guidance or answers, thought experiments create a productive environment where designers learn not to “know ethics” but to “think ethics”. By engaging in these mental exercises, designers can develop and refine their ability to handle ethical challenges within the complex realities of design practice. “Visual Communication Bridging Intercultural Barriers: Visual Methods Supporting the Social Inclusion of Young Refugees” by Ágnes Jekli (2024) discusses the potential of graphic languages for addressing the significant challenges faced by refugee youth.

The paper draws from the Open Doors Hungary project, which uses design activities to help unaccompanied minor refugees integrate into Hungarian society. By engaging in creative sessions, refugee and local youth develop intercultural skills and shared ownership, demonstrating that visual communication is a powerful tool for storytelling and social inclusion.

“Designing the in-between: Outlining the roles of the designer in the civic arena” by Vanessa Monna and Valentina Auricchio (2024) discusses the topic of Civic Design which integrates design principles with civic values to address complex societal issues. It emphasises the role of designers in promoting care, empathy, inclusion, fairness and democracy, acting as connectors and advocates within the civic sphere. The paper discusses how civic designers navigate power dynamics to foster equitable civic interactions and empower diverse actors and highlights the potential of Civic Design to create inclusive, participatory and equitable community outcomes by reframing power relations within common infrastructures.

“Co-learning scenarios with the community: Democratic practices in and out of the design studio” by Sevi Merter (2024) focuses on the integration of community engagement in design education to create shared environment decision-making and learning in design studios. By involving students in scenario-building with the community, it challenges traditional educational hierarchies and fosters democratic practices. The findings emphasise the importance of clear principles for successful community involvement and highlight scenario-building as a valuable method for inclusive design practices.

“Responsible advanced design: Achieving sustainability through collaborative processes” by Laura Succini, Flaviano Celaschi, Erik Ciravegna and Veronica Pasini (2024) highlights the role of design amidst social and environmental complexities, emphasising its potential to enhance the quality of life through innovation. It introduces the Responsible Advanced Design (RAD) approach, which focuses on ethical responsibility and sustainability in design from the initial stages considering the diverse actors involved. The analysis presents a conceptual model combining environmental and social sustainability with RAD, aimed at interpreting complex contexts and promoting effective, sustainable actions.

The Case studies section contains three contributions. “Digitising the physical: The evolving role of collaboration tools in citizen participatory design amidst the covid-19 pandemic in Seoul” by Oxana Jeoung-Rakova (2024) investigates how the digital transformation of urban design governance prompted by the COVID-19 pandemic led to changes in approaches to citizen participatory design in Seoul, South Ko-

rea. The study analyses the Seoul Citizen Design Bureau and its response to the pandemic, using empirical data and interviews. It explores how digital tools like Zoom™ and Mural™ reshaped participatory design in South Korea, highlighting new local actors and challenging established practices. This research underscores the role of remote ethnography in understanding these changes amid societal upheaval.

“Co-designing with and for small and remote communities: Reflections on transformative innovation, servitisation and agonism” by Marco Andrea Finardi, Alexandra Coutsoucos and Annalinda De Rosa (2024) explores participatory processes in regenerating public spaces in semi-rural areas within the framework of design for social innovation and democracy. By applying participatory regeneration strategies in a remote context untouched by urban initiatives, it seeks new perspectives on community engagement. The study challenges the conventional paradigm of innovation, emphasising co-design through decoloniality, relationality and agonism.

“Driving the generative AI revolution: The role and responsibilities of UI/UX designers in the development of text-to-image models” by Annapaola Vacanti, Francesco Burlando, Ivan Paz and Massimo Menichinelli (2024) examines the rapid advancement of generative AI in creative fields, focusing on text-to-image tools and their integration into artist, designer, architect and researcher workflows. It highlights the ethical, legislative and environmental implications of AI’s unpredictability and ambiguity, emphasising the underexplored UX and UI aspects. By comparing four leading AI models – Midjourney, Dall.E, Stable Diffusion and Adobe Firefly – the paper assesses usability challenges and the need for more intuitive interfaces.

The Provocations section consists of one contribution. In “Design as a political object: The necessary positioning of the designer as an agent of change”, Lluís Sallés Diego (2024) argues that designers have become apolitical and overly focused on unlimited production within the neoliberal model. The provocation calls for a shift towards a politically engaged, eco-centric stance to counterbalance neoliberalism’s harmful effects on society and the environment. It stresses the crucial role of designers in promoting sustainability and societal change, urging them to lead a transformative shift towards a more conscientious approach.

We aim for this issue to stimulate in-depth discussions, advance our collective knowledge and practices and inspire innovative ideas that could potentially address the multifaceted challenges we described above with care and humility.

ACKNOWLEDGEMENTS

The Guest Editors have contributed equally to this editorial article and wish to be acknowledged as co-first authors.

We want to express our gratitude to all the authors for their contributions and to the reviewers for their hard work. We would also like to thank the editors-in-chief Dr Danae Esparza and Dr Massimo Menichinelli, and former editor-in-chief Dr Oscar Tomico, for the opportunity to be guest editors. Special thanks go out to *Temes de Disseny*’s managing editor, Dr Guim Espelt Estopà.

BIOGRAPHIES

Bori Fehér, PhD
Moholy-Nagy University of Art and Design (MOME)

Dr Bori Fehér, an associate researcher, leads the Social Design Hub at MOME Innovation Center. For more than a decade, she has been guiding practice-based research projects focusing on social, eco and humanitarian design. Her research primarily revolves around the climate crisis and its connections to social resilience, with a particular focus on disadvantaged communities and organisations in rural peripheries. Bori is currently leading the Erasmus+ Cooperational Partnership Change Agents project. As a co-founder, she serves as co-chair of the Social Design Network, an initiative born from her own ideas in 2020. Since 2014, Bori has been a visiting researcher at the Maryland Institute College of Art Center for Social Design in Baltimore, USA. She obtained her degrees in architecture and design management from MOME, where she also earned her doctorate *summa cum laude*. Prior to her current roles, she practiced architecture in Budapest and New York, USA. Additionally, she teaches R&D&I courses and acts as a supervisor at the MOME Doctoral School.

Jonathan Ventura, PhD
Unit for History and Philosophy, Shenkar – Engineering. Design. Art

Prof. Jonathan Ventura (PhD) is a design anthropologist, specialising in social and healthcare design, applied design research and design theory. Jonathan is currently the Director of The Unit for History and Philosophy of Art, Design and Technology at Shenkar: Engineering. Design. Art. Jonathan is also a Research Fellow at the Helen Hamlyn Centre for Design, Royal College of Art, London and a member of the Doctorate School at MOME University in Budapest. Jonathan is also the co-founder and co-director of the international Social Design Network (socialdesignnetwork.org) and is the head of the knowledge committee of design at the Ministry of Education in Israel. His latest book, titled *Introduction to Design Theory* co-authored with Michelle Gal, was published in July 2023 by Routledge. His latest article titled “Decoding Visual Culture” was published in 2024 at *Visual Studies* (Routledge).

Ariel Guersenzvaig, PhD
Elisava, Barcelona School of Design and Engineering (UVic-UCC)

Ariel Guersenzvaig is a design and technology ethicist and a professor at ELISAVA Barcelona School of Design and Engineering. His work focuses on the socio-ethical effects of machine intelligence on society, and the study of professional ethics in design. His book *The Goods of Design: Professional Ethics for Designers* (Rowman & Littlefield, 2021) was included in the 2022 Outstanding Academic Titles list published by *Choice*, the journal of the American Library Association. He has published over 20 articles in edited books and scientific journals such as *ACM Interactions*, *IEEE Technology and Society Magazine*, *Big Data & Society*, *American Journal of Bioethics*, *Ethics & Information Technology* and *AI & Society*. Before entering academia, he worked in the industry from the mid-90s to the early 2010s in the fields of user experience and service design. He holds a PhD in Design Theory from the University of Southampton and a master’s degree in Ethics from the University of Birmingham. He is a member of the research ethics committee at the University of Vic-UCC, Spain.

REFERENCES

Bezdek, Barbara L. 2013. “Citizen Engagement in the Shrinking City: Toward Development Justice in an Era of Growing Inequality”. *St. Louis University Public Law Review* 33(1): 3-56. <https://scholarship.law.slu.edu/plr/vol33/iss1/4>

Bratteteig, Tone, Keld Bødker, Yvonne Dittrich, Preben Mogensen and Jesper Simonsen. 2013. “Methods: Organising principles and general guidelines for Participatory Design projects”. In *Routledge International Handbook of Participatory Design*, edited by Jesper Simonsen and Toni Robertson. Routledge.

Buwert, Peter, and Matt Sinclair. 2024. “Thought Experiments in Design Ethics”. *Temes de Disseny* 40: 54-73. <https://doi.org/10.46467/TdD40.2024.54-73>

Costanza-Chock, Sasha. 2020. *Design justice: community-led practices to build the worlds we need*. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/12255.001.0001>

DiSalvo, Carl. 2012. *Adversarial Design*. The MIT Press.

DiSalvo, Carl. 2022. *Design as Democratic Inquiry: Putting Experimental Civics into Practice*. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/13372.001.0001>

Finardi, Marco Andrea, Alexandra Coutsoucos and Annalinda De Rosa. 2024. "Co-designing with and for Small and Remote Communities: Reflections on Transformative Innovation, Servitisation, and Agonism". *Temes de Disseny* 40: 112-135. <https://doi.org/10.46467/TdD40.2024.112-135>

Guersenzvaig, Ariel. 2021. *The Goods of Design: Professional Ethics for Designers*. Rowman & Littlefield.

Guersenzvaig, Ariel, and Jonathan Ventura. 2023. "Designing as self-enactment: Care and responsibility in design practice". In *Expanding the Frontiers of Design: Critical Perspectives*, edited by Gabriela Goldschmidt and Ezri Tarazi, 92-111. Routledge. <https://doi.org/10.1201/b22630-8>

Jekli, Ágnes. 2024. "Visual Communication Bridging Intercultural Barriers - Collaborative Methods Supporting the Social Inclusion of Young Refugees". *Temes de Disseny* 40: 176-200. <https://doi.org/10.46467/TdD40.2024.176-200>

Jeoung-Rakova, Oxana. 2024. "Digitising the Physical: The Evolving Role of Collaboration Tools in Citizen Participatory Design Amidst the COVID-19 Pandemic in Seoul". *Temes de Disseny* 40: 136-155. <https://doi.org/10.46467/TdD40.2024.136-155>

Merter, Sevi. 2024. "Co-Learning Scenarios with the Community: Democratic Practices In and Out of the Design Studio". *Temes de Disseny* 40: 74-91. <https://doi.org/10.46467/TdD40.2024.74-91>

Monna, Vanessa, and Valentina Auricchio. 2024. "Designing the in-between: Outlining the roles of the designer in the civic arena". *Temes de Disseny* 40: 24-43. <https://doi.org/10.46467/TdD40.2024.24-43>

Mouffe, Chantal. 2000. *The Democratic Paradox*. Verso.

Parvin, Nassim. 2023. "Just Design: Pasts, Presents, and Future Trajectories of Technology". *Just Tech: Social Science Research Council*, February 1, 2023. <https://doi.org/10.35650/JT.3049.d.2023>.

Rittel, Horst, and Melvin Webber. 1973. "Dilemmas in a General Theory of Planning". *Policy Sciences* 4(2): 155-69.

Sallés Diego, Lluís. 2024. "Design as a Political Object: The Necessary Positioning of the Designer as an Agent of Change". *Temes de Disseny* 40: 44-53. <https://doi.org/10.46467/TdD40.2024.44-53>

Sangüesa, Ramon and Ariel Guersenzvaig. 2019. "AI as a Design Material: Dealing with New Agencies". *Temes de Disseny* 35: 6-25. <https://doi.org/10.46467/TdD35.2019.6-25>

Simonsen, Jesper, and Toni Robertson, eds. 2013. *Routledge International Handbook of Participatory Design*. Routledge.

Snowden, David, and Mary Boone. 2007. "A leader's framework for decision making". *Harvard Business Review* 85(11): 68.

Succini, Laura, Erik Ciravegna, Flaviano Celaschi and Veronica Pasini. 2024. "Responsible Advanced Design: Achieving Sustainability through Collaborative Processes". *Temes de Disseny* 40: 92-111. <https://doi.org/10.46467/TdD40.2024.92-111>

Tromp, Nynke, and Paul Hekkert. 2019. *Designing for society: Products and services for a better world*. Bloomsbury.

Tromp, Nynke, and Stéphane Vial. 2022. "Five components of social design: A unified framework to support research and practice". *The Design Journal* 26(2): 210-228. <https://doi.org/10.1080/14606925.2022.2088098>

Vacanti, Anna Paola, Francesco Burlando Alejandro Ivan Paz Ortiz and Massimo Menichinelli. 2024. "Challenges and responsibilities in the UX design of text-to-image AI models: A discussion through a comparative heuristics evaluation". *Temes de Disseny* 40: 156-175. <https://doi.org/10.46467/TdD40.2024.156-175>

von Busch, Otto, and Karl Palmás. 2023a. *The Corruption of Co-Design Political and Social Conflicts in Participatory Design Thinking*. Routledge.

von Busch, Otto, and Karl Palmás. 2023b. "Design is... corrupting". *The Design Journal*. <https://doi.org/10.1080/14606925.2023.2200295>

B. Fehér, J. Ventura i A. Guersenzvaig

Reflexions sobre el rol dels dissenyadors a la societat

Traducció al Català

PARAULES CLAU

Disseny Social, Ètica del Disseny, Participació Cívica, Disseny Just, Disseny Participatiu, Digitalització, Sostenibilitat.

ARTICLE

El número 40 de *Temes de Disseny* analitza les perspectives ètica, teòrica i pràctica que formen el rol dels dissenyadors al segle XXI. Des de l’albada de la humanitat, la seva funció ha estat força senzilla: ajudar la supervivència d’individus i comunitats concebent ginys i maneres de fer coses. Això va canviar amb la industrialització, especialment després de mitjans de la dècada del 1950 a Europa i l’Amèrica del Nord, i posteriorment a la resta del món, quan va aparèixer una funció especialitzada entre els treballadors de les fàbriques que connectava la planta de producció, la planificació i la comercialització: el dissenyador. A partir d’aleshores, el disseny com a disciplina professional va començar a evolucionar fins a l’àmbit multidisciplinari que és avui dia.

Les últimes dècades ens han ofert una infinitat de girs i canvis globals que han qüestionat el paper del dissenyador en la societat: desastres ecològics, pandèmies globals, fluxos de refugiats, guerres, innovacions tecnològiques disruptives, desigualtat econòmica, canvis polítics i altres problemes, que ens duen a la conclusió que canviar la pràctica del disseny no és una opció, sinó una necessitat. En lloc de centrar-se principalment en el benefici i el mercat, els dissenyadors han d'utilitzar el seu abast global i quotidià per ajudar els individus en el procés de reestructuració de les seves comunitats i tractar assumptes que són veritablement importants per a tots nosaltres. El diàleg entre reivindicació de la justícia social i reconeixement de les capacitats dels dissenyadors emmarca de forma realista les complexitats del disseny social. En un món sacsejat actualment per crisis multidimensionals, l'aïllament i l'apatia destaquen com a assumptes crítics que hem de tractar. Aquests canvis han de donar lloc a una reflexió sobre la orientació estratègica de la pràctica del disseny per mantenir la seva funció rellevant i productiva en la societat.

L'arribada de les tecnologies digitals ha ampliat l'àmbit del disseny per incloure focus d'activitat com ara el disseny d'interfícies i serveis digitals, la robòtica, entorns immersius i la IA. Sorgeixen noves iniciatives relacionades amb el disseny, expandint la seva comesa i afegint funcions i responsabilitats innovadores desenvolupades per professionals del disseny, com ara el disseny social, el disseny de servei, l'estratègia de disseny i algunes més. Els dissenyadors han assumit funcions més estratègiques i multidisciplinàries, explorant el metadisseny, els processos i altres resultats que no són necessàriament productes tangibles. De resultes, ara s'espera que tractin problemes complexos, creïn o millorin l'empatia i facin de mitjancers entre diferents agents i parts interessades, i també que formulin processos

i estratègies participatives. Avui en dia els dissenyadors generalment són vistos com a agents de canvi, responsables de tractar assumptes socials i mediambientals urgents, i no únicament com a creadors de productes estèticament atractius i funcionals. Aquesta evolució ha suscitat un creixent interès en la revisió de la funció multifacètica dels dissenyadors des del prisma ètic, teòric i pràctic.

En una transició des dels marges de la disciplina cap al corrent dominant, els dissenyadors cada cop són més qüestionats i estan més atents a consideracions ètiques i socials, i s'asseguren que els seus processos i resultats estiguin en harmonia amb la sostenibilitat i la privacitat i assoleixin repercussions socials molt àmplies. Més enllà de l'enfocament centrat en l'usuari, ara advoquen activament per enfocaments centrats en el que és humà i en el que no ho és. Ahora, destaquen les necessitats dels col·laboradors en el disseny i d'aquells que se'n veuen afectats, i fomenten les relacions col·laboratives amb equips transversals per desenvolupar solucions innovadores i amb un propòsit definit que millorin profundament les vides de les persones i d'altres espècies.

DESAFIAMENTS FUTURS

Durant les dues últimes dècades el mateix enfocament del disseny ha canviat. Escenaris nous amb temes fins ara desconeguts o tecnologies noves transformen la nostra pràctica. D'altra banda, els dissenyadors que treballen en esferes orientades socialment, com ara el disseny inclusiu o l'universal, i després el disseny social, van descobrir la influència local i global dels productes i serveis dissenyats. Aquesta responsabilitat acabada d'adquirir va dur a una tendència creixent a la disciplina consistent a abordar problemes que fa només trenta anys no se solien incloure en l'àmbit del disseny. Tanmateix, fer front a aquest enorme canvi pot plantejar qüestions preocupants. Com poden gestionar eficaçment els dissenyadors els desafiaments multifacètics suscitats pels canvis i transformacions globals? Com poden els dissenyadors aprofitar les tecnologies digitals, des de les xarxes socials fins a la IA, per crear experiències amb impacte i inclusives que siguin justes i no extractives? Quina relació hi ha entre pràctica del disseny i ideologia política? Poden els dissenyadors quedar al marge quan diferents canvis socials modifiquen els mateixos ciments de les nostres comunitats? Com poden els dissenyadors integrar consideracions ètiques i socials a les seves pràctiques de disseny per tractar problemes de sostenibilitat i de justícia? Com poden els dissenyadors mediar amb eficàcia entre diverses parts interessades per fomentar valuosos plantejaments col·laboratius i participatius que no sucumbeixin davant opressives dinàmiques de poder?

Segui com sigui, una cosa és clara: no hi ha plantejaments “universals” per gestionar “problemes perversos” (Rittel i Webber 1973) ni problemes en contextos “complexos” i “caòtics”, tal com es descriu al model Cynefin (Snowden i Boone 2007). Aquests problemes, com l'emergència climàtica o l'equitat educativa, estan marcats per incertesa, interrelació, impredictibilitat i absència de solucions clares i requereixen plantejaments iteratius i adaptatius i iniciatives col·laboratives que involucrin múltiples parts interessades amb la finalitat de generar noves idees i fomentar la innovació. Unes bones pràctiques que funcionen en una situació poden no fer-ho en una altra. Tanmateix, aquesta dificultat per trobar una solució no vol dir que un dissenyador s'hagi de resignar i no fer res. Només destaca la crucial rellevància del seu judici (ètic) professional i la idoneïtat dels seus principis de disseny que sens dubte posen a prova i desafien el sistema, observant els resultats i després responent segons les seves conclusions.

Els articles seleccionats per a aquest número proporcionen algunes respostes i tesis per debatre. Les funcions en contínua evolució del dissenyador en el nostre segle són elusives i provar de definir-les no és fàcil. Tot i que algun pugui estar satisfet amb la simplista idea d'“aportar alguna cosa bona al món” o tractar assumptes globals, volem oferir una perspectiva més àmplia i profunda. Amb aquest objectiu, i sense pretendre de cap manera ser exhaustius, volem destacar alguns desafiaments crítics als quals farà front la disciplina en un futur pròxim.

ACCEPTAR L'AGONISME

Les nocions de problemes perversos i contextos complexos i caòtics destaquen la impossibilitat de consens total sobre l'estructuració de problemes

i propostes de solucions. Seguint una idea suggerida per la filòsofa política Chantal Mouffe (2000) i altres investigadors en el camp del disseny (p. ex., DiSalvo 2022), proposem una visió dels mètodes i plantejaments del disseny com intrínsecament “agonistics”. L'agonisme destaca la importància i la inevitabilitat del conflicte i el desacord social i aposta per arribar a un compromís constructiu i participatiu en lloc d'obviar el desacord per mitjà d'un consens forçat. Seguint un plantejament agonista, el disseny que vol ser socialment rellevant es desenvolupa entre el desacord i la contestació, fomenta més l'anàlisi de la diferència que la resolució de disputes i, per tant, dubta de l'autoritat dominant i obre possibilitats per a configuracions de vida comunal. Mètodes de disseny crítics, com ara el disseny adversarial (DiSalvo 2012), materialitzen el dissens i la constestació per destacar les dinàmiques de poder i provocar una reflexió sobre acords socials alternatius. Aquests mètodes, que serveixen d'experiments de disseny social, elaboren artefactes i sistemes com a llocs de recerca de la vida moderna i democràtica. L'agonisme podria ser acceptat a través de mètodes participatius i de codisseny que prioritzen facilitar l'aprenentatge mutu entre diversos participants mitjançant la reflexió en l'acció col·lectiva.

CENTRAR-SE EN LES CAPACITATS

Tromp i Vial (2022, 220) presenten l'axioma essencial del disseny social amb les paraules següents: “Ens involucrem en el disseny social quan pretenem principalment fomentar el bé comú (mitjançant el disseny)”. Tot i que aquesta convicció difícilment es pot discutir, en comptes de centrar-se en el bé comú, proposem centrar-se en les “capacitats”. Una capacitat és una llibertat efectiva que tenen les persones per assolir existències i quefers (*beings and doings*) valuosos. Un focus sobre allò que les persones són capaces efectivament de *fer* i *ser* aporta una robusta base per conceptualitzar l'objectiu del disseny (social) en termes de contribució del disseny al benestar i al bé comú d'altres (Guersenzvaig 2021). Aquest gir és extremadament important per provocar un canvi significatiu, ja que, com a agents potencials de canvi, els dissenyadors treballen dins d'estrictes límits pràctics. Contràriament als filòsofs o als científics socials que treballen fora del mercat, els dissenyadors han d'influir en el seu propi camp quan practiquen la seva professió. Així doncs, desplaçar la nostra mirada cap a les capacitats permet que totes les parts interessades segueixin influïent en la pràctica sense abandonar la disciplina (vegeu Guersenzvaig i Ventura 2023).

FACILITAR PRESES DE DECISIONS PARTICIPATIVES SUBSTANTIVES

Poder ser consultat o expressar una opinió durant un projecte no és el mateix que “tenir poder de decisió”. Poder de decisió significa que les parts interessades contribueixen de forma activa en la concepció, el desenvolupament i la definició del projecte en què participen. Això requereix un procés realment col·laboratiu en comptes d'un procés merament consultiu. Així, les persones són corresponsables del procés i comparteixen la propietat i l'autoria del resultat (tan ple de potencial i tan flexible com sigui possible), que depèn precisament de la participació activa dels implicats durant el procés de disseny (vegeu Simonsen i Robertson, 2013: 1-85). Bratteteig et al. (2013: 130) perfilen algunes àrees clau que cal tenir en compte per salvaguardar una participació substantiva i significativa: control d'agenda (què es debat i qui decideix els temes), participants (qui és convidat a participar), abast (quines solucions són possibles i quins problemes es tracten) i recursos (disponibles). De fet, aquesta noció de justícia comunal encaixa bé en els marges d'altres influents teories de disseny que subratllen la importància de treballar *amb* comunitats locals en comptes de *per a* comunitats locals i que integren el canvi a llarg termini, servint la comunitat local en primer lloc i per damunt de tot.

BUSCAR EL DISSENY JUST

Assolir una participació real és més fàcil que no pas decidir què he de fer. És molt difícil aconseguir una veritable participació en temes socials relacionats amb dinàmiques de poder i justícia (epistèmica). Les dimensions d'aquestes

tensions són ben conegudes i inclouen el gènere, l'origen ètnic, l'edat, la capacitat, el coneixement, la classe social o la casta, així com la religió, entre altres vectors. Costanza-Chock (2020) destaca la naturalesa política inherent dels processos de disseny i la interseccionalitat de les dinàmiques de poder. Fins i tot en projectes suposadament participatius els desequilibris de poder presisteixen, i això afecta les interaccions entre membres de la mateixa família, treballadors, dirigents, ciutadans i funcionaris. Aquesta circumstància posa de manifest el potencial coercitiu de les relacions de poder.

Les pràctiques extractives en processos de disseny suposadament inclusius, en què els membres de la comunitat contribueixen amb idees que després són apropiades en benefici de dissenyadors professionals i corporacions, suposen un altre desafiament. El disseny just reclama un canvi cap a plantejaments que prioritzin la propietat, el benefici, el crèdit i la visibilitat de la comunitat. Costanza-Chock pren com a referència el treball de Bezdek (2013) i recon sidera la participació ciutadana en els processos de disseny, seguint l'escala d'Arnstein com a heurística per avaluar la fortalesa de la participació, des de la consulta nominal fins a la gestió substancial. Això destaca la importància de la responsabilitat, el lideratge i el control de la comunitat en els processos de disseny, que necessiten una transició des del lideratge del patrocinador o del dissenyador a iniciatives liderades per la comunitat. En aquest marge (social) els dissenyadors poden actuar com mediadors i intèrprets socials, aprofitant els coneixements professionals que tenen per traslladar i facilitar les diferents necessitats de les innombrables parts interessades en cada projecte.

	
SER CRÍTIC	
	

Fent-se ressò de Costanza-Chock, Parvin (2023) subratlla la necessitat de mètodes participatius basats en una filosofia democràtica i alliberadora, que amplifiqui les opinions d'aquells que tradicionalment són marginats en els processos d'elaboració de coneixement. Parvin adverteix que la participació per si sola no garanteix el disseny just i destaca la importància del treball de disseny de base en diferents perspectives i maneres de conèixer feministes, antiracistes i descolonia ls. Sense aquesta base, els dissenyadors s'arrisquen a convertir-se en mers facilitadors i a disminuir la seva responsabilitat en els resultats. Un pas en aquesta direcció és pretendre restablir l'ètica del disseny com un estudi rigorós de les complexes i confoses realitats dels contextos de disseny, bo i animant els dissenyadors a comprometre's políticament i històricament en la seva pràctica.

Von Busch i Palmàs (2023a; 2023b) també ofereixen un punt de vista crític sobre el disseny: argumenten que malgrat els propòsits dels dissenyadors de plantejaments d'empatia i participatius, els efectes a llarg termini sovint descuren dinàmiques de poder i corrupció social. Per contrarestar aquest idealisme recomanen una “dosi saludable de realisme polític” i insten els dissenyadors a reconèixer les dinàmiques de poder inherents als processos participatius. Destaquen la naturalesa conflictiva de les interaccions socials, que contrasta amb la idea d'intercanvis cortesos. El desafiament, proposen, rau a integrar l'escepticisme en els processos de disseny sense caure en el cinisme. Aposten pel “Realdesign”, un plantejament pragmàtic inspirat per la “Realpolitik”, que admet reflectir en el disseny temes com ara l'abús de confiança, la corrupció, l'astúcia i la hipocresia. La conseqüència és que els dissenyadors han de gestionar les complexitats de forma curosa i crítica en comptes de basar-se únicament en bons desitjos.

	
LA XARXA COM A COMUNITAT PER AL CANVI	
	

Quan estudiem l'evolució de la funció dels dissenyadors, les comunitats professionals són fonamentals per facilitar aquests canvis i donar-los suport. De fet, abans d'aprofundir en els articles que es recopilen en aquest volum voldríem mostrar els punts que vam destacar anteriorment en una col·laboració internacional en desenvolupament.

La Social Design Network (SDN) es va fundar com a resposta a l'evolució de les funcions dels dissenyadors en la seva realitat present, fent front a afers socials reals arrelats en problemes complexos. En reconèixer la creixent necessitat d'una comunitat dins de l'esfera de l'educació superior de disseny social que se centri en les persones en comptes de centrar-se en les institucions, els cofundadors (Bori Feher i Jonathan Ventura) van

provar de crear una plataforma que no només fomentés el desenvolupament professional, sinó que també generés efectes significatius gràcies a les relacions reals i el coneixement mutu entre els membres. La xarxa està dissenyada per ser un espai d'intercanvi de coneixement i permet que els dissenyadors, els investigadors i els educadors gestionin les importants transicions que han tingut lloc en el sector i s'hi adaptin.

Quan tractem col·lectivament les noves funcions que s'espera que assumeixin els dissenyadors, la SDM és un recurs clau. Dona suport als seus membres bo i oferint oportunitats d'aprenentatge i col·laboració en tres àrees: educació, recerca i pràctica. Així contribueix a la creixent necessitat d'estar no només ben preparat per satisfer les necessitats d'aquestes noves funcions, sinó també a ser resilient en aquests temps canviants, i a proporcionar un necessari canvi disciplinari. Aquesta iniciativa reconeix que els dissenyadors i les persones que treballen en l'àmbit del disseny social experimentaran inevitablement una transformació i evolucionaran cap a funcions que estiguin més integrades en les necessitats socials, mediambientals i culturals i que se centrin en allò humà i en allò no humà, en temes posthumanistes i en l'impacte potencial. La xarxa té l'objectiu de guiar i donar suport en aquesta transformació bo i promovent un futur en què el disseny sigui una força fonamental per a un canvi positiu amb impacte sobre totes les espècies.

En general, la pràctica del disseny ha canviat enormement les últimes dècades. Deixant de banda els àmbits de la IA generativa que influeixen en la pràctica del disseny de formes que tot just comencem a percebre (vegeu Sangüesa i Guersenzvaig 2019), han sorgit disciplines en la pràctica del disseny que influeixen en tot el sector. El disseny de servei, el disseny participatiu, el disseny ecosocial i altres tipus de disseny han començat a oferir noves maneres de percebre el que fem. Les divisions clàssiques de la disciplina s'estan posant en qüestió. Necessitem disseny industrial o de joieria, o podem oferir disseny per al cos? Aquests dilemes estratègics van en paral·lel als canvis locals i globals que definim com assumptes que hem de tractar a la SDM, no en un futur incert, sinó en un present imminent real. Tot i que aquestes canvis dinàmics influeixen el nostre sector, no hem d'actuar a remolc d'ells, seguint el corrent del canvi, sinó com a instigadors del canvi. Ho fem implementant i integrant teoria i pràctica, estratègies pedagògiques innovadores i noves formes de treballar amb i per a les comunitats locals. Per bé que la seva xarxa està integrada a l'educació superior, col·laboren amb diferents ONG, agències governamentals i socis industrials que comparteixen els seus valors.

Aquesta xarxa té l'objectiu de donar suport i potenciar la canviant funció dels dissenyadors, els investigadors del disseny i els educadors, tot i que amb una mirada crítica. Fomentant la innovació col·laborativa, integrant plantejaments interdisciplinaris, destacant l'impacte social, facilitant l'intercanvi de recursos i oportunitats, defensant la professió i promovent una perspectiva global, la SDN dota els seus membres de recursos, oportunitats, nous coneixements i, més important encara, interessants relacions personals i xarxes per progressar en l'evolució de les seves funcions. Com que els dissenyadors són cada vegada més protagonistes a l'hora de tractar problemes socials complexos, la comunitat SDM i les seves iniciatives tindran un paper cada vegada més important en la configuració del futur de la professió.

	
AQUEST NÚMERO	
	

Temes de Disseny agraeix l'oportunitat que se li va presentar de reflexionar sobre les perspectives ètica, teòrica i pràctica que formen les funcions dels dissenyadors al segle xxi, amb una atenció especial al disseny just, la participació de la comunitat, la digitalització, la IA, l'atenció sanitària i la justícia social. Com a editors convidats, vam convocar investigadors i professionals del disseny perquè aportessin les seves idees i conclusions en relació a aquests temes. Estem encantats de presentar els articles seleccionats mitjançant un exhaustiu procés de revisió per experts.

La secció articles originals inclou cinc contribucions. “Experiments mentals en l’ètica del disseny”, de Peter Buwert i Matt Sinclair (2024), analitza l’ús d'experiments mentals filosòfics com a eines per desenvolupar el pensament ètic i fomentar una mentalitat ètica transformada entre els dissenyadors. A diferència de l'orientació o de les respostes directes, els experiments mentals creen un entorn productiu en què els dissenyadors aprenen no a “conèixer

l’ètica” sinó a “pensar en l’ètica”. Bo i participant en aquests exercicis mentals, els dissenyadors poden desenvolupar i perfeccionar la seva capacitat per gestionar enfrontaments ètics en les complexes realitats de la pràctica del disseny.

“Comunicació visual per superar les barreres interculturals: Mètodes de col·laboració en suport de la inclusió social dels joves refugiats”, d'Ágnes Jekli (2024), debat el potencial dels llenguatges gràfics per tractar els importants desafiaments a què s'enfronten els joves refugiats. L'article es basa en el projecte *Open Doors Hungary*, que utilitza activitats de disseny per ajudar els refugiats menors no acompanyats a integrar-se a la societat hongaresa. Mitjançant la seva participació en sessions creatives, refugiats i joves locals desenvolupen capacitats interculturals i un sentiment de pertinença compartit. Així demostren que la comunicació visual és una eina poderosa per a la narració i la inclusió social.

“Dissenyant l'intermedi: Descripció de les funcions del dissenyador en l'àmbit cívici”, de Vanessa Monna i Valentina Auricchio (2024), debat sobre el tema del disseny cívici, que integra principis de disseny amb valors cívics per tractar assumptes socials complexos. Posa de manifest la funció dels dissenyadors a l'hora de promoure la cura, l'empatia, la inclusió, la justícia i la democràcia bo i actuant com a connectors i defensors en l'esfera cívica. L'article exposa com gestionen els dissenyadors cívics les dinàmiques de poder per fomentar interaccions cíviques equitatives i empoderar diferents actors i destaca el potencial del disseny cívici per crear resultats comunitaris inclusius, participatius i equitatius bo i redefinint les relacions de poder en les infraestructures de comunalització.

“Escenaris de coaprenentatge amb la comunitat: Pràctiques democràtiques dins i fora de l'estudi de disseny”, de Sevi Merter (2024), se centra en la integració de la participació de la comunitat en l'educació en disseny per establir una infraestructura de codecisió i coaprenentatge en els estudis de disseny. L'article implica els estudiants en la creació d'escenaris amb la comunitat i així qüestiona les jerarquies educatives tradicionals i promou pràctiques democràtiques. Les conclusions destaquen la importància de tenir uns principis clars per aconseguir una participació reeixida de la comunitat i subratllen la creació d'escenaris com a mètode valuós per a pràctiques de disseny inclusives.

“Disseny avançat responsable: Aconseguir la sostenibilitat gràcies a processos col·laboratius”, de Laura Succini, Flaviano Celaschi, Erik Ciravegna i Veronica Pasini (2024), destaca la funció del disseny entre les complexitats socials i mediambientals, ahora que posa de relleu el potencial que té per millorar la qualitat de vida a través de la innovació. Presenta l'enfocament del Disseny Avançat Responsable (DAR), un mètode centrat en la responsabilitat ètica i la sostenibilitat en el disseny des de les primeres etapes que té en compte la diversitat de parts implicades. L'anàlisi mostra un model conceptual que combina la sostenibilitat mediambiental i social amb l'enfocament DAR, útil per a interpretar contextos complexos i promoure accions sostenibles i eficaces.

	
<i>La secció Estudis de cas inclou tres contribucions.</i>	
“Digitalitzar el que és físic: El paper evolutiu de les eines de col·laboració en el disseny participatiu ciutadà enmig de la pandèmia de COVID-19 a Seül”, d'Oxana Jeoung-Rakova (2024), investiga com la transformació digital en la governança del disseny urbà provocada per la pandèmia de COVID-19 va impulsar canvis en els plantejaments de disseny participatiu ciutadà a Seül. L'estudi analitza l'Oficina de Disseny Ciutadà de Seül i la resposta que va donar a la pandèmia a través de dades empíriques i entrevistes. Examina de quina forma algunes eines digitals com ara Zoom™ i Mural™ van remodelar el disseny participatiu a Corea del Sud, posa de manifest nous actors locals i qüestiona les pràctiques establertes. Aquest estudi subratlla el paper de l'etnografia remota per entendre aquests canvis enmig de l'agitació social.	

“Codissenyar amb i per a comunitats petites i remotes: Reflexions sobre la innovació transformadora, la servitització i l'agonisme”, de Marco Andrea Finardi, Alexandra Coutsoucos i Annalinda De Rosa (2024), analitza els processos participatius en la regeneració d'espais públics en contextos semirurals dins del marc del disseny per a la innovació social i la democràcia. Mitjançant l'aplicació d'estratègies de regeneració participatives en un context remot no

afectat per iniciatives urbanes, busca noves perspectives sobre la participació de la comunitat. L'estudi posa en qüestió el paradigma d'innovació convencional i emfatitza el codisseny a través de la descolonització, la relacionalitat i l'agonisme.

“Impulsar la revolució de la IA generativa: El paper i la responsabilitat dels dissenyadors UI/UX en el desenvolupament de models de text a imatge”, d'Annapaola Vacanti, Francesco Burlando, Ivan Paz i Massimo Menichinelli (2024), examina el ràpid progrés de la IA generativa en els àmbits creatius i se centra en eines de text a imatge i en la seva integració en els fluxos de treball d'artistes, dissenyadors, arquitectes i investigadors. Analitza les implicacions ètiques, legislatives i mediambientals de la impredictibilitat i ambigüitat de la IA i destaca els aspectes poc explorats de la interfícies d'usuari (UI) i l'experiència d'usuari (UX). L'article compara quatre models d'IA capdavanters —Midjourney, Dall·E, Stable Diffusion i Adobe Firefly— i n'avalua les dificultats d'usabilitat i la necessitat d'interfícies més intuïtives.

La secció Provocacions consta d'una contribució. A “El disseny com a objecte polític: El reclamat posicionament del dissenyador com a agent de canvi”, Lluís Sallés Diego (2024) argumenta que els dissenyadors s'han tornat apolítics i se centren excessivament en una producció il·limitada dins del model neoliberal. La provocació exigeix un canvi cap a una postura políticament compromesa i ecocèntrica per contrarestar els efectes nocius que el neoliberalisme té sobre la societat i el medi ambient. Destaca el paper crucial dels dissenyadors en la promoció de la sostenibilitat i el canvi social i els insta a encapçalar un canvi transformador que dugui a un plantejament més conscient.

Amb aquest número pretenem estimular debats profunds, avançar en les nostres pràctiques i coneixement col·lectius i inspirar idees innovadores que puguin tractar els desafiaments multidimensionals que hem provat de descriure amb cura i senzillesa.

	
RECONeixEMENTS	
	

	
Els editors convidats han contribuït per igual a aquest article editorial i volen ser reconeguts com a primers autors.	
	
Volem expressar el nostre agraïment a tots els autors per les seves aportacions i als revisors pel seu ardu treball. També volem agrair als editors en cap, la Dra. Danae Esparza i el Dr. Massimo Menichinelli, i a l'anterior editor en cap, el Dr. Oscar Tomico, l'oportunitat de ser editors convidats. Fem arribar un agraïment especial al coordinador editorial de <i>Temes de Disseny</i> , el Dr. Guim Espelt Estopà.	
	
BIOGRAFIES	
	
Bori Fehér, PhD Moholy-Nagy University of Art and Design (MOME)	

La Dra. Bori Fehér, investigadora associada, dirigeix el Social Design Hub del MOME Innovation Center. Durant més de deu anys ha dirigit projectes d'investigació basats en la pràctica, centrats en el disseny social, ecològic i humanitari. La seva investigació s'enfoca principalment en la crisi climàtica i les connexions que té amb la resiliència social, amb una atenció especial a les comunitats desafavorides i a les organitzacions de perifèries rurals. Actualment Fehér encapçala el projecte *Erasmus+ Cooperational Partnership Change Agents*. Com a cofundadora, és copresidenta de la Social Design Network, una iniciativa que va sorgir de les seves idees el 2020. Des de 2014 Fehér és investigadora visitant al Maryland Institute College of Art Center for Social Design de Baltimore. Va aconseguir els seus títols d'arquitectura i gestió del disseny al MOME, on també es va doctorar *summa cum laude*. Abans d'exercir les seves funcions actuals, va treballar com a arquitecta a Budapest i a Nova York. A més, imparteix cursos d'I+D+i i és supervisora de la MOME Doctoral School.

	
Jonathan Ventura, PhD Unitat d'Història i Filosofia, Shenkar – Enginyeria. Disseny. Art	
	

El professor Jonathan Ventura (doctor) és antropòleg de disseny i s'ha especialitzat en disseny social i d'atenció sanitària, investigació aplicada en disseny i teoria del disseny. Actualment Ventura és director de la Unitat d'Història i Filosofia de l'Art, Disseny i Tecnologia de Shenkar: Enginyeria. Disseny. Art. El professor Ventura també és investigador associat del Helen Hamlyn Centre for Design, Royal College of Art de Londres i membre de la Doctorate School de la Universitat MOME de Budapest. A més, és cofundador i codirector de la xarxa de disseny social internacional Social Design Network (sociadesignnetwork.

B. FEHÉR / J. VENTURA / A. GUERSENZVAIG

19

org) i presideix el Comitè de Coneixement de Disseny del Ministeri d'Educació d'Israel. El seu últim llibre, titulat *Introduction to Design Theory*, que va escriure amb Michelle Gal, va sortir publicat el juliol de 2023 a Routledge. El seu darrer article, titulat "Decoding Visual Culture", es va publicar el 2024 a *Visual Studies* (Routledge).

Ariel Guersenzvaig
Elisava, Facultat de Disseny i Enginyeria
de Barcelona (UVic-UCC)

Ariel Guersenzvaig és especialista en ètica del disseny i la tecnologia i professor de l'escola de Disseny i Enginyeria ELISAVA de Barcelona. El seu treball se centra en els efectes socials i ètics de la intel·ligència artificial en la societat i en l'estudi de l'ètica professional en el disseny. El seu llibre *The Goods of Design: Professional Ethics for Designers* (Rowman i Littlefield, 2021) va formar part de la llista de Títols Acadèmics Excel·lents de 2022 publicada per *Choice*, la revista de l'*American Library Association*. Ha publicat més de 20 articles en llibres i revistes com ara *ACM Interactions*, *IEEE Technology and Society Magazine*, *Big Data & Society*, *American Journal of Bioethics*, *Ethics & Information Technology* i *AI & Society*. Abans d'entrar en el món acadèmic, va treballar a la indústria des de mitjans dels anys 90 fins a principis de la dècada de 2010 en els camps de l'experiència d'usuari i el disseny de serveis. Té un doctorat en Teoria del Disseny per la University of Southampton i un màster en Ètica per la University of Birmingham. És membre del Comitè d'Ètica d'Investigació de la Universitat de Vic-UCC.

REFERÈNCIES

Veure llistat complet de referències a la pàgina 15.

B. Fehér, J. Ventura y A. Guersenzvaig

Reflexiones sobre el rol de los diseñadores en la sociedad

Traducción al Castellano

PALABRAS CLAVE

Diseño Social, Ética del Diseño, Participación Cívica, Diseño Justo, Diseño Participativo, Digitalización, Sostenibilidad.

ARTÍCULO

El número 40 de *Temes de Disseny* analiza las perspectivas ética, teórica y práctica que conforman el rol de los diseñadores en el siglo XXI. Desde los albores de la humanidad, su función ha sido bastante sencilla: ayudar a la supervivencia de individuos y comunidades concibiendo artefactos y modos de hacer cosas. Esto cambió con la industrialización, especialmente después de mediados de la década de 1950 en Europa y América del Norte y posteriormente en el resto del mundo, cuando apareció una función especializada entre los trabajadores de las fábricas que conectaba la planta de producción, la planificación y la comercialización: el diseñador. De ahí, el Diseño como disciplina profesional comenzó a evolucionar hasta el ámbito multidisciplinario que es hoy en día.

Las últimas décadas nos han ofrecido un sinnúmero de giros y cambios globales que han cuestionado el papel del diseñador en la sociedad: desastres ecológicos, pandemias globales, flujos de refugiados, guerras, innovaciones tecnológicas disruptivas, desigualdad económica, cambios políticos y otros problemas, que nos llevan a la conclusión de que cambiar la práctica del diseño no es una opción, sino una necesidad. En lugar de centrarse principalmente en el beneficio y el mercado, los diseñadores deben usar su alcance global y cotidiano para ayudar a los individuos en su proceso de reestructuración de sus comunidades y abordar asuntos que son verdaderamente importantes para todos nosotros. El diálogo entre reivindicación de la justicia social y reconocimiento de las capacidades de los diseñadores enmarca de un modo realista las complejidades del diseño social. En un mundo actualmente sacudido por crisis multidimensionales, el aislamiento y la apatía sobresalen como asuntos críticos que debemos abordar. Estos cambios deben dar lugar a una reflexión sobre la orientación estratégica de la práctica del diseño para mantener su función relevante y productiva en la sociedad.

El advenimiento de las tecnologías digitales ha ampliado el ámbito del diseño para incluir focos de actividad como el diseño de interfaces y servicios digitales, la robótica, entornos inmersivos y la IA. Surgen nuevas iniciativas relacionadas con el diseño, expandiendo su cometido y añadiendo funciones y responsabilidades innovadoras desarrolladas por profesionales del diseño, como el diseño social, el diseño de servicio, la estrategia de diseño y otras más. Los diseñadores han asumido funciones más estratégicas y multidisciplinarias, explorando el metadiseño, los procesos y otros resultados que no son necesariamente productos tangibles. Como consecuencia, ahora se espera que aborden problemas complejos, creen o mejoren la empatía y medien entre diferentes agentes y partes interesadas, así como que formulen procesos y estrategias participativas. Hoy en día, los diseñadores son vistos generalmente como agentes de cambio, responsables de abordar asuntos sociales y medioambientales apremiantes, y no solo como creadores de productos estéticamente atractivos y funcionales. Esta evolución ha suscitado un creciente interés en la revisión de la función multifacética de los diseñadores desde el prisma ético, teórico y práctico.

En una transición desde los márgenes de la disciplina hacia la corriente dominante, los diseñadores son cada vez más cuestionados y están más atentos a consideraciones éticas y sociales, y se aseguran de que sus procesos y resultados estén en armonía con la sostenibilidad y la privacidad y alcancen muy amplias repercusiones sociales. Más allá del enfoque centrado en el usuario, ahora abogan activamente por enfoques centrados en lo humano y en lo no humano, subrayando las necesidades de los colaboradores en el diseño y de aquellos afectados por el diseño, fomentando las relaciones colaborativas con equipos transversales para desarrollar soluciones innovadoras y con un propósito definido que mejoren en profundidad las vidas de las personas y de otras especies.

DESAFÍOS FUTUROS

En las dos últimas décadas, el propio foco del diseño ha cambiado. Nuevos escenarios con temas antes desconocidos o nuevas tecnologías transforman nuestra práctica. Por otra parte, los diseñadores que trabajan en esferas orientadas socialmente, como el diseño inclusivo o el universal, y después el diseño social, descubrieron la influencia local y global de los productos y servicios diseñados. Esta recién adquirida responsabilidad condujo a una tendencia creciente en la disciplina consistente en abordar problemas y situaciones que hace tan solo treinta años no se solían considerar dentro del ámbito del diseño. Sin embargo, afrontar este enorme cambio puede plantear cuestiones preocupantes. ¿Cómo pueden los diseñadores gestionar eficazmente los desafíos multifacéticos suscitados por los cambios y transformaciones globales? ¿De qué modo pueden los diseñadores aprovechar las tecnologías digitales, desde las redes sociales hasta la IA, para crear experiencias con impacto e inclusivas que sean justas y no extractivas? ¿Cuál es la relación entre práctica del diseño e ideología política? ¿Pueden los diseñadores permanecer al margen cuando diferentes cambios sociales modifican los propios cimientos de nuestras comunidades? ¿Cómo pueden los diseñadores integrar consideraciones éticas y sociales en sus prácticas de diseño para abordar problemas de sostenibilidad y de justicia? ¿Cómo pueden los diseñadores mediar con eficacia entre diversas partes interesadas para fomentar valiosos planteamientos colaborativos y participativos que no sucumban ante las opresivas dinámicas de poder?

Sea como fuere, una cosa está clara: no hay planteamientos “universales” para gestionar “problemas perversos” (Rittel y Webber 1973) ni problemas en contextos “complejos” y “caóticos”, como se describe en el modelo Cynefin (Snowden y Boone 2007). Estos problemas, como la emergencia climática o la equidad educativa, están marcados por incertidumbre, interrelación, impredecibilidad y ausencia de soluciones claras, y requieren planteamientos iterativos y adaptativos e iniciativas colaborativas que involucren a múltiples partes interesadas con el fin de generar nuevas ideas y fomentar la innovación. Unas buenas prácticas que funcionan en una situación puede que no funcionen en otra. Sin embargo, esta dificultad para encontrar una solución no significa que un diseñador deba resignarse y no hacer nada. Solo subraya la crucial relevancia de su juicio (ético) profesional y la idoneidad de sus principios de diseño que sin duda ponen a prueba y desafían el sistema, observando los resultados y después respondiendo en base a sus conclusiones.

Los artículos seleccionados para este número proporcionan algunas respuestas y tesis para debate. Las funciones en continua evolución del diseñador en nuestro siglo son elusivas e intentar definir las no es tarea fácil. Aunque alguno puede estar satisfecho con la simplista idea de “añadir algo bueno al mundo” o abordar asuntos globales, deseamos ofrecer una perspectiva más amplia y profunda. Para ello, y sin pretender de ningún modo ser exhaustivos, queremos destacar algunos desafíos críticos a los que se enfrenta la disciplina en un futuro próximo.

ACEPTAR EL AGONISMO

Las nociones de problemas perversos y contextos complejos y caóticos ponen de relieve la imposibilidad de consenso total sobre la estructuración de problemas y propuestas de soluciones. Siguiendo una idea sugerida por la filósofa política Chantal Mouffe (2000) y otros investigadores en el campo del diseño (p. ej., DiSalvo 2022), proponemos una visión de los métodos y planteamientos del diseño como intrínsecamente “agonísticos”. El agonismo recalca la importancia e inevitabilidad del conflicto y el desacuerdo social, abogando por llegar a un compromiso constructivo y participativo en lugar de obviar el desacuerdo mediante un consenso forzado. Siguiendo un planteamiento agonista, el diseño que pretende ser socialmente relevante se desarrolla entre el desacuerdo y la contestación, fomentando más el análisis de la diferencia que la resolución de disputas, poniendo en tela de juicio, por lo tanto, a la autoridad dominante y abriendo posibilidades para configuraciones de vida comunal. Métodos de diseño críticos, como el diseño adversarial (DiSalvo 2012), materializan el disenso y la contestación para destacar las dinámicas de poder y provocar una reflexión sobre acuerdos sociales alternativos. Estos métodos sirven como experimentos de diseño social, elaborando artefactos y sistemas como lugares de investigación de la vida moderna y democrática. El agonismo podría ser aceptado a través de métodos participativos y de codiseño que priman facilitar el aprendizaje mutuo entre múltiples participantes mediante reflexión en la acción colectiva.

CENTRARSE EN LAS CAPACIDADES

Tromp y Vial (2022, 220) presentan el axioma esencial del diseño social como sigue: “nos involucramos en el diseño social cuando pretendemos principalmente fomentar el bien común (mediante el diseño)”. Aunque esta convicción difícilmente puede ser discutida, en lugar de centrarse en el bien común, proponemos centrarse en las “capacidades”. Una capacidad es una libertad efectiva que tienen las personas para alcanzar existencias y hacer *(beings and doings)* valiosos. Un foco sobre lo que las personas son capaces efectivamente de *hacer y ser* proporciona una robusta base para conceptualizar el objetivo del diseño (social) en términos de contribución del diseño al bienestar y el bien común de otros (Guersenzvaig 2021). Este giro es extremadamente importante para provocar un cambio significativo, ya que los diseñadores, como agentes potenciales de cambio, trabajan dentro de estrictos límites prácticos. Contrariamente a los filósofos o científicos sociales que trabajan fuera del mercado, los diseñadores deben influir en su propio campo cuando practican su profesión. Así pues, desplazar nuestra mirada hacia las capacidades permite a todas las partes interesadas seguir influyendo en la práctica sin abandonar la disciplina (véase Guersenzvaig y Ventura 2023).

FACILITAR TOMAS DE DECISIONES PARTICIPATIVAS SUSTANTIVAS

Poder ser consultado o expresar una opinión durante un proyecto no es lo mismo que “tener poder de decisión”. Poder de decisión significa que las partes interesadas contribuyen de forma activa en la concepción, desarrollo y definición del proyecto en el que participan. Esto requiere un proceso verdaderamente colaborativo en lugar de uno meramente consultivo. De esta forma, las personas son corresponsables del proceso y comparten la propiedad y la autoría del resultado (tan lleno de potencial y flexible como pueda ser), que depende precisamente de la participación activa de los involucrados durante el proceso de diseño (véase Simonsen y Robertson 2013, 1-85). Bratteteig et al. (2013, 130) perfilan algunas áreas clave que deben ser consideradas para salvaguardar una participación sustantiva y significativa: control de agenda (qué se debate y quién decide los temas), participantes (quién es invitado a participar), alcance (qué soluciones son posibles y qué problemas se abordan) y recursos (disponibles). De hecho, esta noción de justicia comunal encaja bien dentro de los márgenes de otras influentes teorías de diseño que subrayan la importancia de trabajar con comunidades locales en lugar de *para* comunidades locales y que integran el cambio a largo plazo, sirviendo primero y ante todo a la comunidad local.

BUSCAR EL DISEÑO JUSTO

Conseguir una participación real es más fácil de decir que de hacer. Es muy difícil conseguir una verdadera participación en temas sociales relacionados con dinámicas de poder y justicia (epistémica). Las dimensiones de esas tensiones son bien conocidas e incluyen género, origen étnico, edad, capacidad, conocimiento, clase social o casta, así como religión, entre otros vectores. Costanza-Chock (2020) destaca la naturaleza política inherente de los procesos de diseño y la interseccionalidad de las dinámicas de poder. Incluso en proyectos supuestamente participativos los desequilibrios de poder persisten, lo que afecta a las interacciones entre miembros de la misma familia, trabajadores, dirigentes, ciudadanos y funcionarios. Esto pone de manifiesto el potencial coercitivo de las relaciones de poder.

Las prácticas extractivas en procesos de diseño supuestamente inclusivos, donde los miembros de la comunidad contribuyen con ideas que luego son apropiadas en provecho de diseñadores profesionales y corporaciones, suponen otro desafío. El diseño justo reclama un cambio hacia planteamientos que prioricen la propiedad, el beneficio, el crédito y la visibilidad de la comunidad. Costanza-Chock parte del trabajo de Bezdek (2013) para reconsiderar la participación ciudadana en los procesos de diseño, sugiriendo la escalera de Arnstein como heurística para evaluar la fuerza de la participación, desde consulta nominal a gestión sustancial. Esto subraya la importancia de la responsabilidad, el liderazgo y el control de la comunidad en los procesos de diseño, que necesitan una transición desde el liderazgo del patrocinador o del diseñador a iniciativas lideradas por la comunidad. En este margen (social) los diseñadores pueden actuar como mediadores e intérpretes sociales, aprovechando sus conocimientos profesionales para trasladar y facilitar las diferentes necesidades de las innumerables partes interesadas en cada proyecto.

SER CRÍTICO

Haciéndose eco de Costanza-Chock, Parvin (2023) subraya la necesidad de métodos participativos basados en una filosofía democrática y liberadora, que amplifique las opiniones de los marginados tradicionalmente en los procesos de elaboración de conocimiento. Parvin advierte que la participación por sí sola no garantiza el diseño justo y destaca la importancia del trabajo de diseño de base en diversas perspectivas y modos de conocer feministas, antirracistas y descoloniales. Sin esta base, los diseñadores se arriesgan a convertirse en meros facilitadores, disminuyendo su responsabilidad en los resultados. Un paso en esta dirección es pretender restaurar la ética del diseño como un estudio riguroso de las complejas y confusas realidades de los contextos de diseño, animando a los diseñadores a comprometerse política e históricamente en su práctica.

Von Busch y Palmás (2023a; 2023b) también ofrecen un punto de vista crítico sobre el diseño, argumentando que a pesar de los propósitos de los diseñadores de planteamientos de empatía y participativos, los efectos a largo plazo a menudo descuidan dinámicas de poder y corrupción social. Para contrarrestar este idealismo, recomiendan una “dosis saludable de realismo político”, instando a los diseñadores a reconocer las dinámicas de poder inherentes en los procesos participativos. Destacan la naturaleza conflictiva de las interacciones sociales, que contrasta con la idea de intercambios corteses. El desafío, proponen, radica en integrar el escepticismo en los procesos de diseño sin caer en el cinismo. Abogan por el “Realdesign”, un planteamiento pragmático inspirado por la “Realpolitik”, que admite reflejar en el diseño temas como el abuso de confianza, la corrupción, la astucia y la hipocresía. La consecuencia es que los diseñadores deben gestionar las complejidades de forma cuidadosa y crítica en lugar de basarse únicamente en buenos deseos.

LA RED COMO COMUNIDAD PARA EL CAMBIO

Cuando estudiamos la evolución de la función de los diseñadores, las comunidades profesionales son fundamentales para facilitar y apoyar estos cambios. De hecho, antes de profundizar en los artículos recopilados en este volumen, desearíamos mostrar los puntos que destacamos anteriormente en una colaboración internacional en desarrollo.

La Social Design Network (SDN) se fundó como respuesta a la evolución de las funciones de los diseñadores en su realidad presente, afrontando asuntos sociales reales arraigados en problemas complejos. Al reconocer la creciente necesidad de una comunidad dentro de la esfera de la educación superior de diseño social que se centre en las personas en lugar de centrarse en las instituciones, los cofundadores (Bori Fehér y Jonathan Ventura) trataron de crear una plataforma que no solo fomentara el desarrollo profesional, sino que también generara efectos significativos gracias a las relaciones reales y el entendimiento mutuo entre los miembros. La red está diseñada para ser un espacio de intercambio de conocimiento y permite a diseñadores, investigadores y educadores gestionar y adaptarse a las importantes transiciones ocurridas en el sector.

Cuando abordamos colectivamente las nuevas funciones que se espera que asuman los diseñadores, la SDN sirve como un recurso clave. Apoya a sus miembros ofreciendo oportunidades de aprendizaje y colaboración en tres áreas: educación, investigación y práctica, contribuyendo a la creciente necesidad no solo de estar bien preparado para satisfacer las necesidades de estas nuevas funciones, sino también de ser resilientes en estos tiempos cambiantes y de proporcionar un necesario cambio disciplinario. Esta iniciativa reconoce que los diseñadores y las personas que se ocupan de diseño social experimentarán inevitablemente una transformación, evolucionando hacia funciones que estén más integradas en las necesidades sociales, medioambientales y culturales y centradas en lo humano y lo no humano, en temas poshumanistas y en el impacto potencial. La Red tiene por objeto guiar y respaldar esta transformación, promoviendo un futuro donde el diseño sea una fuerza fundamental para un cambio positivo con impacto sobre todas las especies.

En general, la práctica del diseño ha cambiado enormemente en las últimas décadas. Dejando a un lado los ámbitos de la IA Generativa que influyen en la práctica del diseño de formas que solo comenzamos a percibir (véase Sangüesa y Guersenzvaig 2019), han surgido subdisciplinas en la práctica del diseño que influyen en todo el sector. El diseño de servicio, el diseño participativo, el diseño ecosocial y otros han comenzado a ofrecer nuevos modos de percibir lo que hacemos. Como tales, las divisiones clásicas de la disciplina se están poniendo en cuestión. ¿Necesitamos diseño industrial o de joyería, o podemos ofrecer diseño para el cuerpo? Estos dilemas estratégicos van de la mano con los cambios locales y globales que definimos como asuntos que necesitamos abordar en la SDN, no en un futuro incierto, sino en un presente inminente real. Aunque estos cambios dinámicos influyen en nuestro sector, no debemos actuar arrastrados por ellos, siguiendo la corriente del cambio, sino como instigadores del cambio. Lo hacemos implementando e integrando teoría y práctica, estrategias pedagógicas innovadoras y nuevas formas de trabajar con y para las comunidades locales. Aunque su red está integrada en la educación superior, colaboran con diversas ONG, agencias gubernamentales y socios industriales que comparten sus valores.

Esta red tiene como objetivo apoyar y potenciar la cambiante función de diseñadores, investigadores del diseño y educadores, aunque con una mirada crítica. Fomentando la innovación colaborativa, integrando planteamientos interdisciplinarios, destacando el impacto social, facilitando el intercambio de recursos, oportunidades, defendiendo la profesión y promocionando una perspectiva global, la SDN dota a sus miembros de recursos, oportunidades, nuevos conocimientos y, lo más importante, interesantes relaciones personales y redes para progresar en la evolución de sus funciones. Como los diseñadores son cada vez más actores clave a la hora de tratar problemas sociales complejos, la comunidad SDN y sus iniciativas continuarán desempeñando un creciente papel en la conformación del futuro de la profesión.

ESTE NÚMERO

Temes de Disseny agradece la oportunidad que se le presentó de reflexionar sobre las perspectivas ética, teórica y práctica que componen las funciones de los diseñadores en el siglo xxi, prestando especial atención al diseño justo, la participación de la comunidad, la digitalización, la IA, la atención sanitaria y la justicia social. Como editores invitados, convocamos a investigadores y profesionales del diseño para que aportaran sus ideas y conclusiones en relación con estos temas. Estamos encantados de presentar los artículos seleccionados mediante un exhaustivo proceso de revisión por expertos.

La sección artículos originales incluye cinco contribuciones.

“Experimentos mentales en la ética del diseño”, de Peter Buwert y Matt Sinclair (2024), analiza el uso de experimentos mentales filosóficos como herramientas para desarrollar el pensamiento ético y fomentar una mentalidad ética transformada entre los diseñadores. A diferencia de la orientación o de las respuestas directas, los experimentos mentales crean un entorno productivo en el que los diseñadores aprenden no a “conocer la ética” sino a “pensar en la ética”. Participando en estos ejercicios mentales, los diseñadores pueden desarrollar y perfeccionar su capacidad para gestionar enfrentamientos éticos dentro de las complejas realidades de la práctica del diseño.

“Comunicación visual para superar las barreras interculturales: Métodos visuales de colaboración en apoyo de la inclusión social de los jóvenes refugiados”, de Ágnes Jekli (2024), debate el potencial de los lenguajes gráficos para abordar los importantes desafíos a los que se enfrentan los jóvenes refugiados. El artículo se basa en el proyecto *Open Doors Hungary*, que utiliza actividades de diseño para ayudar a los refugiados menores no acompañados a integrarse en la sociedad húngara. Mediante su participación en sesiones creativas, refugiados y jóvenes locales desarrollan capacidades interculturales y un sentido de pertenencia compartido, demostrando que la comunicación visual es una poderosa herramienta para la narración y la inclusión social.

“Diseñando lo intermedio: Descripción de las funciones del diseñador en el ámbito cívico”, de Vanessa Monna y Valentina Auricchio (2024), debate el tema del diseño cívico, que integra principios de diseño con valores cívicos para abordar complejos asuntos sociales. Pone de relieve la función de los diseñadores a la hora de promover el cuidado, la empatía, la inclusión, la justicia y la democracia, actuando como conectores y defensores dentro de la esfera cívica. El artículo examina cómo gestionan los diseñadores cívicos las dinámicas de poder para fomentar interacciones cívicas equitativas y empoderar a diversos actores y subraya el potencial del diseño cívico para crear resultados comunitarios inclusivos, participativos y equitativos redefiniendo las relaciones de poder en las infraestructuras de comunalización.

“Escenarios de coaprendizaje con la comunidad: Prácticas democráticas dentro y fuera del estudio de diseño”, de Sevi Merter (2024), se centra en la integración de la participación de la comunidad en la educación en diseño para establecer una infraestructura de codecisión y coaprendizaje en los estudios de diseño. Al implicar a los estudiantes en la creación de escenarios con la comunidad, cuestiona las jerarquías educativas tradicionales y promueve prácticas democráticas. Las conclusiones destacan la importancia de tener

unos principios claros para conseguir una participación exitosa de la comunidad y subrayan la creación de escenarios como método valioso para prácticas de diseño inclusivas.

“Diseño avanzado responsable: lograr la sostenibilidad valiéndose de procesos colaborativos”, de Laura Succini, Flaviano Celaschi, Erik Ciravegna y Veronica Pasini (2024), destaca la función del diseño entre las complejidades sociales y medioambientales, poniendo de relieve su potencial para mejorar la calidad de vida a través de la innovación. Presenta el enfoque del Diseño Avanzado Responsable (DAR), un método centrado en la responsabilidad ética y la sostenibilidad en el diseño desde las primeras etapas que tiene en cuenta la diversidad de partes implicadas. El análisis muestra un modelo conceptual que combina la sostenibilidad medioambiental y social con el enfoque DAR, útil para interpretar contextos complejos y promover acciones sostenibles y eficaces.

La sección Estudios de caso incluye tres contribuciones.

“Digitalizar lo físico: El papel evolutivo de las herramientas de colaboración en el diseño participativo ciudadano en mitad de la pandemia de COVID-19 en Seúl”, de Oxana Jeoung-Rakova (2024), investiga cómo la transformación digital en la gobernanza del diseño urbano provocada por la pandemia del COVID-19 impulsó cambios en los enfoques del diseño participativo ciudadano en Seúl. El estudio analiza la Oficina de Diseño Ciudadano de Seúl y su respuesta a la pandemia utilizando datos empíricos y entrevistas. Examina cómo herramientas digitales como Zoom™ y Mural™ remodelaron el diseño participativo en Corea del Sur, poniendo de relieve nuevos actores locales y cuestionando las prácticas establecidas. Este estudio subraya el papel de la etnografía remota a la hora de comprender estos cambios en medio de la agitación social.

“Codiseñar con y para comunidades pequeñas y remotas: Reflexiones sobre la innovación transformadora, la servitización y el agonismo”, de Marco Andrea Finardi, Alexandra Coutsoucos y Annalinda De Rosa (2024), analiza los procesos participativos en la regeneración de espacios públicos en contextos semirrurales dentro del marco del diseño para la innovación social y la democracia. Mediante la aplicación de estrategias de regeneración participativas en un contexto remoto no afectado por iniciativas urbanas, busca nuevas perspectivas sobre la participación de la comunidad. El estudio pone en tela de juicio el paradigma de innovación convencional, enfatizando el codiseño a través de la descolonización, la relationalidad y el agonismo.

“Impulsar la revolución de la IA generativa: El papel y la responsabilidad de los diseñadores UI/UX en el desarrollo de modelos de texto a imagen”, de Annapaola Vacanti, Francesco Burlando, Ivan Paz y Massimo Menichinelli (2024), examina el rápido avance de la IA generativa en los ámbitos creativos, centrándose en herramientas de texto a imagen y su integración en los flujos de trabajo de artistas, diseñadores, arquitectos e investigadores. Destaca las implicaciones éticas, legislativas y medioambientales de la impredecibilidad y ambigüedad de la IA, destacando los aspectos poco explorados de la interfaz de usuario (UI) y la experiencia de usuario (UX). El artículo compara cuatro modelos de IA líderes —Midjourney, Dall·E, Stable Diffusion y Adobe Firefly— para evaluar las dificultades de usabilidad y la necesidad de interfaces más intuitivas.

La sección Provocaciones consta de una contribución.

En “Diseño como objeto político. El necesario posicionamiento del diseñador como agente de cambio”, Lluís Sallés Diego (2024) argumenta que los diseñadores se han vuelto apolíticos y se centran excesivamente en una producción ilimitada dentro del modelo neoliberal. La provocación exige un cambio hacia una postura políticamente comprometida y ecocéntrica para contrarrestar los efectos nocivos del neoliberalismo sobre la sociedad y el medio ambiente. Destaca el papel crucial de los diseñadores en la promoción de la sostenibilidad y el cambio social, instándoles a liderar un cambio transformador hacia un enfoque más consciente.

Con este número pretendemos estimular debates profundos, progresar en nuestras prácticas y conocimiento colectivos e inspirar ideas innovadoras que puedan abordar los desafíos multidimensionales que hemos intentado describir con esmero y sencillez.

B. FEHÉR / J. VENTURA / A. GUERSENZVAIG

RECONOCIMIENTOS

Los editores invitados han contribuido igualmente a este artículo editorial y desean ser reconocidos como coautores principales.

Queremos expresar nuestro agradecimiento a todos los autores por sus contribuciones y a los revisores por su arduo trabajo. También deseamos agradecer a los editores jefe, la Dra. Danae Esparza y el Dr. Massimo Menichinelli, y al antiguo editor jefe, el Dr. Oscar Tomico, la oportunidad de ser editores invitados. Hacemos llegar un especial agradecimiento al coordinador editorial de *Temes de Disseny*, el Dr. Guim Espelt Estopà.

BIOGRAFÍAS

Bori Fehér, PhD
Moholy-Nagy University of Art and Design (MOME)

La Dra. Bori Fehér, investigadora asociada, dirige el Social Design Hub en el MOME Innovation Center. Durante más de una década ha dirigido proyectos de investigación basados en la práctica, centrados en el diseño social, ecológico y humanitario. Su investigación se enfoca principalmente en la crisis climática y sus conexiones con la resiliencia social, con especial atención a las comunidades desfavorecidas y a las organizaciones en periferias rurales. Actualmente Fehér lidera el proyecto *Erasmus+ Operational Partnership Change Agents*. Como cofundadora, es copresidenta de la Social Design Network, una iniciativa surgida a partir de sus propias ideas en 2020. Desde 2014, Fehér es investigadora visitante en el Maryland Institute College of Art Center for Social Design de Baltimore. Obtuvo sus títulos en arquitectura y gestión de diseño en MOME, donde también se doctoró *summa cum laude*. Con anterioridad a sus funciones actuales, ejerció la arquitectura en Budapest y Nueva York. Además, imparte cursos de I+D+I y desempeña la función de supervisora en la MOME Doctoral School.

Jonathan Ventura, PhD
Unidad de Historia y Filosofía, Shenkar – Ingeniería.
Diseño. Arte

El Prof. Jonathan Ventura (doctor) es antropólogo de diseño, especializado en diseño social y de atención sanitaria, investigación aplicada en diseño y teoría del diseño. Ventura es actualmente director de la Unidad de Historia y Filosofía del Arte, Diseño y Tecnología en Shenkar: Ingeniería. Diseño. Arte. El profesor Ventura también es investigador asociado en el Helen Hamlyn Centre for Design, Royal College of Art de Londres, y miembro de la Doctorate School de la Universidad MOME de Budapest. Además, es cofundador y codirector de la red de diseño social internacional Social Design Network (socialdesign-network.org) y preside el Comité de Conocimiento de Diseño en el Ministerio de Educación de Israel. Su último libro, titulado Introduction to Design Theory escrito conjuntamente con Michelle Gal, fue publicado en julio de 2023 por Routledge. Su último artículo titulado “Decoding Visual Culture” se publicó en 2024 en Visual Studies (Routledge).

Ariel Guersenzvaig, PhD
Elisava, Facultad de Diseño e Ingeniería de
Barcelona (UVic-UCC)

Ariel Guersenzvaig es especialista en ética del diseño y la tecnología y profesor de la escuela de Diseño e Ingeniería ELISAVA de Barcelona. Su trabajo se centra en los efectos socio-éticos de la inteligencia artificial en la sociedad y en el estudio de la ética profesional en el diseño. Su libro *The Goods of Design: Professional Ethics for Designers* (Rowman y Littlefield, 2021) se incluyó en la lista de Títulos Académicos Sobresalientes de 2022 publicada por *Choice*, la revista de la American Library Association. Ha publicado más de 20 artículos en libros y revistas científicas como *ACM Interactions*, *IEEE Technology and Society Magazine*, *Big Data & Society*, *American Journal of Bioethics*, *Ethics & Information Technology* y *AI & Society*. Antes de ingresar en el mundo académico, trabajó en la industria desde mediados de los 90 hasta principios de la década de 2010 en los campos de la experiencia de usuario y el diseño de servicios. Tiene un doctorado en Teoría del Diseño por la University of Southampton y una maestría en Ética por la University of Birmingham. Es miembro del Comité de Ética de Investigación de la Universidad de Vic-UCC.

REFERENCIAS

Ver listado completo de referencias en la página 15.

TEMES DE DISSENY #40

EDITORIAL

22

23

This special issue of *Temes de Disseny* explores the ethical, theoretical and practical roles of designers in the 21st century, focusing on design justice, community engagement, digitalization, AI, healthcare and social justice. In today's world, beset by multifaceted crises, these changes must trigger a reflection on the strategic direction of design practice to keep its social and economic importance in society relevant and productive.

Increasingly, designers are focusing on social and ethical considerations, ensuring their processes and outcomes align with sustainability, well-being, privacy and broader societal impact. This shift has sparked a growing interest in examining the complex role of designers through various lenses. This issue of *Temes de Disseny* delves into these topics through original research papers, case studies and a provocation.

Temes de Disseny #40

El Rol dels Dissenyadors a la Societat:
Perspectives Ètiques, Teòriques i Pràctiques.

Aquest número especial de *Temes de Disseny* analitza les funcions ètica, teòrica i pràctica dels dissenyadors el segle XXI, amb un interès especial en la justícia del disseny, la participació de la comunitat, la digitalització, la IA, l'atenció sanitària i la justícia social. Al món actual, sacsejat per crisis multidimensionals, aquests canvis han de donar lloc a una reflexió sobre la orientació estratègica de la pràctica del disseny per mantenir la seva importància social i econòmica en la societat d'una manera rellevant i productiva.

Els dissenyadors cada cop se centren més en consideracions ètiques i socials i s'asseguren que els seus processos i resultats estiguin en harmonia amb la sostenibilitat, el benestar i la privacitat i aconseguixin un ampli impacte social. Aquest gir ha despertat un creixent interès en la revisió de la complexa funció dels dissenyadors des de diferents perspectives. El número de *Temes de Disseny* que teniu a les mans aprofundeix en aquests temes per mitjà d'articles d'investigació originals, estudis de cas i una provocació.

Temes de Disseny #40

El Rol de los Diseñadores en la Sociedad:
Perspectivas Éticas, Teóricas y Prácticas.

Este número especial de *Temes de Disseny* analiza las funciones ética, teórica y práctica de los diseñadores en el siglo XXI, con especial interés en la justicia del diseño, la participación de la comunidad, la digitalización, la IA, la atención sanitaria y la justicia social. En el mundo actual, sacudido por crisis multidimensionales, estos cambios deben dar lugar a una reflexión sobre la orientación estratégica de la práctica del diseño para mantener su importancia social y económica en la sociedad de un modo relevante y productivo.

Los diseñadores se centran cada vez más en consideraciones éticas y sociales y se aseguran de que sus procesos y resultados estén en armonía con la sostenibilidad, el bienestar y la privacidad y consigan un amplio impacto social. Este giro ha despertado un creciente interés en la revisión de la compleja función de los diseñadores desde diferentes perspectivas. El presente número de *Temes de Disseny* profundiza en estos temas a través de artículos de investigación originales, estudios de caso y una provocación.