

# Diseño Responde

---

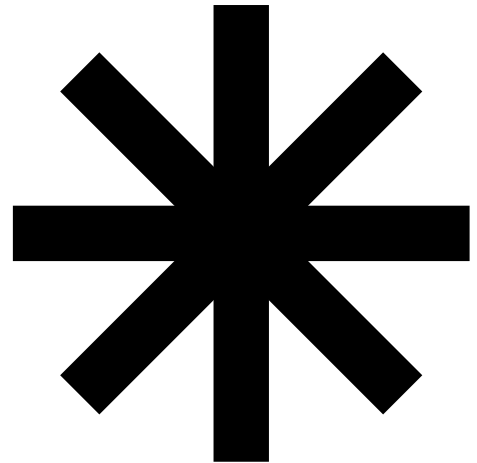
De la adversidad  
a la creatividad  
en Latinoamérica



POR/BY: ALEJANDRA AMENÁBAR



*Diseño Responde:  
From adversity to creativity  
in Latin America*



Es probable que tengamos que esperar un buen tiempo todavía para determinar el impacto que va a dejar la pandemia del coronavirus en América Latina. Está claro que será profundo, a juzgar por las cifras del último año. Si el resto del planeta ha enfrentado la mayor emergencia sanitaria del último siglo –con costos humanos, económicos y sociales masivos–, en nuestra región el escenario ha sido aún más adverso, debido a que el covid-19 impactó a Latinoamérica en un momento de particular debilidad económica y vulnerabilidad macroeconómica, con altos niveles de desigualdad e informalidad laboral. Así, aquellas personas que no han tenido acceso a protección social han debido seguir trabajando para cubrir sus necesidades básicas, sin poder cumplir con las medidas sanitarias establecidas por sus gobiernos. Esta situación se ha visto agravada por las precarias condiciones en que vive un alto porcentaje de la población. Actualmente, “más de un 80% de la población vive en zonas urbanas y el 21% de la población urbana vive en barrios marginales, asentamientos informales o viviendas inadecuadas donde los servicios básicos no están disponibles. Esta combinación exacerba los riesgos de la epidemia entre los grupos más vulnerables” (OECD / The World Bank, 2020).

De acuerdo al Informe sobre el impacto económico en América Latina y el Caribe publicado por la CEPAL (2020), la dimensión y la duración de los efectos de la pandemia aún son difíciles de cuantificar en la región, pero comienzan a ser percibidos con mayor claridad, lo que permite prever que la pandemia “será la causa de la mayor crisis económica y social de la región en décadas, con efectos muy negativos en el empleo, el combate a la pobreza y la reducción de la desigualdad” (CEPAL, 2020). Efectivamente, a medida que pasa el tiempo estos efectos han ido emergiendo de forma dramática, dejando en evidencia una gran variedad de problemáticas que necesitan respuestas inmediatas. El colapso de los sistemas y redes asistenciales, las improvisadas fosas comunes y los containers refrigerados para enterrar y acopiar los cuerpos respectivamente, han surgido como medidas desesperadas ante la urgencia y la falta de tiempo para pensar en mejores soluciones.

*We will probably have to wait a long time yet to determine the impact that the coronavirus pandemic will have on Latin America. It is clear that it will be profound, judging by last year's figures. If the rest of the planet has faced the greatest health emergency of the last century – with massive human, economic and social costs – in our region, the scenario has been even more adverse, because covid-19 impacted Latin America at a time of particular economic weakness and macroeconomic vulnerability, with high levels of inequality and labor informality. Thus, those people who have not accessed social protection have had to continue working to cover their basic needs, without being able to comply with the sanitary measures established by their governments. This situation has been exacerbated by the precarious conditions in which a high percentage of the population lives. Currently “more than 80 per cent of the population lives in urban areas and 21 per cent of the urban population lives in slums, informal settlements or inadequate housing where basic services are not available. This combination increases the risks of the epidemic among the most vulnerable groups.” (OECD / The World Bank, 2020).*

*According to the Report on the Economic Impact in Latin America and the Caribbean published by ECLAC (2020), the magnitude and duration of the effects of the pandemic are still difficult to quantify in the region, but they are beginning to be perceived more clearly, which enables us to predict that the pandemic “will be the cause of the greatest economic and social crisis in the region in decades, with very negative effects on employment, the fight against poverty and the reduction of inequality” (ECLAC, 2020). Indeed, as time has gone by, these effects have emerged dramatically, revealing a wide variety of problems that need immediate answers. The collapse of care systems and networks, the makeshift mass graves and the refrigerated containers to bury and collect bodies respectively, have emerged as desperate measures in the face of urgency and lack of time to think about better solutions.*

Nadie en el planeta ha quedado indiferente a esta pandemia que ha causado una profunda conmoción en las personas, las sociedades y las economías. Los gobiernos, los organismos internacionales, las empresas e instituciones de cualquier índole han cambiado su forma de operar. La pandemia nos ha obligado a redefinir nuestros planes, obligándonos a ser más creativos, a estar más conectados y coordinados, tanto para aprender de las experiencias de los otros como para colaborar. Y es en este punto donde la adversidad se vislumbra como una oportunidad para Latinoamérica, debido a la capacidad creativa de los latinos, que ha sido reconocida por el BID en su publicación “Economía Naranja, Innovaciones que no sabías que eran de América Latina y el Caribe” (2017). De acuerdo al organismo internacional, la diversidad natural y cultural que posee la región puede convertirse en fuente de creatividad, crecimiento y desarrollo humano.

Es necesario, entonces, visibilizar este talento como un valioso activo que nos permita competir en los mercados globales, generar más empleo y desarrollo en los países que integran la región. Si logramos canalizar bien esta creatividad, se podrán generar cambios. Grandes cambios. Nuevas industrias y nuevos emprendimientos que contribuyan a potenciar la identidad regional y se conviertan en motores importantes de la economía, demostrando que al entregar valor agregado se obtienen mejores retornos y se genera mayor riqueza. Porque la creatividad genera valor y riqueza, empleos e impacto social (BID, 2018). Por eso es relevante aumentar los incentivos y los esfuerzos que hagan posible esta realidad.

Con este norte nace el Primer Desafío Latinoamericano Index Award UDD, concurso internacional cuyo propósito fue estimular la creatividad local y proyectar a nuestros jóvenes como agentes de cambio, poniendo al diseño como eje central de sus propuestas.

#### DESAFIANDO AL DISEÑO LATINOAMERICANO

El concurso, que consideramos una gran oportunidad de unir a Latinoamérica en una sola causa y darles voz a los jóvenes latinos, fue impulsado por dos organizaciones de larga trayectoria en la promoción del diseño. La organización danesa The Index Project y la Facultad de Diseño de la Universidad del Desarrollo en Chile. The Index Project es una organización sin fines de lucro que promueve diseños destinados a mejorar la calidad de vida, tanto en países desarrollados como en vías de desarrollo. Desde hace más de doce años organiza uno de los concursos más importantes de diseño a nivel mundial: The Index Award. El concurso ha premiado proyectos como Duolingo, aplicación que democratiza el aprendizaje de idiomas; Zipline, una red de drones que entrega suministros médicos en lugares apartados; Elemental, el proyecto de viviendas sociales incrementales del arquitecto chileno Alejandro Aravena; The GreenWave, sistema revolucionario de cultivo oceánico diseñado para restaurar los ecosistemas oceánicos, mitigar el cambio climático y crear empleos para los pescadores; y The Ocean Cleanup, sistema para eliminar los plásticos de los océanos del mundo dentro de muchos otros.

*No one on the planet has been indifferent to this pandemic that has caused a profound shock to people, societies and economies. Governments, international organizations, companies and institutions of all kinds have changed the way they operate. The pandemic has forced us to redefine our plans, pushing us to be more creative, more connected and coordinated; both to learn from the experiences of others and to collaborate. And it is at this point that adversity looms as an opportunity for Latin America, due to the creative capacity of Latin Americans, which has been recognized by the IDB in its publication “Orange Economy, Innovations you didn’t know were from Latin America and the Caribbean” (2017). According to the international organization, the natural and cultural diversity that the region possesses can become a source of creativity, growth and human development.*

*It is therefore necessary to make this talent visible as a valuable asset that allows us to compete in global markets, to generate more employment and development in the countries that make up the region. If we manage to direct this creativity well, changes can be generated. Big changes. New industries and new ventures that can contribute to enhance regional identity and become important engines of the economy, demonstrating that by delivering added value, better returns are obtained and greater wealth is generated. Because creativity generates value and wealth, jobs and social impact (IDB, 2018). That is why it is important to increase the incentives and efforts that make this reality possible.*

*With this aim, the First Latin American Index Award UDD Challenge was born, an international competition with the aim of stimulating local creativity and project our young people as changemakers, positioning design as the central axis of their proposals.*

#### CHALLENGING LATIN AMERICAN DESIGN

*On our perspective, the contest is a great opportunity to unite Latin America in a single cause and give a voice to young Latin Americans. It was created by two organizations with a long history of promoting design. The Danish NPO The Index Project and the Design School of Universidad del Desarrollo in Chile. The Index Project is a non-profit organization that promotes designs aimed at improving the quality of life, both in developed and developing countries. For more than 12 years it has organized one of the most important design competitions in the world: The Index Award. The competition has awarded projects such as Duolingo, an application that democratizes language learning; Zipline, a drone network that delivers medical supplies to secluded locations; Elemental, the incremental social housing project by Chilean architect Alejandro Aravena; The GreenWave, a revolutionary ocean farming system designed to restore ocean ecosystems, mitigate climate change and create jobs for fishermen; and The Ocean Cleanup, a system to remove plastics from the world’s oceans within many others.*

*On the other hand, the Design School of Universidad del Desarrollo, with 21 years of existence, has worked to strengthen the training of professionals who contribute to improve the quality of life of people, teaching under the premises of interdisciplinary work, entrepreneurship and sustainable innovation.*

**400**  
proyectos

**5**  
categorías

**5**  
ganadores

**1**  
mención  
especial

**43**  
proyectos  
finalistas

**13**  
países de toda  
Latinoamérica



**Diseño  
Responde**  
DESAFÍO LATINOAMERICANO  
INDEX AWARD + UDD

# Los resultados superaron las expectativas y Latinoamérica respondió de manera extraordinaria.

*The results exceeded expectations and Latin America responded in an extraordinary way.*

Por otra parte, la Facultad de Diseño de la Universidad del Desarrollo, con 21 años de existencia, ha trabajado en fortalecer la formación de profesionales que contribuyan a mejorar la calidad de vida de las personas, enseñando bajo las premisas del trabajo interdisciplinario, el emprendimiento y la innovación sostenible. La facultad, además, ha contribuido al posicionamiento de la disciplina del diseño a través de la coorganización de la Bienal de Diseño en Chile.

Ambas organizaciones sostienen un convenio de colaboración desde el año 2018, donde se comprometen a promocionar en Latinoamérica el valor del diseño como agente de cambio, visibilizar el diseño latinoamericano a nivel global y capacitar a profesionales y estudiantes de distintos niveles educativos en el uso de metodologías de diseño orientadas a generar impacto local y global desde la perspectiva del desarrollo sostenible.

Si bien algunas de las problemáticas que esta crisis sanitaria ha generado son globales, otras son particulares al contexto regional, constituido por 41 países muy diversos, donde un 30,8% de la población vive en situación de pobreza (CEPAL, 2019), lo que dificulta el acceso a la salud, la educación y a servicios básicos como la electricidad y el agua potable, entre otros.

Frente a este contexto, y considerando que las soluciones a los problemas que estamos afrontando hoy y que deberemos afrontar después de la pandemia deben permear a la comunidad, el concurso desafió a estudiantes y jóvenes profesionales latinoamericanos provenientes de diversas disciplinas a generar soluciones eficientes e innovadoras que aportaran, desde el diseño y con una mirada local, a mitigar o superar los efectos de la pandemia en la región, aportando al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible propuestos por la ONU. De hecho, el concurso fue denominado Diseño Responde, porque estamos convencidos de que los diseñadores son capaces de encontrar respuestas a las problemáticas que se les presentan y contribuir a mejorar la calidad de vida de las personas.

Algunas de las temáticas sugeridas fueron: fortalecimiento de las Pymes mediante el comercio online, salud mental familiar, teletrabajo, entretenimiento en condiciones de confinamiento, apoyo a los adultos mayores, economía circular para la superación de la pobreza, transporte público y espacios urbanos.

*The school has also contributed to position the design discipline as fundamental for development, through the co-organization of the Design Biennial in Chile.*

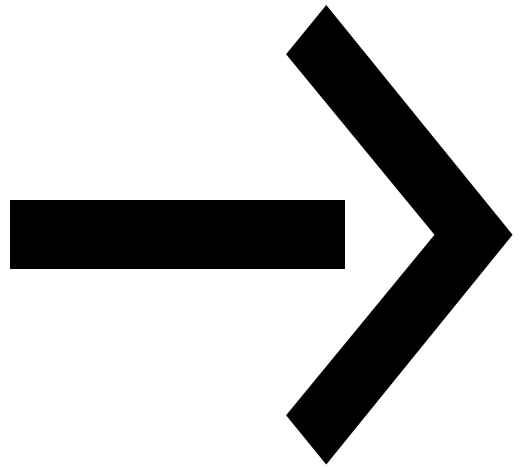
*Both organizations signed a collaboration agreement in 2018, where they committed to promote the value of design as an agent of change in Latin America, making Latin American design visible at a global level and training professionals and students of various educational levels in the use of design methodologies. All this, with the aim of generating local and global impact from the perspective of sustainable development.*

*While some of the problems that this health crisis has generated are global, others are particular to the regional context, made up of 41 very diverse countries, where 30.8% of the population lives in poverty (ECLAC, 2019) which hinders access to health, education and basic services such as electricity and drinking water, among others.*

*Faced with this context, and considering that the solutions to the problems that we are facing today and that we will have to face after the pandemic must permeate the community, the contest challenged Latin American students and young professionals from various disciplines to generate efficient and innovative local solutions that will contribute, from the design perspective, to mitigate or overcome the effects of the pandemic in the region, contributing to the achievement of the Sustainable Development Goals proposed by the UN. In fact, the contest was called Diseño Responde (Design Responds), because we are convinced that designers are able to find answers to the problems that they encounter and contribute to improve people's quality of life.*

*Some of the topics suggested were: strengthening SMEs through online commerce, family mental health, teleworking, entertainment confinement conditions, support for the elderly, circular economy to overcome poverty, public transport and urban spaces.*

- The competition considered five categories or thematic areas – Body, Home, Work, Learning and Play, and Community – and the projects submitted were evaluated according to three criteria:*
- Form: refers to the overall aesthetics of the design, such as color, materials, user interface, surfaces, etc.*
- Impact: refers to the positive effect a design can cause. How does it improve life and for how many people? is it sustainable in environmental, social and economic terms?*



El concurso consideró cinco categorías o ámbitos temáticos: Cuerpo, Hogar, Trabajo, Aprendizaje y juego, y Comunidad. Los proyectos presentados fueron evaluados de acuerdo a tres criterios:

- Forma: se refiere a la estética general del diseño, como el color, los materiales, la interfaz del usuario, las superficies, etcétera.
- Impacto: se trata del efecto positivo que causa un diseño. ¿Cómo mejora la vida y para cuántas personas?, ¿es sustentable en términos ambientales, sociales y económicos?
- Contexto: implica conocer las necesidades del lugar en que el diseño será usado. ¿Funcionará acorde con la sociedad, la cultura, la religión, el clima, la geografía y la ética?

El jurado estuvo compuesto por profesionales provenientes de distintos países de la región que contaban con reconocidas trayectorias en variadas especialidades proyectuales, como el diseño, la arquitectura, el urbanismo, la ingeniería, las artes visuales, entre otras. Esta diversidad de orígenes y trayectorias aportó distintas perspectivas disciplinares y culturales, y contribuyó a expandir los alcances de la convocatoria.

#### **Y EL DISEÑO RESPONDIÓ...**

Los resultados superaron las expectativas y Latinoamérica respondió de manera extraordinaria, con propuestas que lograron empatizar con las distintas y diversas problemáticas que surgieron por la pandemia o que sencillamente fueron exacerbadas por ella.

Se recibieron 400 proyectos provenientes de la gran mayoría de los países que integra la región, lo cual dejó en evidencia que el diseño ayuda a ponerse en el lugar de los otros para generar soluciones.

En el ámbito del ODS N°3 Salud y bienestar, se presentaron propuestas tales como un nuevo ventilador pulmonar manufacturado localmente, un habitáculo modular para hospitalización transitoria, un calibrador de termómetros o una cápsula transparente para aislar la cabeza de los pacientes, protegiendo a los médicos y personal de la salud que han debido estar en la primera línea. También se recibieron propuestas que, mediante la tecnología, buscan facilitar la comunicación entre médicos y pacientes, entregar información relevante de manera oportuna,

- Context: it involves knowing the needs of the place where the design will be used. Will it work in accordance with society, culture, religion, climate, geography and ethics?

*The jury was composed of professionals from different countries of the region who have recognized careers in various specialties, such as design, architecture, urbanism, engineering, visual arts, among others. This diversity of origins and trajectories brought different disciplinary and cultural perspectives, and contributed to expand the scope of the call.*

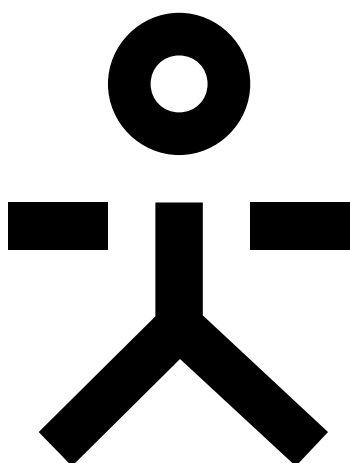
#### **AND DESIGN RESPONDED...**

*The results exceeded expectations and Latin America responded in an extraordinary way, with proposals that managed to empathize with the different and diverse problems that arose from the pandemic or that were exacerbated by it.*

*399 projects were received from the vast majority of the countries that make up the region, which made it clear that design fosters empathy to generate adequate solutions for others.*

*Within the scope of SDG No. 3 Health and well-being, presented proposals included a new locally manufactured pulmonary ventilator, a modular cabin for temporary hospitalization, a thermometer calibrator, and a transparent capsule to isolate the head of patients, protecting doctors and health personnel who have been on the front line of the pandemic. Other proposals, used technology to facilitate communication between doctors and patients, deliver relevant information in a timely manner, or control obesity through play. There were proposals that focused on the support and care of older adults, one of the age groups most affected by this pandemic: the creation of a network of volunteers who take advantage of their shopping trips to supply older adults or people who cannot leave their homes, and applications that allow them to approach their loved ones or monitor their health.*

*But Latin creativity found solutions in many other areas, some of them unexpected, such as a device that detects new sources of food, a decorative object that promotes the microculture of vegetables in confined spaces and a cultivation system that regenerates the marine ecosystem, seeking to contribute to SDG N°14 Underwater life. The problem of water scarcity associated with SDG No. 6 Clean water and sanitation, also had several proposals, which, through various systems for collecting water from the*



o bien controlar la obesidad mediante el juego. Hubo propuestas que se centraron en el apoyo y cuidado de los adultos mayores, uno de los grupos etarios más afectados por esta pandemia: la creación de una red de voluntarios que aprovechan sus viajes de compras para abastecer a adultos mayores o a personas que no pueden salir de sus hogares, y aplicaciones que permiten acercarlos a sus seres queridos o monitorear su salud.

Pero la creatividad latina encontró soluciones en muchos otros ámbitos, algunos de ellos inesperados, como un dispositivo que detecta nuevas fuentes de alimentación, un objeto decorativo que promueve el microcultivo de vegetales en espacios reducidos y un sistema de cultivo que regenera el ecosistema marino, buscando aportar al ODS N°14 Vida submarina. La problemática asociada a la escasez hídrica asociada al ODS N°6 Agua limpia y saneamiento también tuvo varias propuestas, las cuales, mediante diversos sistemas de recolección de agua proveniente del aire, de la lluvia o de las nubes, y novedosos diseños, pretenden dar solución a la falta de agua y al acceso limitado que tienen los sectores más vulnerables a este importante recurso.

El ODS N°4 Educación de calidad y los nuevos desafíos que deberán enfrentar los profesores en los próximos años también encontraron respuestas creativas, que van desde la formación en temas tan relevantes como el Biodiseño, hasta una academia digital que responde a las demandas de un mundo cada vez más digitalizado en un contexto donde la integración social es tan relevante. Asociadas a la educación, estuvieron también aquellas propuestas enfocadas en aprender jugando o simplemente enfocadas en el entretenimiento, como por ejemplo un tablero interactivo capaz de reunir a dos niños a distancia, pudiendo jugar y comunicarse en tiempo real.

El ODS N°12 Producción y consumo responsables estuvo presente mediante la creación de nuevos productos a partir de biomateriales provenientes de diversos residuos orgánicos, como yerba mate, café, cáscaras de piña, entre otros. Asimismo, la creación de indumentarias realizadas con textiles desechados por grandes fábricas y reciclados a través de la tejeduría artesanal, no solo otorga valor a procesos cada vez más sostenibles, sino que contribuye a generar comunidades más conectadas y colaborativas.

*air, rain or clouds, and innovative designs, aimed to solve the lack of water and the limited access that the most vulnerable sectors have to this important resource.*

*SDG No. 4 Quality education and the new challenges that teachers will have to face in the coming years also found creative answers, ranging from training in such relevant topics as Biodesign, to a digital academy that responds to the demands of an increasingly digitalized world in a context where social integration is so relevant. Associated with education, there were also proposals focused on learning by playing or simply on entertainment, such as an interactive board capable of bringing together two children at a distance, to play and communicate in real time.*

*SDG No. 12 Responsible production and consumption was present through the creation of new products from biomaterials from various organic wastes, such as yerba mate, coffee, pineapple peels, among others. Likewise, the creation of clothing made with textiles discarded by large factories and recycled through artisanal weaving, not only give value to increasingly sustainable processes, but also contribute to generate more connected and collaborative communities.*

*According to the Special Report covid-19 N°9: Women's Economic Autonomy in Sustainable and Equal Recovery, published by ECLAC in February 2021, the crisis generated by the pandemic negatively impacted the employment and working conditions of women in Latin America and the Caribbean, generating a setback of more than a decade in the progress made in labor participation (ECLAC, 2021). On the other hand, the long quarantines caused by the pandemic have triggered an increase in gender-based violence and an overload in domestic work and childcare. It is not surprising, then, that young Latin American designers have put SDG No. 5 Gender equality at the center of their creations, ratifying by their creativity the words of Alicia Bárcena, the highest authority of ECLAC, who affirms that "It is essential to advance in a new pact that promotes gender equality and that avoids the deepening of the levels of poverty of women, the overload of unpaid work and the reduction of funding for equality policies."*

# Provenientes de ocho países diferentes, catorce reconocidos profesionales a nivel mundial fueron parte del jurado de Diseño Responde.

*Fourteen recognized professionals from eight different countries worldwide were part of the Diseño Responde jury.*

De acuerdo con el Informe Especial covid-19 N°9: La autonomía económica de las mujeres en la recuperación sostenible y con igualdad, publicado por la CEPAL en febrero de 2021, la crisis generada por la pandemia impactó negativamente en la ocupación y en las condiciones laborales de las mujeres en América Latina y el Caribe, generando un retroceso de más de una década en los avances logrados en materia de participación laboral (CEPAL, 2021). Por otro lado, las largas cuarentenas originadas por la pandemia han gatillado un aumento de la violencia de género y una sobrecarga en las labores domésticas y la atención a los niños. No es de extrañar, entonces, que los jóvenes diseñadores latinos hayan puesto al ODS N°5 Igualdad de género en el centro de sus creaciones, ratificando desde la creatividad las palabras de Alicia Bárcena, máxima autoridad de la CEPAL, quien afirma que “Resulta fundamental avanzar en un nuevo pacto que promueva la igualdad de género y que evite la profundización de los niveles de pobreza de las mujeres, la sobrecarga de trabajo no remunerado y la reducción del financiamiento de políticas de igualdad”.

Algunas de las propuestas recibidas fueron: una solución que se hace cargo de la pobreza menstrual, un producto que contribuye a la detección temprana del cáncer mamario, una pulsera que se activa de manera silenciosa en situaciones de riesgo para las mujeres, un libro-exposición que actúa como llamado a la sociedad a través de la experimentación acerca de la violencia de género y un dispositivo de protección fetal para mujeres operarias de la construcción.

La primera versión de Diseño Responde nos deja muchos aprendizajes y ha ratificado el talento de nuestros jóvenes latinoamericanos. Se valora la experiencia para poder compartir las dificultades que hemos tenido como región, escuchar y escucharnos, así como también visibilizar en conjunto las posibles soluciones. Los resultados son reflejo de una región resiliente, capaz de levantarse frente a la adversidad gracias a su gran talento creativo y a la capacidad de “hacer mucho con muy poco”, dada nuestra realidad y nuestros recursos. En definitiva, cerramos esta versión llenos de orgullo porque Latinoamérica “Supo Responder”. 📍

*Some of the proposals received were: a solution that takes care of menstrual poverty, a product that contributes to the early detection of breast cancer, a bracelet that is activated silently in situations of risk to women, an experimental book-exhibition that acts as a call to society about gender violence, and a fetal protection device for female construction operators.*

*The first version of Diseño Responde leaves us with many learnings and has ratified the talent of our young Latin Americans. The experience was a valuable opportunity to share the difficulties we have had as a region, listen to each other, as well as visualizing possible solutions together. The results reflect a resilient region, able to rise up in the face of adversity thanks to its great creative talent and the ability to “do a lot with very little” given our reality and our resources. In short, we close this version full of pride because Latin America “Knew how to Respond”. 📍*

# JURADO DISEÑO RESPONDE

## DISEÑO RESPONDE JURY:



**MARIANO ALESANDRO** ARGENTINA

Mariano has an academic background in Systems Analysis, Systems Engineering and History, long experience as a developer and a deep love for technology and design thinking. He represents The Index Project at the Design Declaration Summit and has been part of the working group since its inception.



**HERNANDO BARRAGÁN** COLOMBIA

Artist and designer, with a degree in Systems and Computer Engineering from Universidad de Los Andes, Colombia, where he is currently dean and full professor of the School of Architecture and Design.



**MARIANA AMATULLO** ARGENTINA

Professor at the School of Design Strategies at Parson School of Design since 2017. She was elected president of Cumulus in June 2019, after serving two consecutive terms of service as a Cumulus board member beginning in 2013.



**IGNACIO BINIMELIS** CHILE

Sociologist and MBA. Executive Director of LDG Inversiones, a family holding company with investments in energy, retail, fishing and real estate. Additionally, it is an active company in risk investment, social impact and support for entrepreneurship and innovation in Chile.



**ALEJANDRA AMENÁBAR** CHILE

Alejandra is an architect, master in Public Policy, and dean of the Design School of the Universidad del Desarrollo, Santiago de Chile. Alejandra has been a member of the Design Advisory Council of DIRAC, Directorate of Cultural Affairs of the Ministry of Foreign Affairs of Chile and counselor of the Design Area of the Ministry of Cultures, Arts and Heritage, in both cases as part of the team in charge of the internationalization of Chilean Design.



**LIZA CHONG** REINO UNIDO

Has led The Index Project since 2018 and is responsible for the vision, operations and strategic direction of the organization. She joined in 2009 to write the first official strategy and has supported fundraising initiatives and partnerships that have brought The Index Project to the Nordics, Asia and the United States.

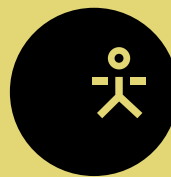


**AMALIA CUBILLOS** CHILE

Space and Object designer of Universidad del Desarrollo in Santiago, Chile, and graduated with a project that consisted of a buoyancy equipment for artisanal fishermen to promote maritime safety. She was the director of Fundación Desafío Levantemos Chile, which was created after the earthquake in 2010.

## CATEGORÍAS DISEÑO RESPONDE:

### DISEÑO RESPONDE CATEGORIES:



**CUERPO**  
**BODY**

PROPUESTAS RELACIONADAS  
CON EL CUERPO Y EL CUIDADO  
PERSONAL ORIENTADAS A MEJORAR  
LA CALIDAD DE VIDA Y LA SALUD.

*Proposals related to the body and  
personal care focused on improving  
the quality of life and public health.*



**HOGAR**  
**HOME**

INCLUYE ESPACIOS INTERIORES,  
ARQUITECTURA, ILUMINACIÓN,  
ARTEFACTOS, MOBILIARIO, HERRAMIENTAS,  
APLICACIONES, ENTRE OTROS.

*It includes interior spaces,  
architecture, lighting, artifacts,  
furniture, tools, applications, etc.*



**TOMAS DIEZ** VENEZUELA

Urban planner specialized in digital manufacturing and its implications for the cities and societies of the future. He is co-founder and director of Fab Lab Barcelona, at the Institute of Advanced Architecture of Catalonia (IAAC), and is a founding partner of the Fab City Global Initiative.



**ALEJANDRA LUZARDO** VENEZUELA

IDB Leader in Innovation and Creativity and co-founder of Demand Solutions. She leads and contributes to the research, design, execution and evaluation of projects in the cultural and creative industries sectors of Latin America and the Caribbean.



**JUAN CARLOS FERNÁNDEZ** MÉXICO

Graphic designer from Universidad Iberoamericana de México, he holds a master's degree from the ArtCenter in Los Angeles and a specialization in Marketing from New York University. Founder of Ideograma, the first Mexican company specialized in corporate identity of which he was creative director from its beginnings.



**ÓSCAR MAS** PERÚ

Vice-Rector of Innovation and Director of Design at the University of Sciences and Arts of Latin America (UCAL), Peru. Specialist in Branding from Kellogg School of Management, Chicago. He has more than twenty years of professional experience in Design and more than fifteen years dedicated to education.



**FRANCISCO GÓMEZ PAZ** ARGENTINA

Industrial designer of Universidad Nacional de Córdoba. Master in Design at the Domus Academy, Milan. Since opening his studio in Milan in 2004, he has developed products for leading design companies, such as Artemide, Driade, Danese, Landscape Forms, Lensvelt, Luceplan, Olivetti and Sector, among others.



**LAURA NOVIK** ARGENTINA

Designer, consultant in trends and communication strategies, promoter of design of the region. Co-founder of the Blink Design consultancy and Raíz Diseño, a platform that promotes sustainable design. She is an expert in trends with academic studies in architecture and extensive artistic training in contemporary dance, theater and film.



**JULIUS WIEDEMANN** BRASIL

Senior Editor of the prestigious publishing house Taschen and chief curator of Domestika. Julius is a researcher of visual culture related to design. Since 2001 he has edited more than one hundred books on design for Taschen, among which are the renowned series Illustration Now! and the compendium 100 Illustrators.



**TRABAJO**  
**WORK**

PROYECTOS RELACIONADOS  
CON EL ÁMBITO LABORAL,  
DESARROLLO ORGANIZACIONAL  
Y LIDERAZGO.

*Projects related to the  
workplace, organizational  
development and leadership.*



**APRENDIZAJE Y JUEGO**  
**LEARN & PLAY**

EDUCACIÓN, ESPARCIMIENTO,  
OCIO, DEPORTE Y ACTIVIDADES  
CULTURALES.

*Education, recreation, leisure  
facilities, sports equipment,  
and cultural activities.*



**COMUNIDAD**  
**COMMUNITY**

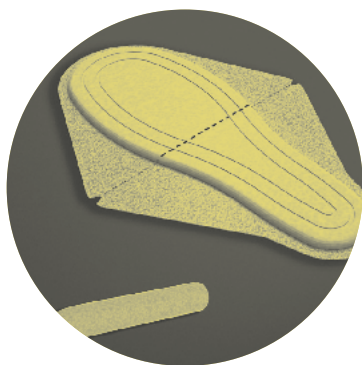
PROYECTOS VINCULADOS A  
TRANSPORTE Y ESPACIO PÚBLICO,  
TRABAJO EN REDES Y COMUNIDAD.

*Projects related to transport  
and public spaces, networking  
and communities.*

# Proyectos ganadores por cada categoría

*Winner projects by category*





**Eu**  
 AUTORA: RAFAELLA DE BONA GONÇALVES  
 INSTITUCIÓN: UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ  
 PAÍS: BRASIL

Eu es una toalla sanitaria compuesta de materiales biodegradables certificados, diseñada especialmente para personas que menstrúan y viven en situación de vulnerabilidad. Gracias a su innovador diseño, es posible usarla tanto como toalla sanitaria o como tampón, brindando mayor autonomía y poder de elección. Dado el público objetivo al que apunta, se utilizan materiales biodegradables pero desechables, ya que las usuarias generalmente no cuentan con acceso a agua potable o condiciones sanitarias que permitan soluciones lavables y, por ende, reutilizables. Además, Eu se comercializa a través del sistema uno a uno, donde cuando se compra un producto, se dona otro. Este proyecto da respuesta a una realidad invisibilizada; la de muchas mujeres que una vez al mes, cuando menstrúan, deben dejar sus labores habituales, de trabajo o estudios, porque no cuentan con los medios necesarios para mantener una adecuada higiene menstrual, lo que incrementa la brecha de género.

*Eu is a sanitary napkin composed of certified biodegradable materials, designed especially for people who menstruate and live in a situation of vulnerability. Thanks to its innovative design, it is possible to use it both as a sanitary napkin or as a tampon, providing greater autonomy and power of choice. Given the target audience, biodegradable but disposable materials are used, since users generally do not have access to drinking water or sanitary conditions that allow washable and therefore reusable solutions. In addition, Eu is marketed through the one-to-one system, where when one product is purchased, another is donated. This project responds to an invisible reality; that of many women who once a month, when menstruating, must leave their usual jobs, work or studies, because they do not have the necessary means to maintain adequate menstrual hygiene, which increases the gender gap.*



**worME**  
 AUTORES: SOFÍA ALBERS, MACARENA CUEVAS, CRISTÓBAL GATICA, BÁRBARA SIGLREITHMAIER  
 INSTITUCIÓN: UNIVERSIDAD DEL DESARROLLO  
 PAÍS: CHILE

worME es un sistema de auto crianza de larvas y procesador de alimento, que busca disminuir la desnutrición de Latinoamérica, producto del bajo consumo de proteínas, a través del fomento de la entomofagia o consumo de insectos, rescatando así también parte de la cultura ancestral de la zona. worME también busca ayudar a jóvenes a ser más conscientes del impacto medioambiental que otras industrias de proteína animal están provocando, como la industria vacuna, con el fin de reemplazar o complementar sus hábitos alimenticios con uno más sustentable. Incluye un monitoreo de niveles de worME de forma remota y posibilidad de conectarse con otros usuarios. worME nace a partir de la observación de la realidad latinoamericana, donde las personas sufren de altos niveles de desnutrición por la falta de acceso a los alimentos, y no por falta de producción de estos en la región (según la FAO, el 23% de los alimentos producidos en Latam son exportados al resto del mundo). Sumado a esto, 20 millones de personas serán afectadas por la crisis alimentaria después de la pandemia. Así worME se establece para incentivar una nueva alternativa alimenticia, buscar nuevas soluciones al problema alimenticio, la falta de una de las necesidades básicas para las personas.

*WorME it is a system of self-breeding of larvae and food processor, which seeks to reduce malnutrition in Latin America, product of low protein consumption. Through the promotion of entomophagy or consumption of insects, it also rescues part of the ancestral culture of the area. worME also seeks to help young people become more aware of the environmental impact that other animal protein industries are causing, such as the meat industry, in order to replace or supplement their eating habits with a more sustainable one. It includes monitoring worME levels remotely and the ability to connect with other users. worME was born from the observation of the Latin American reality, where people suffer from high levels of malnutrition due to the lack of access to food, and not due to lack of food production in the region (according to the FAO 23% of the food produced in Latin America is exported to the rest of the world). Added to this, 20 million people will be affected by the food crisis after the pandemic. So worME is created to encourage a new food alternative, seek new solutions to the food problem which constitutes a basic need for human beings.*



### AEROSOLBOX

**AUTORES:** SOFÍA CERNADAS, ISABEL VAZ FERREIRA, EMMANUEL MANFREDI, DOMINIQUE BECKER, SANTIAGO BOUZAT Y VICTORIA PROPATO  
**INSTITUCIÓN:** EQUIPO AERO  
**PAÍS:** ARGENTINA

Aerosolbox es una cápsula transparente que se sitúa sobre la cabeza de los pacientes de los recintos de salud, para reducir su contacto con el personal médico. Fabricado con acrílico, actúa como barrera reteniendo hasta pequeñas partículas. Esto previene la aerosolización del ambiente, disminuyendo así el riesgo de contagio en momentos de alta exposición, como la intubación. De esta manera se refuerza la protección del personal sanitario, disminuyendo el riesgo de exposición al covid-19 y otros virus. Este producto fue diseñado en conjunto con especialistas anesthesiólogos, quienes, gracias a su utilización, pudieron retomar sus valiosas funciones. Durante el año 2020 se distribuyeron 200 Aerosolboxes a 91 hospitales de Argentina, es decir, más del 50% de los recintos de salud del Gran Buenos Aires.

*AEROSOLBOX is a transparent capsule that is placed on the head of patients in health facilities, to reduce their contact with medical personnel. Made of acrylic, it acts as a barrier retaining even small particles. This prevents aerosolization of the environment, thus decreasing the risk of contagion at times of high exposure, such as intubation. This strengthens the protection of healthcare workers, reducing the risk of exposure to covid-19 and other viruses. This product was designed in conjunction with specialist anesthesiologists, who, thanks to its use, were able to resume their valuable functions. During 2020, 200 Aerosolboxes were distributed to 91 hospitals in Argentina, that is, more than 50% of the health facilities in Greater Buenos Aires.*



### BIODISEÑO EN COLEGIOS

**AUTORAS:** GIOVANNA DANIES Y MARÍA PAULA BARÓN  
**INSTITUCIÓN:** UNIVERSIDAD DE LOS ANDES  
**PAÍS:** COLOMBIA

Biodiseño en Colegios nace con el objetivo de fortalecer el aprendizaje científico a través del pensamiento de diseño en la educación básica y media. Para ello plantea una metodología interdisciplinar que abre la puerta para el aprendizaje de competencias del siglo XXI y habilidades socio-emocionales que necesita el ciudadano para enfrentar retos del mundo actual. El objetivo es promover el liderazgo docente y empoderar a estudiantes para crear ideas novedosas que aborden y resuelvan problemas genuinos de su comunidad en el marco de los objetivos de desarrollo sostenible. La propuesta pedagógica consiste en 32 horas de formación para profesores y un kit para los estudiantes que los guía a diseñar soluciones a problemáticas locales y desarrollar competencias como empatía, trabajo en equipo y pensamiento crítico, para tomar decisiones éticamente responsables con su vida, su entorno y el mundo. También hay conversaciones con expertos, quienes retroalimentan y fortalecen las ideas de los estudiantes, al tiempo que abre un espacio de acercamiento a profesionales inspiradores que trabajan en investigación y creación. Se trata de un proyecto muy innovador en la zona y también un aporte al contexto mundial, dado que el biodiseño se ha ido incorporando a nivel universitario, pero esta propuesta está enfocada en el nivel escolar.

*Biodesign in Schools was born with the aim of strengthening scientific learning through design thinking in basic and secondary education. To this end, it proposes an interdisciplinary methodology that opens the door to learn twenty-first century competences and socio-emotional skills that citizens need to face challenges in today's world. The goal is to promote teacher leadership and empower students to create novel ideas that address and solve genuine problems in their community within the framework of the sustainable development goals. The pedagogical proposal consists of 32 hours of training for teachers and a kit for students that guides them to design solutions to local problems and develop skills such as empathy, teamwork and critical thinking, to make ethically responsible decisions in their life, their environment and the world. There are also conversations with experts, who give feedback and strengthen students' ideas, while opening a space for outreach to inspiring professionals working in research and creation. It is a very innovative project in the area and also a contribution to the global context since bio design has been incorporated at the university level but this proposal is focused on the school level (K-12).*



### LUGÜN

AUTORA: IGNACIA GONZÁLEZ

INSTITUCIÓN: UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE

PAÍS: CHILE

Lugün es un bosque funerario ecológico, que surge frente a la alta demanda de nichos y espacios en cementerios, acrecentada por la pandemia de Covid-19. Inspirado en el rito de la cultura mapuche de enterrar a los muertos al lado de un árbol, para que su 'alma' se quede en él, Lugün propone que cada cuerpo se entierre de manera natural, solo envuelto en una tela orgánica biodegradable, bajo un árbol, el que cuenta con un patrón único escaneable que lleva a una biografía musical personal, con una foto de perfil, nombre y canciones previamente elegidas por el difunto o sus familiares, y un sensor que permite reproducir la música de manera automática a medida que se camina por el bosque. De esta manera, Lugün se hace cargo de la dignidad del morir, sobre todo en tiempos difíciles, donde proliferan las fosas comunes en América Latina. Despedir a nuestros seres queridos se transforma así en un rito más amigable no solo con los difuntos y sus familiares, sino que también con el medio ambiente.

*Lugün is an ecological funerary forest, which arises in the face of the high demand for niches and spaces in cemeteries, increased by the Covid-19 pandemic. Inspired by the rite of mapuche culture of burying the dead next to a tree, so that their 'soul' stays in it, Lugün proposes that each body be buried naturally, only wrapped in a biodegradable organic fabric, under a tree. The tree has a unique scannable pattern that leads to a personal musical biography, with a profile picture, name and songs previously chosen by the deceased or their relatives, and a sensor that allows to play the music automatically as you walk through the forest. In this way, Lugün dignifies death, especially in difficult times where mass graves proliferate in Latin America. Saying goodbye to our loved ones thus becomes a friendlier rite not only to the deceased and their families, but also to the environment. a more sustainable one.*



### POTRERO DIGITAL "LA JUANITA"

AUTORES: AGUSTÍN BUZATTA, SILVIA FLORES, GUILLERMO HAIUK, IGNACIO MENDIZÁBAL, MELANIE CERECEDA, MELINA MANSILLA, NICOLÁS MURILLO, MARCELO BUSTOS, CRISTIÁN MARTÍNEZ

INSTITUCIÓN: COOPERATIVA LA JUANITA & FUNDACIÓN COMPROMISO

PAÍS: ARGENTINA

Potrero Digital "La Juanita" es una red de escuelas de oficios digitales orientadas a personas que se encuentran en situación de vulnerabilidad. Surge en respuesta a las demandas de un mundo cada vez más digitalizado y con el objetivo de favorecer la inserción laboral en campos de expansión como la tecnología e industrias del conocimiento, rompiendo a su vez las barreras de la desigualdad, contemplando el proceso de aprendizaje sobre dos pilares fundamentales: capacitación y seguimiento de la situación social del alumnado.

*Potrero Digital "La Juanita" is a network of digital trade schools aimed at people who are in a situation of vulnerability. It arises in response to the demands of an increasingly digitalized world and with the aim of favoring labor insertion in fields of expansion such as technology and knowledge industries, breaking in turn the barriers of inequality. It considers the learning process on two fundamental pillars: training and monitoring of the social situation of students.*