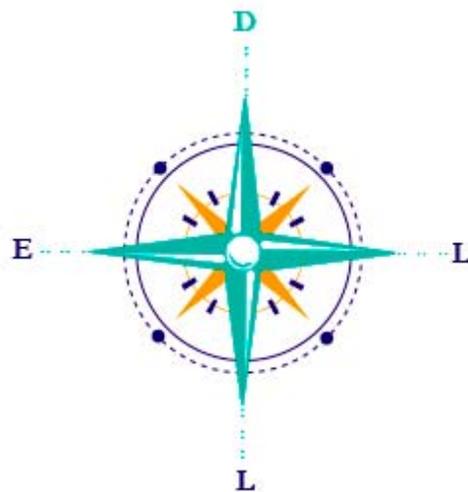


DISEÑA  
FORUM



febrero  
february  
15

febrero  
february  
16

20  
17

DISEÑO LIDERANDO LA ECONOMÍA  
DESIGN LEADING THE ECONOMY

diseña  
forum

DISEÑO LIDERANDO LA ECONOMÍA  
DESIGN LEADING THE ECONOMY

# DISEÑA FORUM

V Edición Diseña Forum:  
Diseño, liderando la economía

El tema de esta edición se centró en el incremento del peso del diseño en las distintas manifestaciones de la actividad económica, como una forma de pensamiento que se manifiesta hegemónica en la solución de problemas y en la respuesta a desafíos, de una manera innovadora y diferencial. Y no solo en el campo de la actividad de las empresas y sus modelos de negocio, lo hace también en los ámbitos de las decisiones del sector público y del desarrollo social y cultural.

Se trató de la gran significación económica y social de los cambios originados por la tecnología digital.. Una revolución en la que el diseño ha de asumir un papel preponderante por, primero, responder a los retos específicos de cada manifestación de la tecnología, y segundo, por hacerlo ocupándose -ante ese torbellino de posibilidades técnicas- del factor humano. Factor humano y diseño, dos caras de la misma moneda que en este contexto, han de estar si cabe más presentes en la toma de decisiones de las empresas.





## Ponentes



Patrick Van Der Pijl



Pablo Riquelme



Stuart Campo



Nacho Torre



Alicia Asín



Gus Desbarats



Alvin Ho Young



Javier Peña



Alberto Fantova

## Workshops

### Workshop 1

| Cómo diseñar una empresa mejor  
| How to design a better business

**Patrick Van Der Pijl**  
Business Models Inc



Patrick Van Der Pijl

### Workshop 2

| Diseño para el sector público  
| Design for the public sector

**Pablo Riquelme**  
Design Driven City



Pablo Riquelme

### Workshop 3

| Creando propuestas de innovación, centradas en la experiencia,  
en el Internet de las Cosas  
| Creating experience-led innovation proposals in the IoT

**Gus Desbarats**  
Alloy. BIDA



Gus Desbarats

### Workshop 4

| Metodología de Diseño de producto industrial y el contexto de la  
robótica  
| Methodology of product industrial design and the robotics context

**Daniel Gargallo**  
ITAINNOVA



Daniel Gargallo



## DISEÑANDO MEJORES EMPRESAS

CEO at Business Models Inc.

Las startups y las empresas se enfrentan a una incertidumbre cada vez mayor por el mero hecho de que el mundo está cambiando. Cuando uno se fija en las empresas de mayor éxito descubre que tienen un rasgo en común: transforman la incertidumbre en ventaja. En su último libro “Diseña una Empresa Mejor”, Patrick van der Pijl comparte sus conocimientos, fruto de su trabajo con más de 600 empresas y startups de primera categoría a nivel mundial. Durante su discurso de apertura explicó cómo cada itinerario – tanto si eres una startup o una empresa – comienza con un Punto de Vista claro, y cómo puedes hacer crecer tu negocio empleando el aprendizaje del “Doble Bucle”.





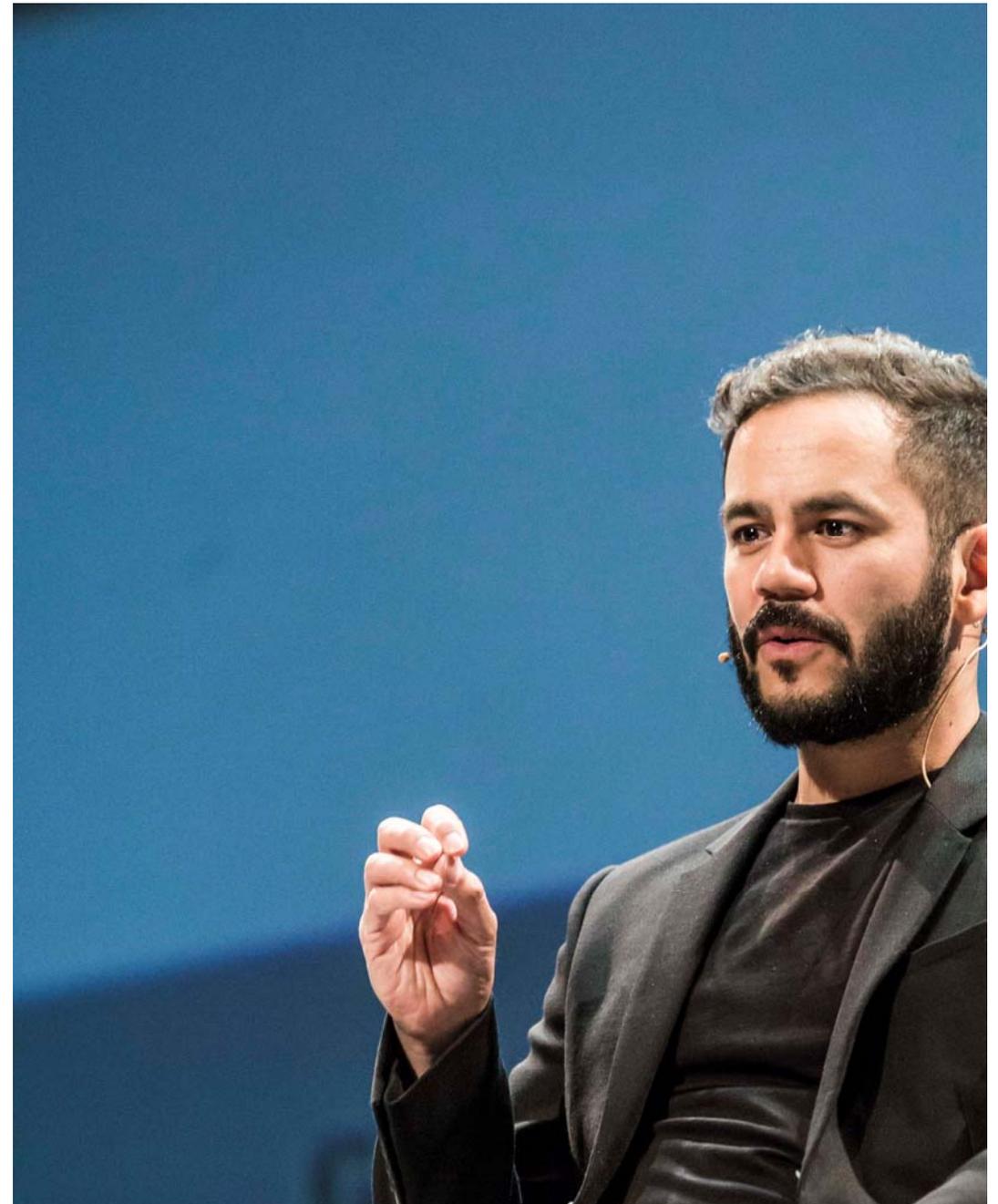
## DISEÑO PARA EL SECTOR PUBLICO

### Design Driven City, Helsinki

Durante la ponencia se presentó el uso del diseño en el sector público tomando como referencia la experiencia desarrollada en la ciudad de Helsinki durante el proyecto “Design Driven City”.

La ponencia estuvo orientada a describir la evolución de los profesionales del diseño que utilizan herramientas creativas para replantear desafíos públicos, desarrollan ideas a partir de la inclusión de los usuarios y generan soluciones innovadoras dirigidas a los desafíos que afectan a nuestra sociedad.

En este contexto se revisó el diseño como una practica empática y participativa, donde la experiencia del usuario esta al centro del desarrollo.





## DISEÑO PARA EL CAMBIO SOCIAL. ACELERANDO RESULTADOS PARA CADA NIÑO MEDIANTE EL DISEÑO

UNICEF's Global Innovation Center

Durante su ponencia compartió su experiencia en aplicar el DCP (Diseño Centrado en las Personas) dentro de diferentes contextos nacionales. Subrayó el potencial del DCP como estrategia básica para el desarrollo.

Sin embargo, transmitió que son pocas las organizaciones que han encontrado un camino para integrar sistemáticamente propuestas de diseño en su trabajo.

La aplicación del DCP ha tenido durante mucho tiempo un papel primordial en el trabajo de UNICEF. Hay un potencial enorme para aplicar el DCP extensamente como un enfoque para fortalecer resultados y mejorar la eficacia del trabajo.





## DISEÑO PARA LA INNOVACIÓN EN LA EMPRESA. LECCIONES APRENDIDAS EN IBERCAJA

Chief Technical Secretariat of the CEO –  
Innovation and Customer Experience of  
IBERCAJA

Transmitió que Ibercaja empezó en 2014 a aplicar de modo organizado la metodología Design Thinking para la resolución de retos complejos en los que existe un usuario, un conjunto de personas, que tienen una necesidad sin resolver o está claramente mal resuelta.

Desde entonces han desarrollado proyectos centrados en diferentes usuarios como por ejemplo los empleados, los clientes o incluso la sociedad en general.



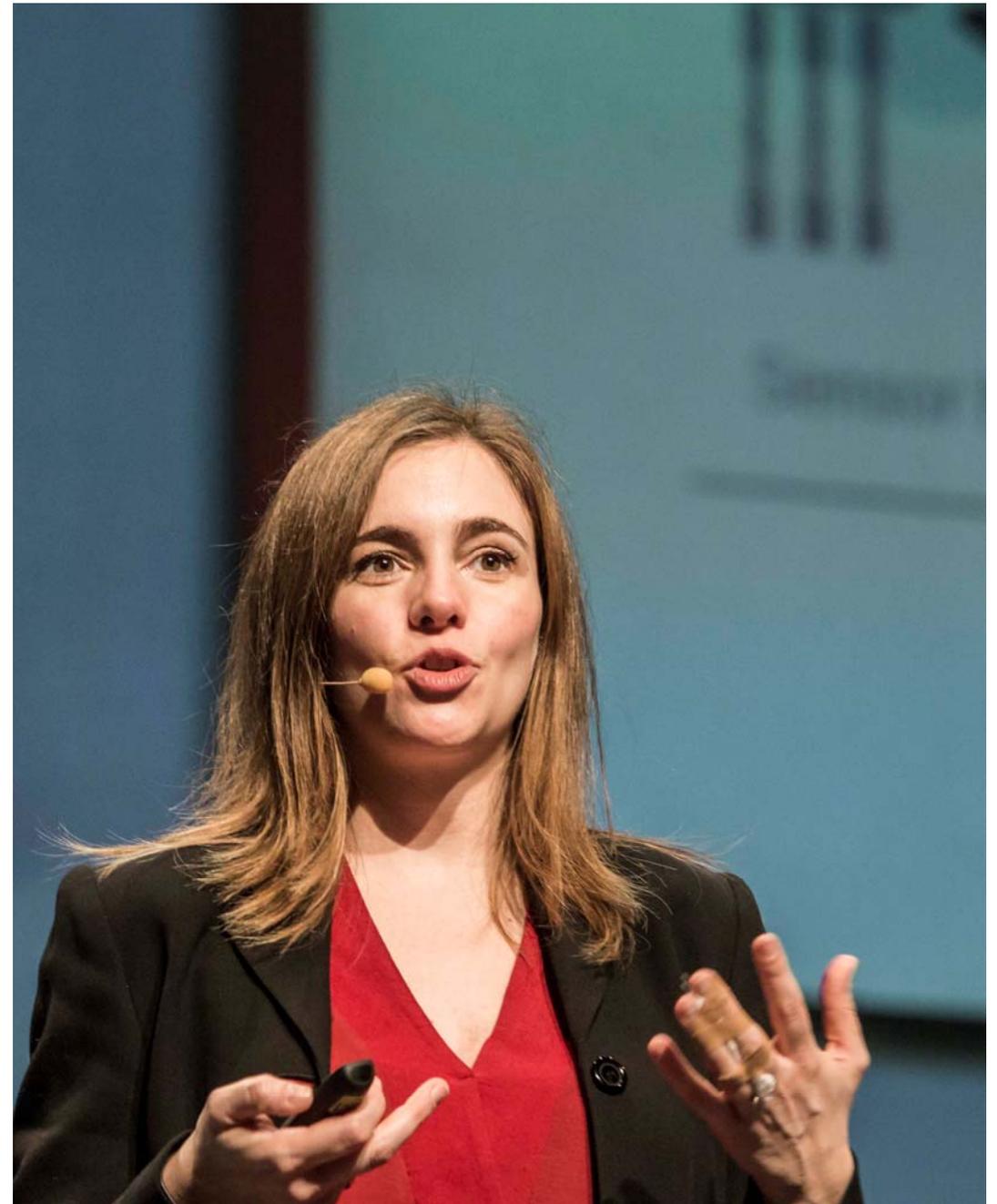


## DISEÑO Y DATOS. CIUDADES INTELIGENTES, SALUD, INDUSTRIA...

CEO at Libelium

Transmitió que las Smart Cities generan toneladas de datos que facilitan acciones como encontrar fácilmente un aparcamiento, conservar el agua de riego en parques y jardines, monitorizar el transporte público, los atascos de tráfico, las aglomeraciones en eventos multitudinarios y los niveles de contaminación.

La ponencia versó sobre el Internet de las Cosas (IoT), que además de aplicarse en ciudades tiene posibles implementaciones en cualquier sector, como el sanitario o el industrial. Las posibilidades del IoT son infinitas debido a su adaptabilidad a las necesidades de diferentes sectores y organizaciones.

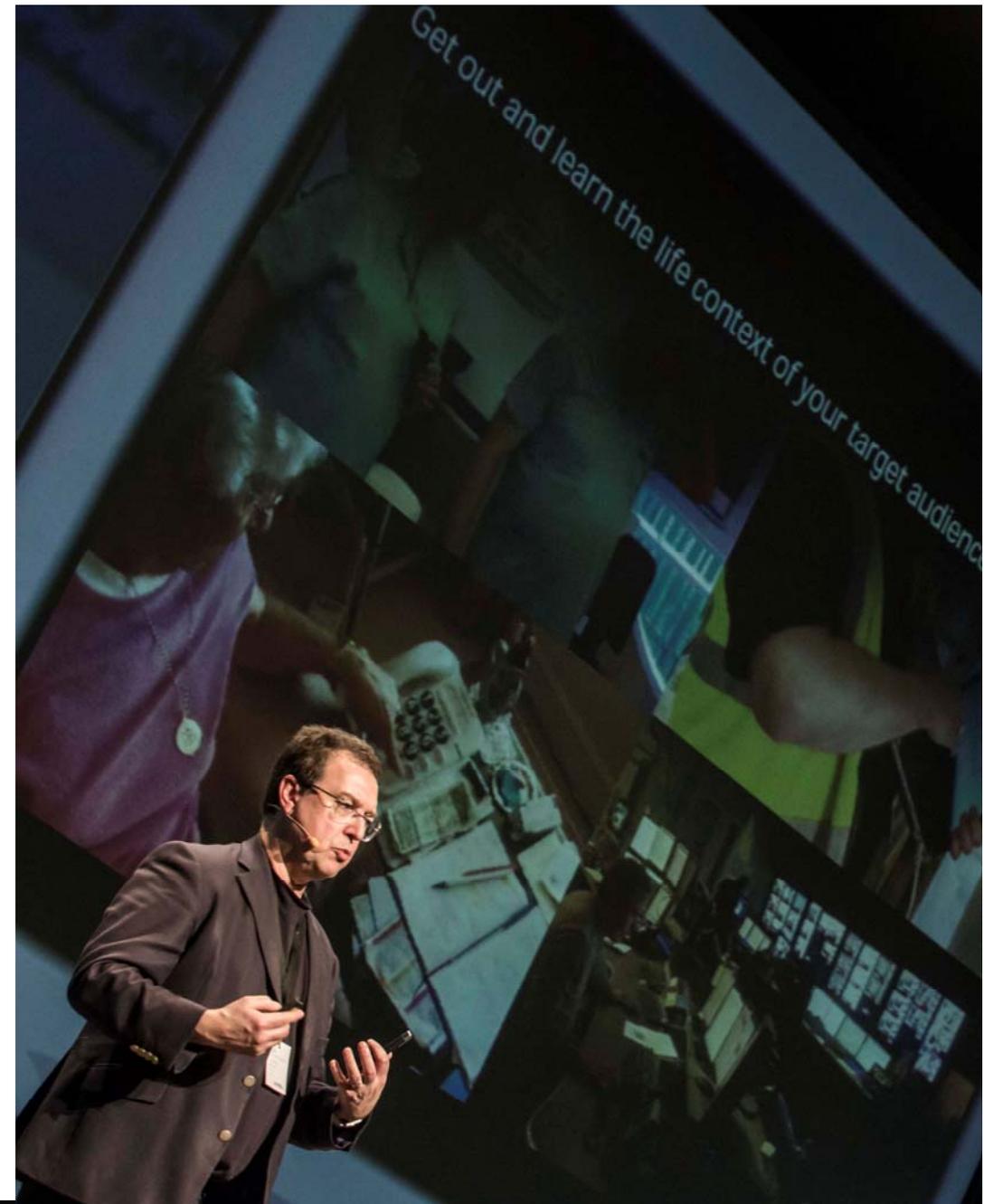




## DISEÑANDO EXPERIENCIAS QUE DESBLOQUEEN EL POTENCIAL COMERCIAL DE LOS PRODUCTOS INTELIGENTES DEL INTERNET DE LAS COSAS

Founder of Alloy. National Chairman of the British  
Industrial Design Association (BIDA)

La ponencia trató sobre: cómo implementar la innovación centrada en la experiencia, cómo pasar del diseño de una propuesta de servicios al diseño de la coordinación entre dispositivos y apps., cómo casar las necesidades no satisfechas con las capacidades del ecosistema del Internet de las Cosas, cómo mapear las experiencias del cliente para prever el decisivo “momento de la verdad”, cómo emplear la técnica del juego de roles con modelos previos procedentes de la experiencia para maximizar su adopción y uso y cómo crear un ambiente de colaboración tipo “equipo de equipos” a lo largo de la cadena de valor.





## REALIDAD VIRTUAL CINEMÁTICA: NUEVA VANGUARDIA DEL DISEÑO

### Chief Marketing Officer at Konzept VR

Comenzó hablando del nuevo oficio del narrador de Realidad Virtual y de los nuevos y viejos paradigmas de las técnicas de filmación.

A continuación pasó a tratar cómo las audiencias experimentan estas técnicas a través de las diversas plataformas y, naturalmente, de los diversos tipos de industrias y géneros.

Puso el acento en que el enorme potencial económico de esta tecnología, precisa del diseño de una nueva narrativa, de unos nuevos interfaces de usuario y de nuevas formas de consumir estos contenidos, para llegar a cumplir sus promesas.





## DISEÑO Y MATERIALES FUNCIONALES

### Scientific Director of Materfad

Transmitió que estamos inmersos en una nueva revolución a partir de la consideración de una nueva escala de la materia– la nanométrica, en la que el Decoding de la materia – energía adquiere una especial relevancia.

Una nueva generación de materiales innovadores basados en la escala nano promete dar un paso de gigante en casi todos los campos de nuestro marco de actuación, social, cultural y tecnológica. Conducir el cambio que significará la aparición en el mercado de nuevos materiales bidimensionales como lo es el grafeno, es el objetivo de esta línea de trabajo. Unas nuevas escalas que necesitan nuevos códigos de interpretación, de valoración de desarrollo y de diseño.





## EL DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO Y LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL EN HMY YUDIGAR

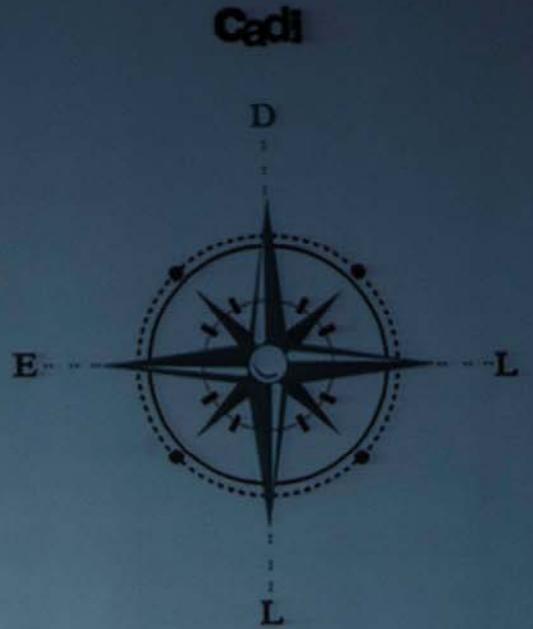
Marketing and Strategic Innovation Chief in the South business unit at HMY International

La ponencia trató sobre el sector del retail, en constante evolución. Alberto compartió algunos ejemplos de su forma de entender y aplicar, tanto en clientes como a nivel interno, el diseño centrado en el usuario y la transformación digital.

Transmitió que en HMY apoyan a sus clientes en la identificación y satisfacción de las diversas necesidades del consumidor de hoy, centrándose en los beneficios de hacer de las compras una experiencia innovadora, tan atractiva, agradable y rica como sea posible, con la tecnología desempeñando un papel clave en la conexión entre personas y productos.



Diseña  
FORUM



DISEÑO LIDERANDO LA ECONOMÍA  
DESIGN LEADING THE ECONOMY

AMBAR

El Pícolo

GRANDES  
VINOS  
Crianza de 12 años

Colaboran

Apoyan

HMY  
INNOVATION IN RETAIL

Cámaras  
Aragón

apd  
el saber concreto

GOBIERNO  
DE ARAGÓN

Cadi

# Workshops

## Workshop 1

| Cómo diseñar una empresa mejor  
| How to design a better business

Patrick Van Der Pijl  
Business Models Inc



Patrick presentó el Modelo empresarial Canvas con nuevas herramientas muy visuales e impactantes, en el campo del enfoque, conceptualización, toma de decisiones, creación de prototipos, validación y elaboración de guiones. Mostró el “Doble Bucle” – la integración de diseño, innovación, estrategia y negocio en un único itinerario desde la chispa inicial de una idea hasta las etapas finales de la expansión de un negocio. Durante el taller los asistentes practicaron el “Doble Bucle”, y aprendieron cómo emplear el diseño como un enfoque disciplinado que permite buscar, identificar y extraer valor transformando la incertidumbre en una oportunidad.

## Workshops

### Workshop 2

| Diseño para el sector público  
| Design for the public sector

**Pablo Riquelme**  
Design Driven City



El propósito de este taller fue presentar a los participantes las herramientas y metodologías que el diseño utiliza en la búsqueda de soluciones para el sector público. En el taller se desarrollaron conceptos a partir de observaciones personales relacionadas con los servicios públicos ofrecidos por la ciudad en un ejercicio que pretendía inspirar la creatividad de los participantes. Diferentes herramientas fueron utilizadas durante el desarrollo del taller para, por ejemplo, entender el contexto de los desafíos que se formularon, enmarcar las interrogantes correctas, etc.

## Workshops

### Workshop 3

| Creando propuestas de innovación, centradas en la experiencia,  
en el Internet de las Cosas  
| Creating experience-led innovation proposals in the IoT

**Gus Desbarats**

Alloy. BIDA



Gus explicó los métodos empleados por Alloy para desplegar una innovación -tanto en las marcas globales como en las startups- basada en la experiencia de la conexión y preparada para desplegarse en los grandes mercados. El taller repasó las mejores prácticas actuales en métodos de diseño de Servicios basados en la experiencia y continuó con la presentación de un abanico de herramientas y procesos que facilitan el diseño estratégico de nuevas propuestas que suponen nuevos flujos de datos, nuevos puntos de contacto con el cliente y potencialmente modelos totalmente nuevos de compromiso comercial.

# Workshops

## Workshop 4

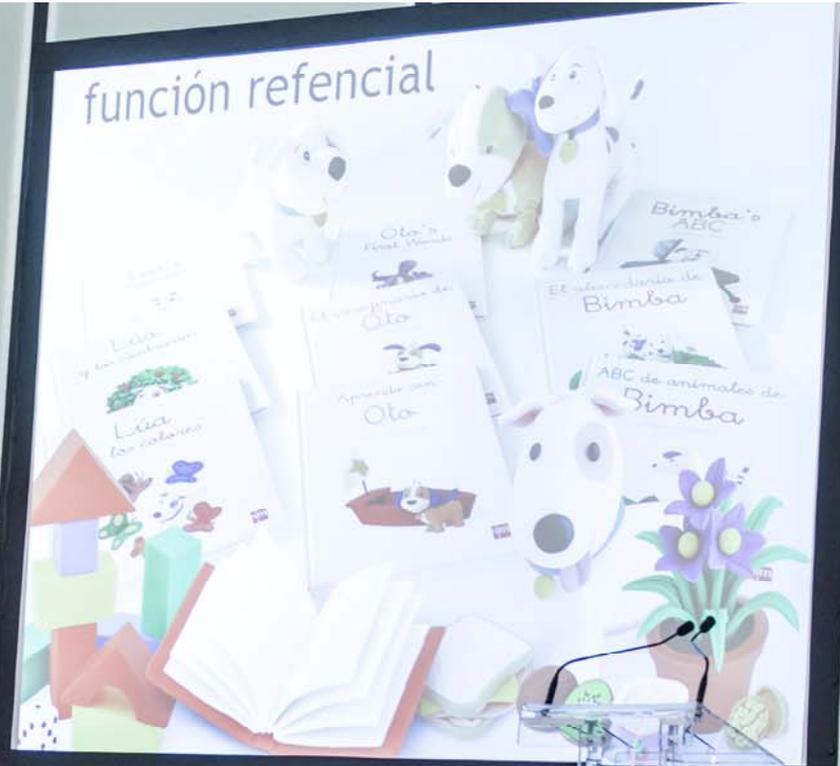
| Metodología de Diseño de producto industrial y el contexto de la robótica  
| Methodology of product industrial design and the robotics context

Daniel Gargallo  
ITAINNOVA



El taller versó acerca de la importancia de tener una metodología de diseño, e hizo énfasis en las herramientas utilizadas (Design Thinking, Arrow to the Moon, TRIZ, vigilancia tecnológica, etc.), que dieron lugar a una mayor interacción con los asistentes. Se ilustró la metodología con ejemplos de células robóticas, por su valor didáctico. Igualmente entre los contenidos se destacó por un lado la nueva generación de robots colaborativos, generados desde el diseño con articulaciones redondeadas, bajo peso y sensores de fuerza para poder trabajar con humanos y, por otro, se mostró como se diseña una aplicación o caso de uso teniendo en cuenta la seguridad y la manera de afrontar su estudio, selección de los sensores, etc.

# función referencial



*PechaKucha Night*



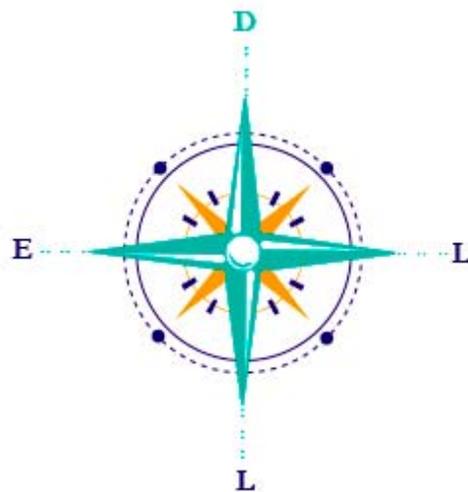
Se trata de un formato rápido de presentación de ideas, proyectos, diseños... La idea fundamental de Pecha Kucha Night es permitir compartir las ideas de diversos presentadores durante una noche, manteniendo un nivel de interés y atención alto mediante presentaciones muy concisas, a través de 20 imágenes y 20 segundos por cada imagen (6 minutos y 40 segundos por presentación). Al finalizar las presentaciones el evento se transforma en un espacio de encuentro entre los participantes.

DISEÑA  
FORUM

DISEÑO LIDERANDO LA ECONOMÍA  
DESIGN LEADING THE ECONOMY



DISEÑA  
FORUM



febrero  
february  
15

febrero  
february  
16

20  
17

DISEÑO LIDERANDO LA ECONOMÍA  
DESIGN LEADING THE ECONOMY