

La mirada interdisciplinaria de Ellen Lupton y Bon Ku Un encuentro que beneficia a la humanidad

*The interdisciplinary
approach of Ellen Lupton
and Bon Ku
An encounter that
benefits humanity*

MARÍA JOSÉ WILLIAMSON

DIRECTORA DE PLAN COMÚN Y DISEÑO GRÁFICO, UNIVERSIDAD DEL DESARROLLO
DIRECTOR OF FIRST YEAR PROGRAMME & GRAPHIC DESIGN, UNIVERSIDAD DEL DESARROLLO

MARILUZ SOTO

PROFESORA INVESTIGADORA, FACULTAD DE DISEÑO, UNIVERSIDAD DEL DESARROLLO
ASSOCIATE RESEARCH, DESIGN SCHOOL, UNIVERSIDAD DEL DESARROLLO



BON KU

VICEDECANO DE SALUD Y DISEÑO, Y DIRECTOR DEL LABORATORIO DE DISEÑO EN SALUD, UNIVERSIDAD THOMAS JEFFERSON
ASSISTANT DEAN FOR HEALTH AND DESIGN, AND DIRECTOR OF THE HEALTH DESIGN LAB, THOMAS JEFFERSON UNIVERSITY

ELLEN LUPTON

DISEÑADORA GRÁFICA, DIRECTORA DE DISEÑO DE BETTY COOKE AND WILLIAM O. STEINMETZ, MARYLAND INSTITUTE COLLEGE OF ART
GRAPHIC DESIGNER, BETTY COOKE AND WILLIAM O. STEINMETZ DESIGN CHAIR, MARYLAND INSTITUTE COLLEGE OF ART

En 2022 se popularizó el concepto permacrisis, que hace referencia a un período prolongado de inestabilidad e inseguridad, como resultado de una serie de eventos catastróficos, como lo fue la pandemia de COVID-19. En este contexto de emergencia global, muchas áreas del conocimiento se han volcado a desarrollar proyectos de investigación y soluciones aplicadas para enfrentar las contingencias sanitarias. Consecuentemente, desde el diseño se han gestado acciones orientadas a atenuar el impacto de las emergencias. Así, paulatinamente, se ha ido construyendo un vínculo muy estrecho entre el diseño y la salud.

Ambos campos profesionales se centran en el usuario y paciente, respectivamente. Ambos comparten un compromiso intrínseco por mejorar la calidad de vida de las personas y ambos se auto definen por su rol para contribuir a la sociedad. Sin embargo, el trabajo interdisciplinario entre profesionales del diseño y la salud no es tan sencillo de llevar a cabo en la práctica del día a día. El mayor desafío es encontrar ese espacio vital en el cual la sensibilidad y la capacidad resolutive se conjugan.

En la búsqueda por integrar ambos mundos, la escritora, curadora y diseñadora gráfica, Ellen Lupton, y el médico y director del Health Design Lab, Bon Ku, coincidieron en una conferencia. Ese encuentro fue el punto de inicio del libro *Health Design Thinking*, publicado en 2019. Para conocer sus motivaciones, experiencias y las dificultades que enfrentaron durante el desarrollo de la publicación, conversamos con los autores, quienes nos explicaron cómo la retroalimentación entre ambos mundos, contribuye a mejorar la calidad de vida de los pacientes y ayuda a resolver problemas complejos en materia de salud.

Desde un comienzo, el principal interés de Bon Ku fue enseñar a profesionales del área de la salud acerca del diseño y su

In 2022, the concept of permacrisis became popular, which refers to a prolonged period of instability and insecurity due to a series of catastrophic events, such as the COVID-19 pandemic. In this context of global emergency, many areas of knowledge have turned to develop research projects and applied solutions to face health contingencies. Consequently, actions have been developed from the design discipline to mitigate the impact of emergencies. Thus, a very close link between design and health has gradually been built.

Both professional fields focus on the user and patient, respectively. Both share an intrinsic commitment to improving people's quality of life and define themselves by their role in contributing to society. However, interdisciplinary work between design and health professionals is difficult in day-to-day practice. The greatest challenge is to find that vital space in which sensitivity and problem-solving capacity come together.

In the search to integrate both worlds, the writer, curator and graphic designer, Ellen Lupton, and the doctor and director of the Health Design Lab, Bon Ku, met at a conference. That meeting was the starting point of the book *Health Design Thinking*, published in 2019. To learn about their motivations, experiences, and the difficulties they faced during the development of the publication, we spoke with the authors, who explained how the feedback between both worlds contributes to improving the quality of life of patients and helps to solve complex health problems.

From the beginning, Bon Ku's main interest was to teach health professionals about design and its potential to be applied to healing patients and communities. "We have to show that design can play a valuable, far-reaching role in our sector and



Fig 1. Bon Ku presentando. Foto gentileza de Ellen Lupton y Bon Ku

Fig 1. Bon Ku presenting. Photo courtesy of Ellen Lupton and Bon Ku.

potencial para ser aplicado en la sanación de pacientes y comunidades. “Tenemos que mostrar que el diseño puede desempeñar un papel valioso, de gran alcance en nuestro sector y preguntarnos: ¿cómo podemos incorporar y trabajar con los diseñadores?”, se cuestionaba el médico cuando inició este camino. La alianza con Ellen fue la respuesta.

“Durante mucho tiempo he sido un admirador de Ellen Lupton”, confiesa Bon Ku, y agrega: “ella hace un gran trabajo en lograr que el diseño sea accesible para los no diseñadores. Yo leía sus libros, incluso, antes de conocerla. Soy un gran admirador, porque sus libros hacen que el diseño, que a veces puede parecer pomposo e inalcanzable, sea realmente comprensible, y pensé que tenía que haber un libro como este para que la gente como yo, los médicos, las enfermeras en ejercicio, y los administradores del área de la salud, entendieran cómo

ask ourselves: how can we incorporate and work with designers?” The alliance with Ellen was the answer for Dr Ku when he started on this path.

“I’ve been a long-time fan of Ellen Lupton”, Bon Ku confesses, adding, “She does a great job of making design accessible to non-designers. I read her books even before I met her. I’m a big fan because her books make design, which can sometimes seem pompous and unattainable, really understandable. I thought there had to be a book like this for people like me, doctors, practicing nurses, and the administrators of the health area, to understand how design can be applied to our sector. So, we wanted to give concrete examples of how design and

se puede aplicar el diseño a nuestro sector. Así que queríamos dar ejemplos concretos de cómo el diseño y todas sus diferentes versiones, desde el gráfico hasta el diseño industrial y la arquitectura, puedan ser utilizados en un sentido práctico en el área de la salud”. Esta primera inquietud y visión, abrió las puertas de la publicación que ya cuenta con una segunda edición.

En el caso de Ellen, desde la primera conversación que tuvo con Bon, se sintió entusiasmada y decidió trabajar manera exhaustiva, para desarrollar una publicación que sintetizara la historia del Health Design Lab y relevara experiencias, casos de estudio y proyectos exitosos sobre diseño y salud, demostrando que esta alianza no sólo es posible, sino también, fructífera.

“Nuestro libro se centró en el *design thinking* como una forma de abordar el diseño para que sea realmente accesible a todos. Así que no tienes que ser ingeniero o experto en diseño para

all its different versions, from graphics to industrial design and architecture, can be used practically in healthcare”. This first concern and vision opened the doors to the publication, which already has a second edition.

In the case of Ellen, from the first conversation she had with Bon, she was enthusiastic. She decided to work exhaustively to develop a publication that would synthesise the history of the Health Design Lab and reveal experiences, case studies and successful projects on design and health. She aimed to demonstrate that this alliance is possible and fruitful.

“Our book focused on design thinking as a way of approaching design to make it accessible to everyone. So, you don’t



“El diseño centrado en las personas involucra la observación, la conversación, la investigación y la colaboración”, Ellen Lupton y Bon Ku.

“Human-Centred Design involves observation, conversation, inquiry, and collaboration,” Ellen Lupton and Bon Ku.

participar en el estudio de los problemas humanos desde un punto de vista humano. Nos propusimos crear esta guía, que sería una invitación para que la comunidad médica abordara los problemas del diseño y encontrara una forma accesible de pensar en su propia profesión. Pero también, que fuese una invitación a los diseñadores, para que se comprometieran con la gente de la salud en estos problemas tan importantes, complejos y a menudo, irresolubles”, afirma la diseñadora.

DISEÑO Y SALUD, EN SIMPLE Y PARA TODOS

Durante el proceso de planificación de los contenidos del libro, Ellen reconoce que estaba inquieta pensando “¿qué debe saber un doctor sobre diseño?, ¿cuáles son los principios fundamentales que debe conocer alguien del área de la salud?”. Estas interrogantes impulsaron la definición de los dos principios

have to be an engineer or design expert to participate in the study of human problems from a human point of view. We set out to create this guide, which would be an invitation for people in the medical community to think about design issues and find an accessible way of thinking about their own profession, but also an invitation to designers to engage with health practitioners in these very important, complex and often unsolvable problems”, affirms the designer.

DESIGN AND HEALTH, SIMPLY AND FOR EVERYONE

While planning the book’s contents, Ellen admits she was restless, thinking, “What should a doctor know about design?

fundamentales del texto: el centro son las personas y se debe fortalecer una mentalidad creativa.

En el libro explican que la perspectiva centrada en las personas propicia el desarrollo de habilidades de escucha atenta y logra una mayor precisión en la observación, donde la empatía, el codiseño y las determinantes sociales, surgen como tres pilares que permiten comprender a los pacientes de forma sensible, activa y contextualizada. El segundo énfasis, mentalidad creativa, se enfoca en las características propias del proceso de creación, a través del cuestionamiento de la problemática: la visualización, para hacer sentido a través de narrativas visuales; el prototipado, para trabajar con los aspectos más concretos de las ideas y el storytelling, para narrar experiencias.

Estos dos principios permiten conocer las habilidades más sensibles y concretas del pensamiento de diseño y también la

What fundamental principles should someone in the health field know?” These questions prompted the definition of the two fundamental principles of the text: the centre is people, and a creative mentality must be strengthened.

The book explains that the people-centred perspective promotes the development of attentive listening skills and achieves greater precision in observation. Empathy, co-design, and social determinants emerge as three pillars that allow understanding patients in a sensitive, active, and contextualised way. The second emphasis, creative mentality, focuses on the characteristics of the creation process through the questioning of the problem: visualisation, making sense through visual narratives,

forma de trabajar con estas habilidades. Además, establecen el enfoque y sensibilidad de la perspectiva desde la cual, en el libro, se muestran los diversos casos.

Adicionalmente, el propósito para ambos escritores fue exponer el contenido de manera simple, didáctica y accesible para todos. Querían generar sinergias entre las disciplinas, para fortalecerlas e ir mucho más lejos de las posibilidades que inicialmente pudieran imaginar. “El libro está construido con una narrativa pensada y cuidada. Buscamos historias cortas que pudieran traducirse en un número acotado de páginas y que tuvieran elementos visuales. No es una investigación académica dura, no hay estudios de investigación de cincuenta páginas. También nos propusimos cubrir diferentes especialidades proyectuales, como el diseño gráfico, el diseño de servicios, o la arquitectura. En la selección de casos, nos aseguramos de que cada ejemplo fuera una muestra de cómo los diseñadores trabajan haciendo visible el proceso, tanto en la etapa investigativa como de prototipado. Queríamos que los estudios de casos reflejaran la primera parte del libro, que trata de los métodos y, de alguna forma, entrelazar todo esto”, explica Ellen.

Los casos de estudio reflejaron que la empatía aplicada a los procesos creativos y estratégicos de diseño, era clave para la comprensión de las experiencias de los pacientes y sus dolores. La perspectiva del diseño centrado en el usuario permite no solo hacer un estudio profundo y preciso sobre el contexto, sino también ponerse en el rol del paciente. En el libro, esto se ejemplifica con el caso de la camilla ginecológica Tilt, un soporte pélvico plegable que facilita el examen ginecológico en la atención de urgencias. El equipo de creadores utilizó técnicas

de roleplaying, generalmente vinculadas al testeo de los prototipos, para empatizar, comprender y ponerse en el lugar, tanto de la paciente como del personal de atención de salud.

La incorporación intencionada y consciente de la empatía en el proceso de codiseño se transforma en un espacio de integración de los diversos actores vinculados a un momento específico, permitiendo que todos los participantes sean aliados del proceso. En este punto, aparecen las oportunidades y necesidades de aunar lenguajes y visiones entre ambas disciplinas.

PARA DISCIPLINAS DIFERENTES, UN LENGUAJE COMÚN

La interdisciplina es un atributo valorado por la riqueza que aporta al proceso y los resultados, junto con el crecimiento de los profesionales involucrados. En general, la interdisciplinariedad es vista como un activo que amplía el alcance e impacto de los proyectos, por considerar diversas perspectivas. Pero, junto con las fortalezas, también supone un conjunto de desafíos, y los autores lo tenían muy claro.

En su experiencia, Bon vivió esta dicotomía en reiteradas oportunidades. “Muchas veces he experimentado que los diseñadores y los no diseñadores, especialmente los del área de la salud, no se entienden. La salud es una industria, por decirlo de alguna forma, regulada, muy complicada, con muchas normativas. Tenemos un lenguaje propio, los diseñadores también tienen su propio lenguaje. Entonces, cuando se habla de diseño, prototipos y empatía, significan cosas diferentes para ambas disciplinas. Por eso queríamos crear un lenguaje común con el que pudiéramos entendernos y, por eso, el libro era importante, porque cuando vimos el panorama no había realmente un

prototyping, working with the most specific aspects of ideas, and storytelling to narrate experiences.

These two principles allow us to know the most sensitive and concrete skills of design thinking and also the way to work with these skills. In addition, they establish the focus and sensitivity of the perspective from which, in the book, the various cases are shown.

Additionally, the purpose of both writers was to expose the content in a simple, didactic, and accessible way for everyone. They wanted to generate synergies between the disciplines, strengthen both, and go much further than the possibilities they initially imagined. “The book is built with a thoughtful and careful narrative. We looked for short stories that could be translated into limited pages with visual elements. It’s not hard academic research, no fifty-page research papers. We also set out to cover different project specialties, such as graphic design, service design, or architecture. In the case selection, we ensured that each example was a sample of how designers work, making the process visible in the research and prototyping stages. We wanted the case studies to mirror the book’s first part, which deals with methods, and to weave all of this together”, Ellen explains.

The case studies reflected that empathy applied to creative and strategic design processes was key to understanding the experiences of patients and their pain. The user-centred design perspective allows one to make a deep and precise study of the context and to put oneself in the role of the patient. In the

book, this is exemplified by the case of the Tilt gynecological stretcher, a collapsible pelvic support that facilitates gynecological examination in emergency care. The team of creators used roleplaying techniques, generally linked to the testing of the prototypes, to empathise, understand and put themselves in the shoes of the patient and the healthcare personnel.

The intentional and conscious incorporation of empathy in the co-design process becomes a space for integrating the various actors linked to a specific moment, allowing all participants to be allies. At this point, the opportunities and needs to combine languages and visions between both disciplines appear.

A COMMON LANGUAGE FOR DIFFERENT DISCIPLINES

Interdiscipline is an attribute value for the richness it brings to the process and the results, together with the professionals’ growth. In general, interdisciplinarity is seen as an asset that broadens the scope and impact of projects by considering different perspectives. But along with the strengths, it also comes with challenges, and the authors were very clear about that.

Bon experienced this dichotomy repeatedly. “Many times, I have experienced designers and non-designer, especially in the health area, not understanding each other. Health is a regulated, very complicated industry with many norms. We have our own language; designers also have their own language. So, when you talk about design, prototyping, and empathy, they mean different things to both disciplines. That’s why we wanted to create a common language that we could both understand, and

libro que pudiera aplicarse a alguien que trabajara en la industria farmacéutica, a un cirujano, o a un diseñador que quisiera entrar en el área de la salud”, señala Bon.

El trabajo en equipo, la unión de los conocimientos y prácticas puestas en un contexto común, requiere de esfuerzos para crear sinergias, coordinar los tiempos, fomentar el diálogo y posibilitar el encuentro de las opiniones. Así lo advierte Ellen: “el mayor reto es crear un contexto en el que la gente tenga el tiempo y el espacio para reunirse. Es difícil poner a los profesionales en equipos, que requieren mucho tiempo y mucho espacio, así que eso ha sido un desafío”.

Considerando el contexto de la emergencia sanitaria COVID-19, los profesionales, en general, se vieron obligados a repensar sus dinámicas, algunas de las cuales han sido simplificadas según la diseñadora. “Uno de los aspectos positivos, es que la pandemia permitió nuevas formas de colaboración, como el poder reunir virtualmente a los responsables de los hospitales con los diseñadores, que es mucho más fácil que en una sala física. Por ejemplo, usar herramientas digitales como pizarras colaborativas para hacer investigación y lluvia de ideas de manera que el proceso quede registrado. A medida que esto avanza, se convierte en una herramienta de comunicación más eficaz que las notas adhesivas y cosas hechas a mano. En general, ha sido muy positivo y ciertamente nuevo. Estoy segura de que Bon, en su laboratorio, tiene todas estas nuevas formas en que los estudiantes de medicina y otros profesionales están colaborando juntos”.

Sin embargo, la experta admite que hacer todo de manera virtual no es completamente provechoso. “Por supuesto, algo se

ha perdido, porque las actividades prácticas, físicas y la fabricación física también son muy importantes para el diseño. Así que necesitamos ambas cosas. Pero ha habido esta expansión de las herramientas de colaboración que creo que es muy positiva”.

Junto con los desafíos prácticos en la forma de trabajar y adaptarse a las circunstancias actuales, se requiere una adaptación concreta de las habilidades para resolver problemáticas complejas. Actualmente, no sabemos qué nuevos desafíos surgirán en un futuro, pero es seguro que los profesionales seguirán enfrentándose a situaciones que exigirán una flexibilidad permanente y el fortalecimiento de habilidades acordes a las problemáticas diversas, tanto en la forma de trabajar como en los resultados esperados.

En este sentido, Ellen sugiere a los diseñadores que se proponen desarrollar sus carreras vinculadas al área de la salud, el enfoque del *design thinking* y el diseño centrado en las personas. “Se trata de trabajar con todos los usuarios y partes interesadas, de ceder la propia experiencia a la de las personas que han vivido los problemas de la atención en salud, ya sean médicos, enfermeras, pacientes o cuidadores. Se necesitan personas que estén profundamente capacitadas en áreas como el diseño industrial, el diseño de la experiencia del usuario, el diseño gráfico y la tipografía. Y por eso, el trabajo en equipo es realmente importante, porque mucha gente no tiene todas esas habilidades. Ahora hay más empresas de diseño, como IDEO, y otras similares, que realmente intentan reunir a esos profesionales y proporcionar un equipo multidisciplinario, en el que las personas ocupen diferentes funciones”.

that's why the book was important. Because when we searched for options, there wasn't really a book that could be applied to someone working in the pharmaceutical industry, a surgeon, or a designer who wanted to enter the health area”, says Bon.

Teamwork, the union of knowledge and practices placed in a common context, requires efforts to create synergies, coordinate time, encourage dialogue, and make it possible for opinions to meet. Ellen warns that “the biggest challenge is creating a context in which people have the time and space to come together. It's hard to put professionals in teams, which require plenty of time and much space, so that's been a challenge”.

According to Ellen, in the context of the COVID-19 health emergency, professionals, in general, were forced to rethink their dynamics, some of which have been simplified. “One of the positive aspects is that the pandemic brought new forms of collaboration, such as virtually bringing together hospital managers with designers, which is much easier than in a physical room. For example, using digital tools such as collaborative whiteboards to research, brainstorm, and record the process. As the use of these resources progresses, it becomes a more effective communication tool than sticky notes and handmade things. Overall, it's been very positive and certainly new. I'm sure Bon, in his lab, has all these new ways that medical students and other professionals are collaborating together”.

However, the expert admits that doing everything virtually is not entirely beneficial. “Of course, something has been lost because practical physical activities and physical manufacturing

are also very important to design. We need both. But there's been this expansion of collaboration tools that I think is very positive”.

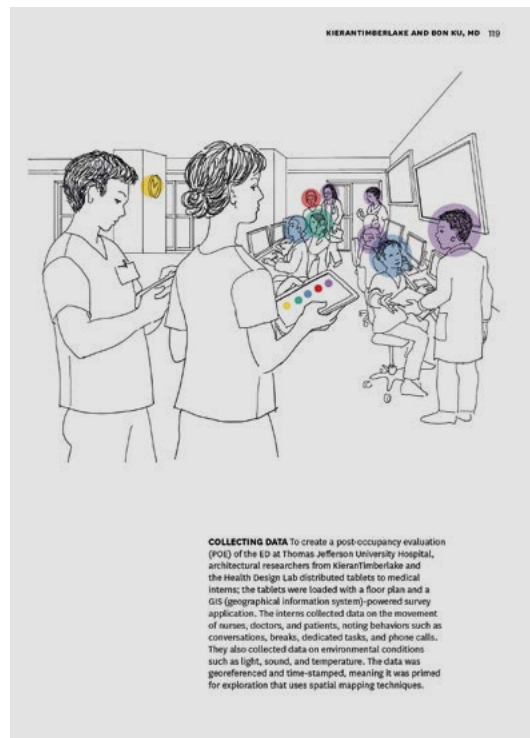
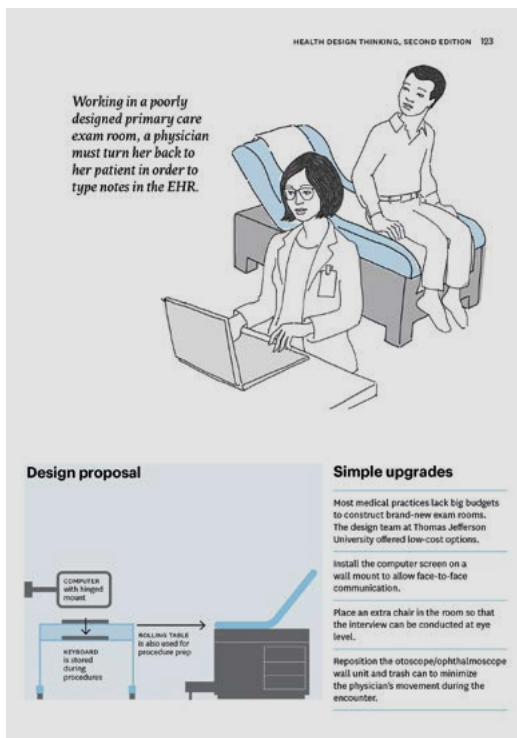
Along with practical challenges in working and adapting to current circumstances, a concrete adaptation of skills to solve complex problems is required. We do not know what new challenges will arise in the future. Still, professionals will certainly continue to face situations requiring permanent flexibility and strengthening skills according to the various problems, both in the way of working and in the expected results.

In this sense, Ellen suggests designers who intend to develop their careers linked to health, the design thinking approach, and human-centred design. “It's about working with all users and interested parties, transferring one's own experience to those who have experienced healthcare problems, whether they are doctors, nurses, patients, or caregivers. People who are deeply trained in industrial design, user experience design, graphic design, and typography are needed. And because of that, teamwork is really important because many people don't have all those skills. Now there are more design companies, like IDEO, and others like it, that really try to bring these professionals together and provide a multidisciplinary team, where people fill different roles”.

Bon agrees that collaborative work with designers should be understood as an advantage for the world of health. “The role of design in healthcare must be raised, making room for designers. We currently do not. I think it's hard for us to understand how we can work with designers, but other sectors

Fig. 2 Imágenes extraídas del libro, portada y páginas 123 y 119. Ilustraciones de Jennifer Tobias.

Fig. 2 Images taken from the book, cover and pages 123 and 119. Illustrations by Jennifer Tobias.



DENTRO DE LOS 17 OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS), SUSCRITOS POR LA ONU EN EL AÑO 2015, LA BUENA SALUD Y EL BIENESTAR –UBICADOS EN EL TERCER PUESTO– SON ÁMBITOS ESENCIALES PARA LA CALIDAD DE VIDA DE LAS PERSONAS Y EL CRECIMIENTO FAVORABLE DE LA SOCIEDAD. A ESTE PUNTO, RECIENTEMENTE, SE INCORPORÓ EL DETERIORO QUE HA SIGNIFICADO LA PANDEMIA PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE. MUCHOS PAÍSES HABÍAN AVANZADO EN SU CRECIMIENTO, PERO LA CRISIS SANITARIA LOS IMPACTÓ FUERTEMENTE EN ÁMBITOS SOCIALES Y ECONÓMICOS. ESTA PANDEMIA DEJA EL DESAFÍO DE DESARROLLAR UN PLAN DE PREPARACIÓN QUE FORTALEZCA LAS CAPACIDADES PARA LIDIAR CON LAS CRISIS Y RECUPERARSE DE ELLAS, SIENDO VITAL APRENDER E INCORPORAR ESTA VISIÓN CON URGENCIA EN LOS SERVICIOS PÚBLICOS DEL SIGLO XXI.

WITHIN THE 17 SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS (SDGs), SIGNED BY THE UN IN 2015, GOOD HEALTH AND WELL-BEING –LOCATED IN THIRD PLACE– ARE ESSENTIAL AREAS FOR PEOPLE'S QUALITY OF LIFE AND SOCIETY'S FAVORABLE GROWTH. AT THIS POINT, THE DETERIORATION THAT THE PANDEMIC HAS MEANT FOR SUSTAINABLE DEVELOPMENT WAS RECENTLY INCORPORATED. MANY COUNTRIES HAD MADE PROGRESS IN THEIR GROWTH, BUT THE HEALTH CRISIS STRONGLY IMPACTED THEM IN SOCIAL AND ECONOMIC SPHERES. THIS PANDEMIC LEAVES THE CHALLENGE OF DEVELOPING A PREPAREDNESS PLAN TO STRENGTHEN CAPACITIES TO DEAL WITH AND RECOVER FROM CRISES. IT IS VITAL TO LEARN AND INCORPORATE THIS VISION INTO 21ST-CENTURY PUBLIC SERVICES URGENTLY.

Bon, por su parte, concuerda en que el trabajo colaborativo con los diseñadores debe entenderse como una ventaja para el mundo de la salud. “Se debe elevar el papel del diseño en el espacio sanitario, dar cabida a los diseñadores. Actualmente no lo hacemos. Creo que nos cuesta entender cómo podemos trabajar con los diseñadores, pero otros sectores ya lo han descubierto. Si se observa, gran parte del sector empresarial lo hace, incluso los servicios financieros, entonces, cabe preguntarse, ¿por qué los banqueros trabajarían con diseñadores? Hoy, las empresas financieras están comprando empresas de diseño y las están incorporando, porque entendieron su importancia. Así que creo que es un argumento que también tenemos que usar en el área de la salud”.

UN APORTE AL ENTENDIMIENTO

El trabajo desarrollado por Ellen Lupton y Bon Ku en su libro *Health Design Thinking*, fomenta la colaboración entre ambas disciplinas, acentuando el propósito común de mejorar la calidad de vida de las personas. De una manera didáctica y accesible, el libro ilustra la sinergia que sucede dentro del trabajo interdisciplinario, creando asociatividad y articulando nuevas formas de colaboración. La visibilización de los casos de éxito, refleja la necesidad de poner en el centro al usuario-paciente, destacando la empatía como factor crucial para generar espacios de colaboración, codiseño y desarrollar ideas que contribuyan

have already figured it out. If you look at it, much of the corporate sector does this, including financial services, then why would bankers work with designers? Today, finance companies are buying up design companies and incorporating them because they understand their importance. I think it is an argument we must also use in health”.

A CONTRIBUTION TO UNDERSTANDING

The work developed by Ellen Lupton and Bon Ku in their book *Health Design Thinking* encourages collaboration between both disciplines, emphasising the common purpose of improving people's quality of life. In a didactic and accessible way, the book illustrates the synergy within interdisciplinary work, creating associativity and articulating new forms of collaboration. The visibility of the success stories reflects the need to place the user-patient at the centre, highlighting empathy as a crucial factor in generating spaces for collaboration, co-design, and developing ideas that contribute to improving the experience in health services.

The incorporation of design thinking provides the opportunity to propose and apply solutions to health problems, contributing unique skills, such as

a mejorar la experiencia en los servicios de salud.

La incorporación del pensamiento de diseño brinda la oportunidad de proponer y aplicar soluciones a problemas de salud, aportando con habilidades que le son propias, como la versatilidad para abordar una amplia diversidad de temáticas, la habilidad de hacer tangible las ideas a través del manejo material tecnológico y la creatividad.

Aunque la primera edición del libro se publicó a fines de 2019, la propagación del COVID-19 a inicios de 2020, consolidó el aporte del texto y aceleró el trabajo conjunto entre diseñadores y profesionales de la salud. Las experiencias recopiladas durante la pandemia mundial de COVID-19, también permitieron nutrir la segunda edición del libro.

En la actualidad, los autores han continuado con su labor de evangelizar sobre el trabajo entre personas que se han puesto al servicio de problemas complejos. Ejemplo de lo anterior, son el podcast *Design Lab with Bon Ku*, que continúa publicando casos exitosos de colaboración, así como la muestra *Design and Healing* en el *Copper Hewitt Museum* de Nueva York, curada por Ellen Lupton. Y tal como lo explicitan ambos autores, la tarea no está terminada: “este libro es solo el comienzo. Es un manual para comenzar el propio viaje de investigación centrado en las personas e invención creativa. Hay mucho más para leer, hacer y crear”¹.

the versatility to address a wide variety of topics and the ability to make ideas tangible through technology material handling, and creativity.

Although the book's first edition was published at the end of 2019, the spread of COVID-19 at the beginning of 2020 consolidated the contribution of the text. It accelerated the joint work between designers and health professionals. The experiences collected during the global COVID-19 pandemic also nurtured the second edition of the book.

At present, the authors have continued evangelising about the work among people who have put themselves at the service of complex problems, an example of the above is the *Design Lab with Bon Ku* podcast. It continues to publish successful cases of collaboration, as well as the *Design and Healing* show at the *Copper Hewitt Museum* in New York, curated by Ellen Lupton. And as both authors explain, the task is unfinished: “This book is only the beginning. It is a manual for beginning one's journey of human-centred inquiry and creative invention. There is so much more to read, do and create”¹.

¹ Lupton, E., & Ku, B. (2020). *Health Design Thinking*. Cooper Hewitt.