

¿Qué podemos hacer por el diseño?

Establecer las preguntas de diseño, replantear el desafío.

*What can we do for design?
Setting the design questions, reframing
the challenge.*

POR/BY SIMONA MACCAGNANI Y GABRIEL WEIRICH

Simona Maccagnani,
Directora del Research Centre del IED Istituto Europeo di Design, Italia
s.maccagnani@ied.it

Gabriel Weirich,
Gerente de Innovación; docente y coach, IED Istituto Europeo di Design, Italia
gabriel@gabrielweirich.com

RESUMEN

A PESAR DE LA LARGA RELACIÓN ENTRE EL DISEÑO Y LA SOSTENIBILIDAD Y LA RÁPIDA REACCIÓN DE LA COMUNIDAD DEL DISEÑO A LA AGENDA 2030, LOS ACONTECIMIENTOS RECIENTES HAN RENOVADO EL SENTIDO DE URGENCIA ACERCA DE LA NECESIDAD DE REVISAR LA RELACIÓN ENTRE EL DISEÑO Y LOS ODS. LOS TIEMPOS EXCEPCIONALES QUE VIVIMOS, CON SU COMPLEJIDAD CRECIENTE Y SU CONSTANTE Y ACELERADA TRANSFORMACIÓN AMBIENTAL Y CULTURAL NO LINEAL, REQUIEREN QUE REFLEXIONEMOS SOBRE NUESTRA POSICIÓN POR DEFECTO HACIA EL BIENESTAR (VIDA, TRABAJO, OPORTUNIDADES ...), UNA MAYOR COMPRESIÓN DEL DESARROLLO SOSTENIBLE Y UNA PERSPECTIVA CRÍTICA SOBRE LO QUE PUEDE HACER EL DISEÑO. AL REFLEXIONAR SOBRE "LO QUE PUEDE HACER EL DISEÑO", UNO TIENE QUE DARSE CUENTA DE QUE EL DISEÑO ES MÚLTIPLE, QUE NO HAY NI UNO NI "EL" DISEÑO INTERRELACIONADO CON LOS OBJETIVOS GLOBALES – EN UNA MIRADA MÁS CLARA AL DISEÑO SE DESPLIEGA EN MÚLTIPLES IDENTIDADES Y MÚLTIPLES INTELIGENCIAS CREATIVAS, CADA UNA DE ELLAS CON SU PROPIO CONJUNTO DE CÓDIGOS DE INTERACCIÓN CON LOS ODS. EN ESTE CONTEXTO, SE CENTRÓ LA ATENCIÓN EN CUATRO IDENTIDADES DEL DISEÑO PARA EL DESCUBRIMIENTO Y LA DISCUSIÓN: DISEÑO COMO FACILITADOR – DISEÑO COMO CATALIZADOR DE DOS FASES – DISEÑO COMO SALVADOR – DISEÑO COMO TERRENO COMÚN. LA EXPLORACIÓN DE ESTAS IDENTIDADES EN ASOCIACIÓN CON LOS OBJETIVOS GLOBALES PRETENDE ILUMINAR SOBRE EL PAPEL QUE PUEDEN DESEMPEÑAR LAS HISTORIAS Y LOS PRESENTES DEL DISEÑO EN LA TRANSFORMACIÓN DE NUESTRO MUNDO.

El año 2020 nos enfrentó a un espejo de nuestro ser social y emocional más íntimo como individuos y como comunidad global. Resaltó nuestra interdependencia e interconectividad, como quizá rara vez antes, poniendo al frente de las conversaciones de diseño nuestras responsabilidades mutuas. También atrajo la atención hacia el objetivo de crear y restaurar un estado de bienestar para las personas, el planeta y la prosperidad. Y ahí está el problema.

Los tiempos excepcionales que vivimos, con su complejidad creciente y su constante y acelerada transformación ambiental y cultural no lineal en cada escala, requieren que reflexionemos sobre nuestra posición por defecto hacia el bienestar (vida, trabajo, oportunidades ...), una mayor comprensión del desarrollo sostenible y una perspectiva crítica sobre lo que puede hacer el diseño, considerando sus múltiples identidades y múltiples inteligencias creativas.

Al observar la evolución del diseño en materia de sostenibilidad, debemos reconocer que la relación no es nada nueva, aunque a menudo con un sesgo hacia cualquier cosa verde como punto de enfoque clave.

El año 2000 podría considerarse un pivote, ya que las metodologías y enfoques de diseño han crecido sistemáticamente desde entonces en apoyo de los procesos de transformación hacia un futuro mejor, y la interdisciplinariedad y la transdisciplinariedad se reconocen como una base de práctica y mentalidad imprescindible en el esfuerzo colectivo hacia el desarrollo sostenible. Esto es especialmente cierto ahora que hemos entrado en "la década de acción y cumplimiento" de la Agenda 2030.

ABSTRACT

NOTWITHSTANDING THE LONG-TERM RELATION BETWEEN DESIGN AND SUSTAINABILITY AND THE DESIGN COMMUNITY'S QUICK REACTION TO THE 2030 AGENDA, RECENT EVENTS HAVE RENEWED THE SENSE OF URGENCY FOR THE NEED TO REVIEW THE RELATIONSHIP BETWEEN DESIGN AND THE SDGS.

THE EXCEPTIONAL TIMES WE ARE EXPERIENCING, WITH THEIR INCREASING COMPLEXITY AND CONSTANT ACCELERATING ENVIRONMENTAL AND CULTURAL NONLINEAR TRANSFORMATION, REQUIRE OF US A REFLECTION TO OUR DEFAULT POSITION TOWARDS WELL-BEING (LIFE-, WORK-, OPPORTUNITIES ...), A GREATER UNDERSTANDING OF SUSTAINABLE DEVELOPMENT AND A CRITICAL PERSPECTIVE ON WHAT DESIGN CAN DO. REFLECTING ON "WHAT DESIGN CAN DO" WE SHOULD REALIZE THAT DESIGN IS MULTIFOLD, THAT THERE IS NOT ONE NOR "THE" DESIGN INTERRELATING WITH THE GLOBAL GOALS – ON A CLEARER LOOK AT DESIGN IT UNFOLDS IN MULTIPLE IDENTITIES AND MULTIPLE CREATIVE INTELLIGENCES EACH OF THEM WITH ITS OWN SET OF INTERACTING CODES WITH THE SDGS. AGAINST THIS BACKDROP FOUR DESIGN IDENTITIES WERE PUT IN THE SPOTLIGHT FOR DISCOVERY AND DISCUSSION: DESIGN AS FACILITATOR – DESIGN AS TWO-PHASE CATALYST – DESIGN AS SAVIOR – DESIGN AS COMMON GROUND. EXPLORING THESE IDENTITIES IN ASSOCIATION TO THE GLOBAL GOALS INTENDS TO SHINE A LIGHT ON THE ROLE THAT DESIGN HISTORIES AND PRESENTS CAN PLAY IN TRANSFORMING OUR WORLD.

2020 has placed us in front of a mirror to our innermost social and emotional being as individuals and as a global community. It has highlighted our interdependency and interconnectivity, as perhaps seldom before, bringing to the forefront of design conversations our responsibilities to each other. It has also brought to the spotlight the aim of creating and restoring a state of well-being for people, planet and prosperity. And there's the rub.

The exceptional times we are experiencing, with their increasing complexity and constant accelerating environmental and cultural nonlinear transformation at each scale, require of us a reflection to our default position towards well-being (life-, work-, opportunities ...), a greater understanding of sustainable development and a critical perspective on what design can do in consideration of its multiple identities and multiple creative intelligences.

Looking at the evolution of design in matters of sustainability we must acknowledge that the relationship is nothing new, albeit often with a bias on anything green as a key focus point.

The year 2000 could be considered a pivot as design methodologies and approaches have since grown consistently systemic in support of transformation processes towards a better future, with inter and trans-disciplinarity being recognised as a must go-to mind-set and practice base in concerted efforts towards sustainable development. This is especially so now that we have entered "the decade of action and delivery" of the 2030 Agenda.

Inter and trans-disciplinarity are crucial in approaching the 17 Global Goals and tackling the issues posed by the increasing complexity of local and global societies, this has always been the strong point in relating with sustainability as no single discipline can raise to the challenge alone. Given that the framework of the

La interdisciplinariedad y la transdisciplinariedad son cruciales para abordar los 17 Objetivos Globales y hacer frente a los problemas planteados por la creciente complejidad de las sociedades locales y globales. Este siempre ha sido el punto fuerte en la relación con la sostenibilidad, ya que ninguna disciplina puede enfrentar los desafíos por sí sola. Dado que el marco de los ODS es en sí mismo un sistema interconectado e interdependiente de objetivos, metas y modos de implementación, también deberían serlo las estrategias para lograr su cumplimiento. No se trata de descuidar el papel que puede desempeñar cada campo y dominio, con diferentes prioridades e impacto, tanto directo como indirecto (como resultado de la situación contextual del tiempo y el lugar), sino más bien señalar lo obvio: trabajar en forma aislada hace muy poco por el cambio sistémico.

Al aceptar este desafío, la comunidad de diseño reaccionó rápidamente a la Agenda desde el principio al impulsar una serie de manifiestos, programas y prototipos para explorar, comprender, internalizar y traducir el marco de los ODS en una variedad de prácticas de diseño viables y factibles. Por ejemplo, integrando ética y valores sostenibles y nuevos métodos de diseño, como es el caso del diseño estratégico para la transformación socio-técnica.

El diseño estratégico juega un papel particularmente clave en la traducción de los ODS con sensibilidad al contexto, permitiendo aterrizarlos, y puede contribuir activamente a la evolución de metodologías y enfoques a través de la singularidad del patrimonio y las capacidades de innovación de los tejidos territoriales. Las inteligencias creativas del diseño tienen la ventaja de tener una sólida historia inter y transdisciplinaria y de ser transferibles entre sectores, con la debida atención, por supuesto; no se trata solo de herramientas aplicables y amigables para el usuario. Este enfoque participativo y orientado a la acción habilita y genera capacidad de diálogo y entendimiento más allá de los límites disciplinares, nominando a su vez a profesionales del diseño y creativos, principales actrices y actores de los procesos de innovación dentro de los sectores creativos y no creativos.

Impulsando un creciente interés en los métodos de diseño para el cambio sostenible y dando lugar a múltiples y poderosas identidades (narrativas), desencadenadas tanto dentro de la comunidad del diseño como por espectadores en busca de nuevas perspectivas y soluciones.

En este contexto, se centró la atención en cuatro identidades del diseño para el descubrimiento y la discusión:

DISEÑO COMO FACILITADOR

El diseño asume el papel de facilitador, aportando nuevas formas de reflexionar y abordar los 17 Objetivos Globales y sus correlaciones e interdependencias cada vez más estrechas.

La conciencia de que tenemos un espacio de tiempo que disminuye rápidamente para alcanzar los Objetivos que tenemos por delante, junto con la conciencia acerca de su complejidad, nos ha llevado a aprovechar el poder de la colaboración, ¡no sin contratiempos! La colaboración con otros no siempre es manejable, particularmente cuando la falta de conocimiento y comprensión de las diferencias culturales y lingüísticas específicas del sector se suma con la mezcla

SDGs is in itself an interconnected and interdependent system of goals, targets and modes of implementations – so should be the strategies to bring about its achievement. This is not to neglect the role that each field and domain can play – with different priorities and impact, both direct and indirect, as result of the contextual situation of time and place – rather to point out the obvious: working in a vacuum does very little good for systemic change.

Accepting this challenge, the design community reacted quickly to the Agenda from the get-go by prompting a series of manifestos, programmes and prototypes to explore, understand, internalize and translate the SDGs framework into a variety of viable and feasible design practices, e.g. integrating sustainable ethics and values, and new design methods, e.g. strategic design for socio-technical transformation.

Strategic design particularly plays a key role in the context-sensitive translation of the SDGs, thus grounding them, and can actively contribute to the evolution of methodologies and approaches through the uniqueness of heritage and the innovation capacities of territorial fabrics. Design's creative intelligences have the advantage of having a strong inter and transdisciplinary history and of being transferable across sectors, with due attention of course – it is not only a matter of applicable and “user friendly” tools. This action-oriented and participatory approach enables and generates capacity for dialogue and understanding beyond disciplinary boundaries in turn nominating design, and creative professionals, main actresses and actors of innovation processes within the creative and non-creative sectors.

Prompting a growing interest in design methods for sustainable change and bringing about multiple powerful (narrative) identities, triggered both within the design community and by onlookers in search of new perspectives and solutions.

Against this background four design identities and their relationships with the SDGs were put in the spotlight for discovery and discussion:

DESIGN AS FACILITATOR

Design moves into the role of a facilitator, bringing new ways of reflecting on and in tackling the 17 Global Goals and their increasingly close correlations and interdependencies.

The awareness that we have a quickly diminishing time frame to reach the Goals that are lying ahead of us, together with the consciousness of their complexity, has led us to leverage on the power of collaboration – not without hiccups! Collaboration with others is not always manageable, particularly when the lack of knowledge and understanding of sector-specific cultural and language differences is paired with the mix of emotional involvement and unconscious bias of all parts. The experience calls for a neutral party to assist and guide. In the recent past one of the most called upon neutral parties has been design as the facilitator who “can advocate for fair, open, and inclusive procedures to accomplish the group's work” (Michael Doyle, quoted in Kaner, et al., 2007, p. xiii). Design takes a step back from the pressing responsibilities of sustainable decision making to foster successful interactions.

*#design as my sparring partner, #my confidant
#design as my trusted farmer #system awareness
#collaboration #neutral party*

La pregunta "¿qué podemos hacer nosotros por el diseño?" se traduce en la búsqueda intensa de marcos educativos sólidos pero adaptables.

de participación emocional y prejuicios inconscientes de todas las partes. La experiencia requiere una parte neutral para ayudar y guiar. En el pasado reciente, una de las partes neutrales más convocadas ha sido el diseño como el facilitador que "puede abogar por procedimientos justos, abiertos e inclusivos para lograr el trabajo del grupo" (Michael Doyle, citado en Kaner et al., 2007, p. xiii) El diseño da un paso atrás en cuanto a las responsabilidades apremiantes de la toma de decisiones sostenibles para fomentar interacciones exitosas.

#design as my sparring partner, #my confidant
#design as my trusted farmer #system awareness
#collaboration #neutral party

DISEÑO COMO CATALIZADOR DE DOS FASES

El diseño actúa como un catalizador de dos fases: revelador, desenmascarando códigos endémicos heredados imaginarios (dogmas) y configurador de imaginaciones adaptables, apoyando la creación de nuevas narrativas contemporáneas.

El acto creativo de generar conocimiento e ideas tiene lugar a través de la interacción de tiempo, lugar y acciones relacionales. Las historias y territorios de diseño transmitidos son parte de nuestro trasfondo cultural y definen las identidades de la comunidad y, por lo tanto, otorgan al individuo el sentimiento de pertenencia.

Por otro lado, estos patrones de comportamiento transferidos llevan al hecho de que nos reflejamos en la imaginación de nuestra comunidad de antepasados con todos sus prejuicios sociales ocultos, tanto dentro de la propia comunidad como en la relación con otras comunidades.

El marco de los ODS nos ayuda a analizar el estado de los códigos de diseño y las acciones a través del lente de instrumentos inclusivos y equitativos, creando una perspectiva amplia a través del respeto y la validación de diferentes entornos culturales y creativos. El diseño aplicando enfoques de diseño a sí mismo y a sus procesos.

#gender roles #social bias #racism #misrepresentation
#marginalization #dehumanization #power balance
#cultural identities #relationship human & planet #inclusion
#equality #de-colonizing

DISEÑO COMO SALVADOR

El diseño se convierte en un salvador para ser adorado, con métodos y herramientas capaces de moldear y transformar siempre nuestros hábitos y nuestro entorno para mejor.

The question "what can we do for design?" is rendered in the intense research of solid but adaptable educational frameworks.

DESIGN AS TWO-PHASE CATALYST

Design acts as a two-phase catalyst: eye opener, unmasking endemic inherited codes of imagination (dogmas), and configurator of adaptable imaginations, supporting the creation of new contemporary narratives.

The creative act of generating knowledge and ideas takes place through the interplay of time, place and relational actions. Passed on design histories and territories are part of our cultural background and define community identities and thus give the individual the feeling of belonging.

On the flip side of this, these transferred behavior patterns lead to the fact that we mirror ourselves in the imaginations of our ancestor community with all its hidden social bias both within the community itself and in relationship with other communities.

The SDGs framework supports us in looking at the status of design codes and actions through the lens of inclusive and equitable instruments, building breadth of perspective through the respect and validation of different cultural and creative settings. Design applying design approaches to itself and its processes.

#gender roles #social bias #racism #misrepresentation
#marginalization #dehumanization #power balance
#cultural identities #relationship human & planet
#inclusion #equality #de-colonizing

DESIGN AS SAVIOR

Design becomes a savior to be worshipped, with methods and tools capable of always shaping and transforming our habits and environment for the better.

The responsibility of design, and of creative intelligences, in terms of conscious behaviors, sustainable choices and public engagement goes hand in hand with the growth of the creative sectors, both in monetary and non-monetary terms, and in giving merit to people-centered value (SDG Fund, 2017) and to cultural diversity. The ability of design in bringing socio-technical transformation has not gone unnoticed, turning its methods and approaches into real benefits for multiple sectors in formulating measures and systems for the SDGs. In simpler terms, design offers alternative methods of implementing systemic processes and decisions to approach sustainability issues and overcome difficulties in impacting positively on the achievement of the SDGs. Thanks to its effective communicative capacity, design has also taken the world - and itself - by storm, taking center stage as the almighty problem solver in disciplines for complexity.

#design role #reflection on design #fluid tools
#adaption to change #inclusive #problem solver #global player

La responsabilidad del diseño y de las inteligencias creativas, en términos de comportamientos conscientes, opciones sostenibles y participación pública, va de la mano con el crecimiento de los sectores creativos, tanto en términos monetarios como no monetarios, y en otorgar méritos al valor centrado en las personas (Fondo ODS, 2017) y a la diversidad cultural. La capacidad del diseño para lograr una transformación socio-técnica no ha pasado desapercibida, convirtiendo sus métodos y enfoques en beneficios reales para múltiples sectores en la formulación de medidas y sistemas para los ODS. En términos más simples, el diseño ofrece métodos alternativos de implementación de procesos y decisiones sistémicos para abordar los problemas de sostenibilidad y superar las dificultades para impactar positivamente en el logro de los ODS. Gracias a su eficaz capacidad comunicativa, el diseño también ha conquistado al mundo, y a sí mismo, por asalto, ocupando un lugar central como el solucionador todopoderoso de problemas en disciplinas para la complejidad.

#design role #reflection on design #fluid tools
 #adaption to change #inclusive #problem solver
 #global player

DISEÑO COMO TERRENO COMÚN

Diseño como expresión de un terreno común, un sistema gramatical, de modelos de lenguaje y comportamiento en comunidades “WE sociales” emergentes e innovadoras para romper la complejidad y acelerar la adaptabilidad. La falta de confianza y el debilitamiento general de los sistemas dominantes y comercializados vinculados a los impactos de los eventos extremos, han llevado a nuevas prácticas de manejo de problemas complejos abordados en el marco de los ODS, respondiendo localmente e impactando globalmente.

Con este fin, las comunidades locales, con sus redes sociales en permanente conexión con instituciones y organizaciones de diferentes niveles locales y globales, están desempeñando un papel central en el abordaje de los problemas socio-ecológicos.

La interdependencia y la interconectividad se entretienen a través de todos los Objetivos Globales como en los ecosistemas multipolares de los que todos formamos parte. Las nuevas comunidades de “WE social” ganan impulso a través de la Asociación para los objetivos del ODS 17, mejorando las contribuciones del diseño al proceso de desarrollo sostenible a través de una relación evolutiva con otras disciplinas y sectores, reestructurando en términos transdisciplinarios los sistemas de intercambio para el desarrollo de inteligencias colectivas sostenibles impulsadas por la innovación.

#adaption to change #coculture #understanding society
 #unravel #social we #local common ground #social networks
 #simplification #partnerships for the goals

Si tomamos estas cuatro identidades del diseño y las situamos en el contexto de la situación global actual, a menos de diez años de la fecha límite para la consecución de la Agenda 2030, podemos comprender la urgencia de crear aún más conexiones entre el diseño y los ODS y de definir mejor su relación para mejorar el bienestar social y ambiental, ahora y en el futuro.

DESIGN AS COMMON GROUND

Design as an expression of common ground, a grammar system, of language and behavior models in emerging innovative “social WE” communities to break down complexity and up speed adaptability. A lack of trust and general weakening of dominant and traded systems linked to the impacts of extreme events has led to new practices of handling complex problems addressed in the SDGS framework, responding locally and impacting globally.

To this end, local communities with their social networks in continuous connections with institutions and organizations across different local and global levels, are playing a central role in tackling the issues of socio-ecological problems. Interdependency and interconnectivity is woven through all the Global Goals as in the multi-polar ecosystems we all are a part of. New “social WE” communities gain their momentum through SDG17 Partnership for the goals, enhancing design’s contributions to the sustainable development process through an evolutionary relationship with other disciplines and sectors. Restructuring in transdisciplinary terms interchange systems for the development of sustainable innovation-driven collective intelligences.

#adaption to change #coculture
 #understanding society #unravel #social we
 #local common ground #social networks
 #simplification #partnerships for the goals

Taking these four design identities and putting them in the context of the current global situation, less than ten years from the deadline for achieving the 2030 Agenda, makes us come to the understanding of the urgency we have reached in the need of creating even more connections between design and the SDGs and of better defining their relationship for the up-leveling of the societal and environmental well-being, now and for the future.

The shift which the SDGs framework has brought forward – calling for everyone’s commitment, including individuals, business communities and civil society, to strengthen cooperation for the Goals and acknowledge our own accountability – has set the direction and the scope. It is up to us however to internalize and build on the framework to determine viable and feasible roadmaps for design practices for sustainable development.

Holding up the mirror to ourselves, and recognizing and respecting the multiples identities and multiple creative intelligences that characterize design there are grounds to set a different, and at the end very simple question, in the ongoing dispute of what can design do, which is: WHAT CAN WE DO FOR DESIGN?

El cambio que ha presentado el marco de los ODS, que exige el compromiso de todos, incluidos los individuos, las comunidades empresariales y la sociedad civil, para fortalecer la cooperación para los Objetivos y reconocer nuestra propia responsabilidad, ha marcado la dirección y el alcance. Sin embargo, depende de nosotros internalizar y construir sobre el marco para determinar hojas de ruta viables y factibles en las prácticas de diseño para el desarrollo sostenible.

Si nos miramos al espejo, reconocemos y respetamos las múltiples identidades y las múltiples inteligencias creativas que caracterizan al diseño, hay una base para plantear una pregunta diferente y muy sencilla, en la disputa en curso de qué puede hacer el diseño: ¿QUÉ PODEMOS HACER NOSOTROS POR EL DISEÑO?

¿Qué podemos hacer para que el diseño tenga en cuenta todas las múltiples identidades que lo caracterizan para implementar y definir mejor su relación con los ODS?

Abordar la pregunta desde la perspectiva opuesta es especialmente apremiante en los debates sobre la educación del diseño y los modelos que se persiguen. Por un lado, siendo consciente del papel de la educación del diseño en la transmisión de las historias del diseño, y por otro, siendo una incubadora de narrativas futuras.

Por lo tanto, la pregunta "¿qué podemos hacer nosotros por el diseño?" se traduce en la búsqueda intensa de marcos educativos sólidos pero adaptables, entornos para el cultivo de las múltiples inteligencias creativas, espacios para explorar, probar, comprender, internalizar y enriquecer. Pero también para prototipar nuevas identidades y herramientas de diseño con el fin de apoyar a las próximas generaciones ahora y para el futuro más allá de la Agenda 2030.

En el futuro que nos espera, la complejidad y las aceleraciones cada vez mayores albergarán nuevos objetivos adaptados, ampliados y aún hoy desconocidos para el desarrollo sostenible, que reflejan la interacción de problemas reconocidos y emergentes. Lo que podemos hacer por el diseño es empoderar a estas generaciones para que aborden los problemas de su tiempo con prácticas de diseño para el desarrollo sostenible que reflejen sus identidades y el contexto temporal y espacial en el que viven. ❶

What can we do for design to take into account all the multiple identities that characterize it to implement and better define their relationship with the SDGs?

Taking up the question from the opposite perspective is especially pressing in debates regarding design education and the models that are being pursued, being conscious about the role of design education in passing on design histories on the one hand, and being an incubator for future narratives on the other one.

Thus, the question "what can we do for design?" is rendered in the intense research of solid but adaptable educational frameworks, environments for the cultivation of the multiple creative intelligences, spaces to explore, test, understand, internalize and enrich them, but also to prototype new design identities and tools in order to support the next generations now and for the futures beyond the 2030 Agenda.

In the futures we are headed, ever-growing complexity and accelerations will host new adapted, amplified and today still unknown goals for sustainable development, reflecting the interaction of acknowledged and emerging problems. What we can do for design is to empower these generations to tackle problems in their time with design practices for sustainable development that reflect their identities and the time and space context they are living in. ❶

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA / CONSULTED BIBLIOGRAPHY

- Liedtke, C. (2018). Design for sustainability. Sustainable Development Goals 2018. <https://www.sustainablegoals.org.uk/wp-content/uploads/2018/03/085-088-SDGs-LIEDTKE.pdf>
- Sherwin, C. (2018). The changing role of the designer in the circular economy. Forum for the Future. <https://www.forumforthefuture.org/blog/changing-role-designer-circular-economy>
- Sterling, S. (2016). A Commentary on Education and Sustainable Development. Journal of Education for Sustainable Development. Newbury Park: Sage Publications.
- UNESCO (2017). Education for Sustainable Development Goals: Learning Objectives. UNESDOC Digital Library. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000247444>
- UNESCO (2018). Global Education Meeting 2018: Synthesis report. Global Education Meeting 2018. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf00000367491?posInSet=1&queryId=09e277558221-4940-be9a-5b43bdf99f58>