

Nuba.

Diseño centrado en la naturaleza

Nuba. Nature-centric design

Metodología colaborativa de diseño, inspirada en la naturaleza para generar estrategias, productos y servicios con una ruta de equilibrio y desarrollo sostenible.

Collaborative design methodology inspired by nature to generate strategies, products and services through a balanced approach and sustainable development.

POR/BY LULA CAPRIEL

FOTOGRAFÍAS _ PHOTOS: LULA CAPRIEL

RESUMEN

AMÉRICA LATINA TIENE UN POTENCIAL PARA FORTALECER SU IMPACTO EN EL MUNDO, MEJORAR LA CALIDAD DE VIDA DE SU POBLACIÓN (LUZARDO, 2017) Y GENERAR NUEVAS DINÁMICAS ECONÓMICAS A TRAVÉS DE SUS INDUSTRIAS CREATIVAS. ANTE NUEVOS RETOS PARA TODAS LAS SOCIEDADES Y ECONOMÍAS ACTUALES, EL DISEÑO PUEDE Y DEBE JUGAR UN PAPEL CRUCIAL PARA CONDUCIR UNA REACTIVACIÓN HACIA UNA RUTA SOSTENIBLE Y EQUILIBRADA QUE INCORPORA A SU VISIÓN Y SUS VALORES, CONTRIBUYENDO A UN DESARROLLO ECOLÓGICO, SOCIAL Y ECONÓMICO.

EL RETO ES GENERAR SOLUCIONES ESTRATÉGICAS QUE MUESTREN LA PARTE NOBLE DEL DISEÑO ALINEADA CON LAS ACCIONES QUE ENMARCAN LA VISIÓN DEL FUTURO LABORAL COMO APOYO AL PLANETA, GESTIÓN DE NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ECONOMÍAS, CAMBIO CLIMÁTICO, ENTRE OTROS.

NUBA ES UNA PROPUESTA METODOLÓGICA DE CODISEÑO INSPIRADA EN LA NATURALEZA Y ORIENTADA A GENERAR ESTRATEGIAS, PRODUCTOS Y SERVICIOS CON UNA RUTA DE EQUILIBRIO Y DESARROLLO SOSTENIBLE. SU OBJETIVO ES CONDUCIR EL DISEÑO HACIA UNA CONEXIÓN INTERDISCIPLINARIA CON SECTORES GUBERNAMENTALES, PRIVADO Y ACADÉMICO, PARA CREAR SOLUCIONES DE IMPACTO LOCAL Y GLOBAL, PROVOCANDO UN SENTIDO DE PERTENENCIA Y RESPONSABILIDAD QUE AMPLÍE SU CRITERIO PARA PLANEAR FUTURO COMO ECOSISTEMA VIVO.

ABSTRACT

LATIN AMERICA HAS THE POTENTIAL TO STRENGTHEN ITS IMPACT ON THE WORLD, IMPROVE THE QUALITY OF LIFE OF ITS POPULATION (LUZARDO, 2017), AND GENERATE NEW ECONOMIC DYNAMICS THROUGH ITS CREATIVE INDUSTRIES. TODAY ALL SOCIETIES AND ECONOMIES FACE NEW CHALLENGES, WHERE DESIGN CAN AND MUST PLAY A CRUCIAL ROLE IN DRIVING A REVIVAL TOWARDS A SUSTAINABLE AND BALANCED PATH THAT INCORPORATES ITS VISION AND VALUES, CONTRIBUTING TO ECOLOGICAL, SOCIAL AND ECONOMIC DEVELOPMENT.

THE CHALLENGE IS TO GENERATE STRATEGIC SOLUTIONS DRIVEN BY THE NOBLE PART OF DESIGN, ALIGNED WITH THE ACTIONS THAT FRAME THE VISION OF THE FUTURE OF WORK AS A SUPPORT FOR THE PLANET, MANAGEMENT OF NEW TECHNOLOGIES AND ECONOMIES, CLIMATE CHANGE, AMONG OTHERS.

NUBA IS A CO-DESIGN METHODOLOGICAL PROPOSAL INSPIRED BY NATURE AND ORIENTED TO GENERATE STRATEGIES, PRODUCTS AND SERVICES WITH A ROUTE OF BALANCE AND SUSTAINABLE DEVELOPMENT. ITS GOAL IS TO DRIVE DESIGN TOWARDS AN INTERDISCIPLINARY CONNECTION WITH GOVERNMENT, PRIVATE AND ACADEMIC SECTORS TO CREATE SOLUTIONS OF LOCAL AND GLOBAL IMPACT, ENABLING A SENSE OF BELONGING AND RESPONSIBILITY THAT BROADENS ITS CRITERIA TO PLAN THE FUTURE AS A LIVING ECOSYSTEM.

DISEÑAR.

SU APOORTE Y PERSPECTIVA DE IMPACTO

Para la industria creativa, generar nuevas propuestas y modelos de acción, en un contexto donde prácticamente todo ha sido creado, es un escenario que demanda innovación. Nuestro presente es un reto de existencia y convivencia donde “crisis” es una palabra que resuena con mayor cotidianidad y las problemáticas a resolver son complejas desde lo ecológico, económico y social. En América Latina, esta industria ha tenido un crecimiento considerable y ha dado un aporte significativo a sus economías, gracias a su capacidad de abordar problemas de la vieja data y dificultades emergentes con una perspectiva diferente. “En el año 2015, la industria creativa dio empleo a 1,9 millones de personas, llevando a la conclusión que, si América Latina quiere alcanzar un crecimiento balanceado en sus economías e incrementar su competitividad en este constante ambiente de cambio, es vital fomentar estas culturas” (Luzardo, 2017).

El diseño, sin duda, es una conexión clave para crear nuevas rutas y dinámicas que

permitan un mayor acercamiento a objetivos globales con impacto positivo necesario para hablar de calidad de vida no solo desde una industria creativa, sino desde todos los ámbitos (político, ambiental, tecnológico, etcétera); por ello, la importancia de una reinención constante en estos procesos es vital. Cuando se inicia un proceso de diseño, todo creativo abre paso a una lluvia de ideas derivada de una investigación y de un análisis previo de la situación problemática que quiere abordar, para, de este modo, tener un escenario claro y saber qué será lo más factible como solución final. Considerando factores locales y globales, un buen diseño debería responder a realidades sociales, políticas, ambientales, etcétera y no únicamente una demanda de mercado. La industria creativa debe ampliar su perspectiva de análisis más allá del proceso de ideación, ejecución y producción, factores que sin duda alguna son determinantes para un crecimiento económico que no considera en muchas ocasiones su impacto a mediano y largo plazo.

Para el gremio creativo, diseñar es un hábito conocido y por ello se ejerce con

fluidez y hasta cierto punto rutina. El hábito y la rutina son acciones que apoyan mucho a mantener cierto control en nuestro estilo de vida; sin embargo, en una desproporción pueden llevarnos a una monotonía que lejos está de nuevas soluciones o experiencias. Facilitar nuevas rutas creativas es una manera de ampliar la visión hacia un futuro laboral más consciente para el gremio creativo, mejorando los procesos para promover un balance necesario entre diseño y entorno, que puede verse reflejado en mejores ecosistemas, uso de recursos y reducción de brechas sociales, digitales y humanas. ¿Cómo surge esa reinención? y más importante aún ¿quién es el referente idóneo para ello?

El cambio puede ser duro e incómodo, pero si se tiene un objetivo, puede ser una fuerza maravillosa (Walker, 2015)

DESIGN.

ITS CONTRIBUTION AND IMPACT PERSPECTIVE

Generating new proposals and models of action for the creative industry, in a context where practically everything has been created, is a scenario that demands innovation. Our present is a challenge of existence and coexistence where “crisis” is a word that resonates daily and the problems to be solved are complex from an ecological, economic and social perspective. In Latin America, this industry has grown considerably and has made a significant contribution to their economies thanks to its ability to address old problems and emerging difficulties with a different perspective. “In 2015, the creative industry employed 1.9 million people, leading to the conclusion that, if Latin America wants to achieve balanced growth in its economies and increase its competitiveness in this constant environment of change, it is vital to promote these cultures” (Luzardo, 2017).

Design is undoubtedly a key connection to create new routes and dynamics that

bring it closer to global objectives with positive impact necessary to talk about quality of life not only from a creative industry but from all areas (political, environmental, technological, etc.). Therefore, reinvention in these processes is of vital importance. When a design process begins, every creative opens the way to a brainstorm derived from an investigation and a previous analysis of the problematic situation that he wants to address. This leads to have a clear scenario and know what will be the most feasible final solution. Considering local and global factors, good design should respond to social, political, and environmental realities (among others), and not just to a market demand. The creative industry must broaden its perspective of analysis beyond the process of ideation, execution and production, factors that are undoubtedly decisive for an economic growth that does not often consider its impact in the medium and long term. For the creative guild, designing is a well-known habit and therefore it is exercised fluently

and to some extent routinely. Habit and routine are actions that greatly support maintaining some control in our lifestyle, however, in a disproportion they can lead us to a monotony that is far from new solutions or experiences. Facilitating new creative routes is a way to broaden the vision towards a more conscious future for the creative guild, improving the processes to promote a necessary balance between design and environment, which can be reflected in better ecosystems, use of resources and reduction of social, digital and human gaps. How does that reinvention come about? and more importantly, which is the ideal reference for it?

Change can be hard and uncomfortable, but if there is a goal, it can be a wonderful force (Walker, 2015)

NATURALEZA COMO REFERENTE DE INNOVACIÓN

EL PUNTO DE PARTIDA PARA LA BÚSQUEDA CORRECTA DE BALANCE

Observar los ecosistemas vivos como referentes de innovación es un acto que no solo el diseño debería considerar, sino la sociedad misma; la inteligencia precisa en cada uno de ellos reflejados en procesos cíclicos. Coexistencia y adaptabilidad muestran un modelo perfecto de estrategia sostenible, alejado de un colapso o abuso desmedido de recursos.

Esta dinámica de inspiración, análisis e imitación de la naturaleza para solucionar problemas humanos es la ciencia conocida como biomimética –bio de "vida", y mimética de "imitar" (Collado, 2017)–, que tiene por objetivo mejorar la calidad de vida y la sostenibilidad socioeconómica. Considerarla es poner sobre la mesa soluciones basadas en un sistema complejo (Huepe, 2018), donde entran en interacción muchos elementos para generar algo más que la suma de ellos. Esta dinámica colectiva puede no ser visible a corto plazo; sin embargo, a largo plazo muestra un patrón de impacto colectivo que se ve reflejado en una optimización del funcionamiento como sociedad y ecosistema vivo.

Nuestra sociedad es un sistema complejo que vale la pena analizar desde su organización, movilidad y convivencia.

Hablar de biomimética no es algo reciente, pues ha sido un hábito practicado por muchos pueblos indígenas para construir sistemas de agricultura y de riego, siempre en armonía con la naturaleza y viéndose a sí mismos como parte de ella, y no como un factor externo a ella. Así, la naturaleza puede considerarse como el único modelo que ha perdurado por millones de años.

En la región mesoamericana, los mayas fueron conocidos como los observadores del cielo; hallaban en el movimiento cíclico del sol, la luna y astros celestes un ritmo perfecto que aplicaban en sus métodos de registros, siembra y recolección (Aveni, 2017). Una civilización que, además, diseñó ciudades y rutas siempre en equipo con la naturaleza; aprendiendo y actuando como ella, con respeto mutuo. Su mejor interpretación como ruta de conexión inició en la atmósfera, descendiendo hasta la tierra como agua para tocar raíz en la tierra, nutrirse con ella y hacer florecer vida a través de siembras, la revolución más grande de la evolución humana (Druyan, 2020).

Ke'ik'ow junmul chik chi uwach ri kaj
Ri torol jab kkitaranej ri be ri xkiya kan ri ojer kixete'il chi uwach ri kaqiq'
Keta'am chik ri jun be man ksach ta wi ri' retal.
(Ak' abal, 2019)

Y vuelven a pasar por el cielo. Los azacuanes siguen los caminos que sus antepasados trazaron en el aire, saben que esa ruta no se borrará nunca.

NUBA, DISEÑO CENTRADO EN LA NATURALEZA

Metodología que parte de la biomimética como referente de diseño para la cocreación de estrategias, productos y servicios con impacto sostenible, considerando tres ejes clave que son aplicados con ciencias exactas, procesos e iniciativas globales (FIGURA 1).

**NATURE AS A BENCHMARK FOR INNOVATION
THE STARTING POINT TO SEARCH FOR THE
RIGHT BALANCE**

Observing living ecosystems as benchmarks of innovation is an act that not only design should consider but society itself; the precise intelligence in each of them reflected in cyclical processes, coexistence and adaptability, show a perfect model of sustainable strategy, far from collapse or excessive abuse of resources.

This dynamic of inspiration, analysis and imitation of nature to solve human problems is the science known as biomimetics – bio of "life", and mimetics of "imitate" (Collado, 2017) – which aims to improve the quality of life and socio-economic sustainability. Considering it puts solutions based on a complex system on the table (Huepe, 2018) where many elements come into interaction to generate something more than the sum of them. This collective dynamic may not be visible in the short term, however, in the long term it shows a pattern of collective impact that is reflected in the optimization of functional life as a society and ecosystem. Our society is a complex system that

is worth analyzing focused on its organization, mobility and coexistence.

Talking about biomimetics is not something recent, since it has been a habit practiced by many indigenous peoples to build systems of agriculture and irrigation, always in harmony with nature by considering themselves as part of it, and not as an external factor. Thus, nature can be considered as the only model that has endured for millions of years.

In the Mesoamerican region, the Maya were known as sky watchers; they believed the cyclical motion of the sun, moon and celestial stars was a perfect rhythm to apply in their methods of recording, sowing and gathering (Aveni, 2017). A civilization that, in addition, designed cities and routes always in team with nature; learning and acting like it, with mutual respect. Its best interpretation as a connecting route began in the atmosphere, descending to the earth as water to touch root on the earth, nourish itself with it and making life flourish through sowings, the greatest revolution of human evolution (Druyan, 2020).

Ke'ik'ow junmul chik chi uwach ri kaj
Ri torol jab kkitaranej ri be ri xkiya kan ri ojer kixete'il chi uwach ri kaqiq'
Keta'am chik ri jun be man ksach ta wi ri' retal.
(Ak' abal, 2019)

And they go through heaven again. The azacuanes follow the paths that their ancestors traced in the air; they know that route will never be erased.

NUBA, NATURE-CENTRIC DESIGN

Methodology that starts from biomimetics as a design reference for the co-creation of strategies, products and services with sustainable impact, considering 3 key axes that are applied with exact sciences, processes and global initiatives. (Figure 1)

- Naturaleza = Biomimética
- Creatividad = Codiseño
- Valores = Sostenibilidad

Su objetivo es mostrar una ruta alterna para generar propuestas de valor conscientes que apuesten por un impacto ecológico, económico y social a través del diseño. Sus tres ejes son consecuentes y son en realidad una manera de visualizar esta metodología como la naturaleza misma, tomando como punto de partida la observación del entorno para entender sus dinámicas de creación, diseño y proceso (biomimética), su destreza para crear como ecosistema (co diseño) y, por último, esa capacidad de convivencia armónica como expresión perfecta de un equilibrio para el uso, gestión y aporte de recursos (sostenibilidad).

El modelo precisa de tres actores para lograr una propuesta de diseño responsable: un elemento natural, el creativo (como segundo elemento natural) y un objetivo de desarrollo sostenible. Ambos elementos naturales son referentes de ecosistemas perfectos idóneos para crear una asociación íntima entre ellos a partir de la observación de descubrimiento propio (yo, como creativo) y del entorno (naturaleza) para generar una simbiosis creativa.

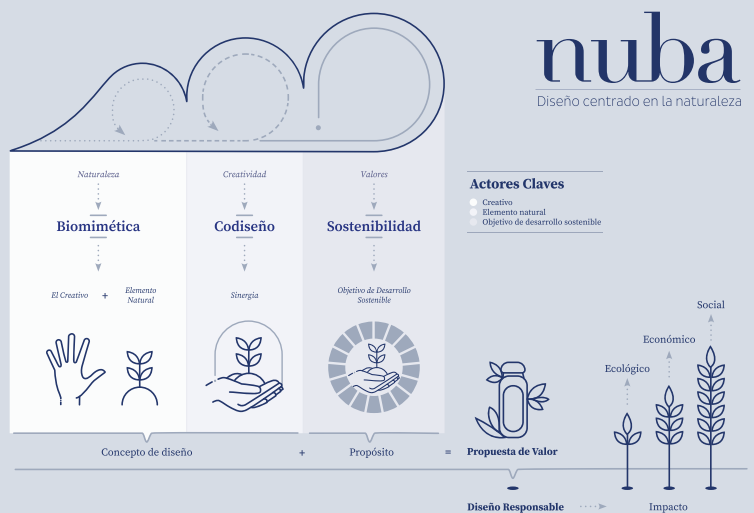


FIG. 1 Modelo, NUBA

- Nature = Biomimetic
- Creativity = Codesign
- Values = Sustainability

Its objective is to show an alternative route to generate conscious value propositions focused on an ecological, economic and social impact through design. Its three axes are consistent and are actually a way of visualizing this methodology as nature itself, taking as a starting point: the observation of the environment to understand its dynamics of creation, design and process (biomimetics), its ability to create as an ecosystem (co-design) and finally the capacity for harmonious coexistence as a perfect expression of a balance for use, management and contribution of resources (sustainability).

The model requires three actors to achieve a responsible design proposal: a natural element, the creative (as a second natural element), and a sustainable development goal. Both natural elements are references of perfect ecosystems suitable to create an intimate association between them including self-discovery through observation (I, as a creative) and the environment (nature) to generate a creative symbiosis.

Caso 1 | Academia

| El Creativo | Elemento Natural | ODS | Propuesta de Valor | Impacto |
|---------------------|------------------|--|-------------------------------|-----------|
| Eduardo Briceno | + Ballena | + 14. Vida submarina | Marokintana Diseño Automotriz | Ecológico |
| Arturo Chiari | + Nubes | + 5. Igualdad de género | Nefos Diseño de Calzado | Económico |
| Carolina de Bernard | + Caladio | + 12. Producción y Consumo Responsable | Walli Diseño de Empaque | Ecológico |
| Miranda Méndez | + Palma Pallas | + 3. Salud y Bienestar | Hebe Diseño de Luminaria | Social |
| Gabriel Trius | + Flor Papo | + 11. Ciudades y Comunidades | Flapo Diseño de Juegos | Social |

TABLA 1 Propuestas de diseño generadas a partir de la inspiración de un elemento natural y su fusión correspondiente con cada alumno para generar impacto social, económico y ecológico en Panamá a través del diseño.

Ecosistemas somos nosotros mismos, con el planeta y con nuestro interior (Dueñas, 2018)

Considerar la sostenibilidad como tercer eje dentro de la fórmula es clave para hablar de un diseño con propósito, que proponga una solución cíclica (producción, uso, desecho), no precisamente reciclaje sino un retorno de bienes con la sociedad y su entorno natural, que la encamine hacia un compromiso para acelerar el progreso y desarrollo global (programa de Naciones Unidas, 2021) que puede ser visible en su impacto ecológico, económico o social.

Basar el concepto de esta metodología en las nubes, y por consiguiente la importancia del agua para dar vida a los ecosistemas, ha sido una re interpretación a la tradicional lluvia de ideas o “brainstorming” (herramienta creativa para generar ideas) en los procesos creativos, para garantizar un aporte de desarrollo a través del diseño. Finalmente, analizar estos procesos creativos es una crítica necesaria para validar si las diversas rutas que existen, se alinean a una realidad con retos y crisis políticas, sociales, ecológicas y económicas a nivel local y global.

DISEÑO CON PROPÓSITO

NUBA propicia una participación interdisciplinaria de investigación, comunicación y planeación con sectores gubernamentales, privado y académico, para que el diseño sea promotor de desarrollo. De esta manera, puede ser evaluado no solo con estándares técnicos, sino perspectivas de desarrollo para ser catalogado como buen diseño. Los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible ofrecen propósitos que dan sentido al diseño responsable y una métrica global para medir el impacto ecológico, económico o social de cada propuesta creativa, así como su aporte a la agenda 2030 propuesta por las Naciones Unidas.

UNA NUEVA GENERACIÓN CON VISIÓN SOSTENIBLE

Orientar a los futuros profesionales de diseño es una responsabilidad e inversión de conocimiento desde el sector académico para cada país, considerando lo que este gremio de la industria creativa puede aportar al PIB, crecimiento económico y, más importante aún, al avance de metas de desarrollo sostenible ligadas a problemáticas como igualdad, inclusión social y laboral, erradicación de la pobreza y sostenibilidad ambiental.

La academia es la plataforma idónea para hablar de futuro competitivo e inversión para el desarrollo, por su potencial como semillero de ideas y talento local. El desafío de alcanzar un futuro sostenible para América Latina y el Caribe debe involucrar a la población joven a través de sistemas educativos que promuevan el aprendizaje y la práctica del diseño con un enfoque internacional. La universidad ISTHMUS, de Panamá, es una de las plataformas académicas donde la metodología NUBA ha sido utilizada para crear soluciones a problemáticas locales mediante la intervención del diseño.

OBSERVAR HACIA EL INTERIOR

Conocer a fondo las problemáticas y riqueza (económica, cultural, natural) de su país, fue el punto clave para que los estudiantes de diseño industrial iniciaran un diagnóstico de las demandas reales que afronta Panamá, desde una perspectiva económica, social y ecológica.

A través del diálogo, debate y crítica constructiva, los estudiantes desarrollaron propuestas de diseño que tuvieron por base los tres elementos de la fórmula metodológica NUBA: su esencia como creativo, un elemento natural y un objetivo de

Ecosystems are ourselves, with the planet and with our interior (Dueñas, 2018)

Considering sustainability as the third axis within the formula is key to talk about a design with purpose, which proposes a cyclical solution (production, use, waste), not precisely recycling but a return of goods with society and its natural environment, which will lead it towards a commitment to accelerate progress and global development (United Nations program, 2021) which may be visible in its ecological, economic or social impact.

Basing the concept of this methodology on the clouds, and therefore the importance of water to give life to ecosystems, has been a reinterpretation of the traditional “brainstorming” (creative tool to generate ideas) in creative processes, to ensure a contribution of development through design. Finally, analyzing these creative processes is a necessary criticism to validate whether the various routes that exist, align to a reality with political, social, ecological and economic challenges and crises at the local and global level.

DESIGN WITH PURPOSE

NUBA promotes an interdisciplinary participation of research, communication and planning with government, private and academic sectors so that design is a promoter of development. In this way, it can be evaluated not only with technical standards but also with development perspectives to be classified as good design. The 17 Sustainable Development Goals offer purposes that give meaning to responsible design and a global metric to measure the ecological, economic or social impact of each creative proposal, as well as its contribution to the 2030 agenda proposed by the United Nations.

A NEW GENERATION WITH A SUSTAINABLE VISION

Guiding future design professionals is a responsibility and investment of knowledge from the academic sector for each country, considering what this guild of the creative industry can contribute to GDP, economic growth and, more importantly, to the advancement of sustainable development goals linked to problems such as equality, social and labor inclusion, poverty eradication and environmental sustainability.

Academia is the ideal platform to talk about competitive future and investment for development, because of its potential as a seedbed of ideas and local talent. The challenge of achieving a sustainable future for Latin America and the Caribbean must involve the young population through educational systems that promote learning and the practice of design with an international focus. ISTHMUS University, in Panama, is one of the academic platforms where the NUBA methodology has been used.

LOOKING INWARDS

Knowing in depth the problems and wealth (economic, cultural, natural) of their country, was the key point for industrial design students to start a diagnosis of the real demands that Panama faces, from an economic, social and ecological perspective.

Through dialogue, debate and constructive criticism, students developed design proposals that were based on the 3 elements of the NUBA methodological formula: their essence as creatives, a natural element and a sustainable development objective. As a result, 5 proposals were obtained with a focus on the development

desarrollo sostenible. Como resultado, se obtuvieron cinco propuestas con una mira hacia el desarrollo del país en diferentes campos, desde una propuesta de diseño automotriz para promover la exploración de las costas panameñas (Marokintana) hasta una propuesta de calzado que propone la equidad de género a través de la moda (Nefos), todos con un factor común: aportar al desarrollo y la calidad de vida de los panameños (ver tabla 1).

HEBE
DISEÑO DE LUMINARIA PARA LA SALUD MENTAL Y BIENESTAR DE LOS PANAMEÑOS
ODS NO. 3: SALUD Y BIENESTAR.

La salud mental de la población panameña, al igual que la del resto del mundo, se ve afectada fuertemente por estrés crónico diario; sin embargo, este problema no recibe mayor atención a pesar de ser el detonante de trastornos en la salud mental de su población. El equipo psicológico del Ministerio de Salud de Panamá (MINSa) indica que existen técnicas de relajación conocidas como pausas activas y son recomendables para aliviar el estrés y mejorar

la salud de los panameños (Sanjur, 2020). Miranda Méndez generó una propuesta de diseño para mejorar la salud mental de la población panameña, siendo consciente del desgaste que el estrés actual puede causar y, por ende, deteriorar la calidad de vida de su entorno.

HEBE es una propuesta de luminaria que tiene por objetivo reconectar a las personas a un ritmo desacelerado y tranquilo para reducir los niveles de estrés en espacios laborales. Inspirada en el movimiento y las hojas de la palma pallas, sus movimientos fluidos que convergen con la luz son patrones de respiración para relajar a su observador (FIGURA 2).

“El diseño es usar tu alma para solucionar problemas de la vida de los demás”
Miranda Méndez, futura diseñadora industrial panameña

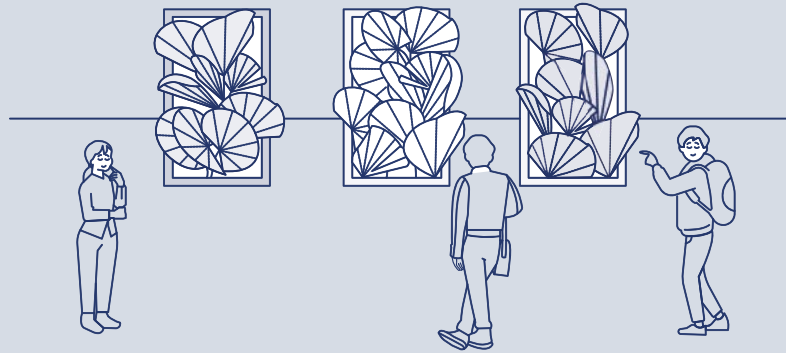


FIG. 2 Circuito.

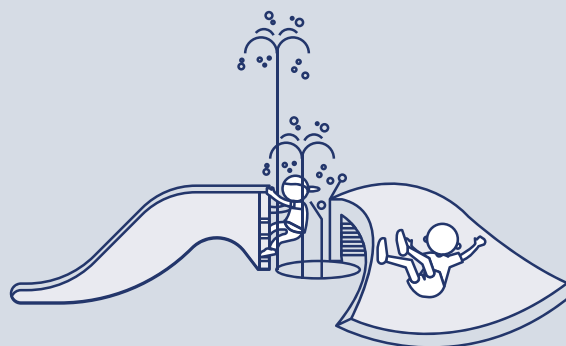


FIG. 3 Espacio de juego al aire libre, PLAPO.

PLAPO

DISEÑO DE JUEGOS PARA CIUDADES INCLUSIVAS ODS NO. 11: CIUDADES Y COMUNIDADES SOSTENIBLES

El movimiento es una acción vital para la autoestima y salud mental de toda persona. Según el plan estratégico del gobierno 2019-2024 de Panamá, el eje de desarrollo social tiene entre sus objetivos fortalecer el deporte comunitario y la participación de las comunidades en actividades de deporte y recreación (Gobierno de Panamá, 2020). Hablar de espacios de recreación en zonas costeras de Panamá es proponer una inversión para su población para activar áreas comunes y reforzar el juego creativo y cooperativo entre los niños.

Gabriel Trius diseñó una intervención de juegos para espacios públicos en las zonas costeras de Panamá. Alineado con el Plan de Ordenamiento Territorial y el Plan Estratégico de Gobierno, su objetivo fue proponer una mejora a la infraestructura

de recreación. PLAPO es una propuesta de juego inspirado en la flor papo, cuyo objetivo es mejorar la experiencia de los espacios de recreación de diferentes comunidades para promover la recreación de niños y jóvenes (FIGURA 3). No se puede hablar de bienestar sin tener un diseño de urbe que le permita a su población una movilidad sana y para lograrlo, el diseño es crucial.

“Diseño es resolver y volver a resolver”

Gabriel Trius, futuro diseñador industrial panameño.

Cada una de las propuestas generadas fue el reflejo de una visión consciente y comprometida de futuros diseñadores para aportar al desarrollo de su país, considerando aspectos económicos, ambientales, políticos, tecnológicos y comerciales para comunicar a través del diseño soluciones reales para la población.

Esa conciencia que abre paso a nuevas formas de imaginar, es el objetivo fundamental de NUBA, provocar un sentido de pertenencia y responsabilidad con el presente para ampliar el criterio de diseñar futuro como un ecosistema vivo. ⑥

of the country in different fields, from an automotive design proposal to promote the exploration of the Panamanian coasts (Marokintana), to a footwear proposal that proposes gender equity through fashion (Nefos), all with a common factor: contributing to the development and quality of life of Panamanians (see Table 1).

HEBE

DESIGN OF A LUMINAIRE FOR THE MENTAL HEALTH AND WELL-BEING OF PANAMANIAN ODS NO. 3: HEALTH AND WELLBEING.

The mental health of the Panamanian population, like that of the rest of the world, is strongly affected by daily chronic stress, however this problem does not receive much attention despite being the trigger for disorders in the mental health of its population. The psychological team of the Ministry of Health of Panama (MINSa) indicates that: there are relaxation techniques known as active pauses and are recommended to relieve stress and improve the health of Panamanians (Sanjur, 2020). Aware of the wear and tear that the current stress can cause and, the deterioration of the quality of life of Panamanian population, Miranda Méndez, generated a design proposal to improve mental health in Panama.

HEBE, is a luminaire that aims to reconnect people at a slowed and quiet pace to

reduce stress levels in workplaces. Miranda produced breathing patterns that relax the observer inspired by the fluid movement and leaves of the pallas palm when they converge with light. (figure 2)

“Design is using your soul to solve problems in the lives of others”

Miranda Méndez, future Panamanian industrial designer.

PLAPO

GAME DESIGN FOR INCLUSIVE CITIES ODS NO. 11: SUSTAINABLE CITIES AND COMMUNITIES

Movement is a vital action for every person's self-esteem and mental health. According to the strategic plan 2019-2024 of the government of Panama, the axis of social development includes among its objectives to strengthen community sport and the participation of communities in sports and recreation activities (Government of Panama). To talk about recreational spaces in coastal areas of Panama is to propose an investment for its population to activate common areas and reinforce creative and cooperative play among children.

Gabriel Trius, designed a game intervention for public spaces in the coastal areas of Panama. Aligned with the Territorial Planning Plan and the Strategic Government Plan, his objective was to improve the recreation infrastructure. PLAPO,

is a game proposal inspired by the papo flower, with the aim of improving the experience at recreation spaces of various communities and promote the recreation of children and young people. (Figure 3) We cannot talk about well-being without having a city design that allows its population a healthy mobility. Design is crucial to achieve this goal.

“Design is solving and re-solving”

Gabriel Trius, future Panamanian industrial designer.

Each of the proposals was the reflection of a conscious and committed vision of future designers to contribute to the development of their country, considering economic, environmental, political, technological and commercial aspects to communicate real solutions for the population through design.

The awareness that opens the path to new ways of imagining, is the fundamental objective of NUBA, to provoke a sense of belonging and responsibility with the present to expand the approach of designing future as a living ecosystem. ⑥

REFERENCIAS / REFERENCES

- Ak'abal, H. (2019) "Remiendo de media luna", Guatemala, Guatemala, Maya' Wuj, p. 77.
- Collado, J., (2017). "Aprender a sentir, pensar y actuar con la naturaleza", TED TALKS. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=B4x1GyGyMFo>
- Druyan, A., Soter, S. (productores) (2020). Cosmos, mundos posibles [Documental]. EU.: Six Point Harness.
- Dueñas, Jani (2018). Por la razón y la ciencia. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=utYNDILhHZU>
- Gobierno de Panamá (2019). Plan Estratégico de Gobierno 2019-2024 de Panamá. Extraído de: <https://observatorioplanificacion.cepal.org/es/planes/plan-estrategico-de-gobierno-2019-2024-de-panama>
- Huepe, C. (2018). "Por la razón y la ciencia". Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=utYNDILhHZU>
- Luzardo, A. (2017). "Las industrias culturales pueden fortalecer el rol de América Latina en el mundo", Nueva Sociedad. Extraído de <https://nuso.org/articulo/las-industrias-culturales-y-la-economia-naranja-pueden-fortalecer-el-rol-de-america-latina-en-el-mundo/>
- Programa de Naciones Unidas (2021). Objetivos de Desarrollo Sostenible. Extraído de <https://www.undp.org>
- Sanjur, D. (2020). El estrés laboral y la pausa activa. Extraído de <https://www.senacyt.gob.pa/el-estres-laboral-y-la-pausa-activa/>
- Walker, B. (2015). "What makes organizations more creatively competitive", IDEO. Recuperado de <https://www.ideo.com/question/how-can-design-help-organizations-be-more-creatively-competitive>