



# CO-DISEÑANDO UN PATIO PARA TODAS

Apuntes de una experiencia

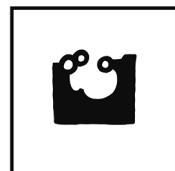
Bilbao, Mayo 2016

Coordinación y redacción: Ttipi Studio Koop.Elk.Txikia

Ilustración, diseño y maquetación: Josu Aguirre



[creativecommons.org/licenses/by/4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0)



DSS2016.EU

ttipiSTUDIO

**E**l documento que tienes entre manos, recoge un resumen de la experiencia vivida dentro del proceso desarrollado por Ttipi Studio y el Colegio San Pelayo de Ermua, en el marco del proyecto Hibrilaldiak.

Hibrilaldiak son procesos de hibridación para afrontar un reto identificado por una asociación, una empresa o un grupo de personas, con la ayuda de profesionales de perfil improbable, mediante el uso de una metodología basada en el aprendizaje y la colaboración.

Es una de las líneas metodológicas de la Capital Europea de la Cultura Donostia-San Sebastián 2016, desarrollándose con el soporte y el seguimiento de c2+i/Conexiones improbables.

El reto inicial presentado por el Colegio San Pelayo, consistía en hacer más útil, acogedor y divertido el espacio de recreo del centro escolar, a lo que Ttipi Studio propuso responder a través de distintas metodologías de análisis, co-creación y prototipado del espacio, para poder establecer un proceso sencillo y efectivo que pueda ser replicado y escalado en otros contextos y por otras personas/grupos.

El proceso de trabajo colectivo que se expone a continuación, se desarrolló entre los meses de marzo y mayo del 2016, en Ermua (Gipuzkoa).

# Ttipistudio



# Colegio San Pelayo

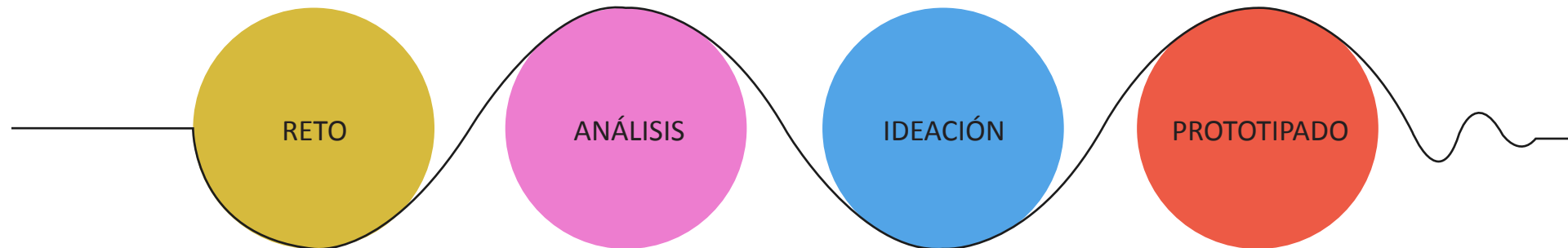
**Ttipi Studio Koop.** somos una cooperativa que se dedica a implantar y dinamizar procesos y servicios de diseño colaborativo. Nuestro proyecto nace de la necesidad y el deseo de experimentar con otras maneras de participar y relacionarnos, maneras basadas en actitudes colaborativas y propositivas.

Es por esto que los procesos y servicios de diseño que impulsamos buscan siempre la implicación directa y activa de las personas y agentes involucrados, desde una lógica bottom-up o de abajo hacia arriba. En Ttipi Studio proponemos re-plantear los procesos de diseño y la figura del diseñador a través de procesos colectivos, buscando tener un impacto transformador a través del proceso y el resultado del diseño.

[www.ttipistudio.com](http://www.ttipistudio.com)

**El Colegio San Pelayo de Ermua** es cooperativa de enseñanza que gestiona el centro más antiguo de Ermua (Bizkaia), con una oferta integral de Educación Infantil, Primaria y Secundaria. Como organización, los valores del centro se basan en el trabajo en equipo, la innovación educativa, el reciclaje permanente, la autoevaluación, la cercanía-empatía, responsabilidad y el afán de superación. Una de las características especiales del colegio es la cooperación tanto entre alumnado de distintos grupos o edades, como con agentes externos. Realiza desde hace varios años aprendizaje servicio solidario, a través del cual se plantea ayudar a la comunidad. Un grupo formado por los 17 alumnos y alumnas de la asignatura de tecnología de 4º de ESO (edad 15-16 años), ha planteado mejorar las instalaciones del centro.

[www.colegiosanpelayo.es](http://www.colegiosanpelayo.es)



## SESION 1

# REPLANTEANDO EL RETO

---

*¿qué objetivo queremos alcanzar? ¿cúal nos gustaría que fuese el alcance? ¿cómo queremos hacerlo? ¿sobre qué valores queremos trabajar? ¿cómo vamos a trabajar juntas? ¿qué espacios y momentos vamos a poner en marcha? ¿qué necesitamos?*

El objetivo principal de la primera sesión ha sido re-definir el reto y fijar las bases del proceso para abordarlo. Con re-definir el reto, nos referimos a detectar el desafío al que nos gustaría hacer frente. Más allá de concretar el alcance del proceso, re-definir el reto supone detectar el problema real y fijar un objetivo concreto al que se quiere responder, atendiendo a las posibilidades y recursos existentes.

**Duración:** 3 horas de sesión

**Participantes:** Ttipi Studio + Dirección y Profesorado de San Pelayo

**Técnicas:** Diagrama de Venn, Visual Strategy, Collage

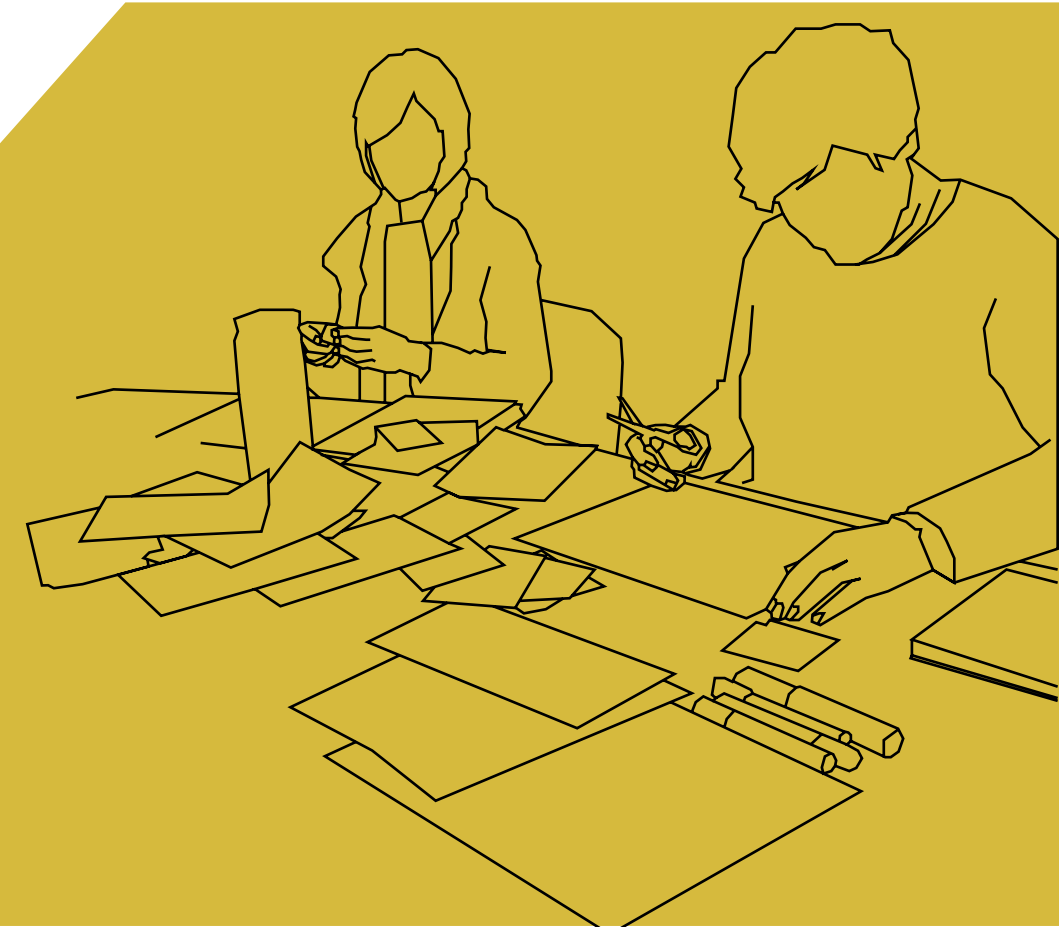
**Materiales:** post-its, papel de estraza, cartulinas, papeles de colores, cola, tijeras, celo, pegatinas.

**Resultado:** hoja de ruta (sesiones, contenidos, mecanismos) y definición del reto a abordar, atendiendo a las posibilidades y recursos existentes.

## COLLAGE

*Hacer cosas es a veces la mejor manera de pensar en ellas.*

*El collage es una manera fácil de expresar opiniones y emociones, haciendo de algo abstracto algo tangible. Poner a las personas involucradas en el proceso de diseño a trabajar sobre un collage, puede ayudar a entender sus valores, modelos mentales, expectativas y deseos. El valor está en utilizar el soporte creado para iniciar una exposición y conversación entorno al proyecto.*



SESION 2

# ANALIZANDO EL ESPACIO Y SUS USOS

---

*¿a qué queremos atender a la hora de analizar el espacio del patio? ¿como son los espacios de juego de la escuela? ¿que usos se dan? ¿cómo usan las distintas personas el espacio? ¿qué relación existe entre los elementos que hay en un espacio y sus usos? ¿qué actitudes y sensaciones genera el espacio y su diseño? ¿qué necesidades y carencias podemos detectar?*

El objetivo principal de la segunda sesión ha sido preparar el análisis del espacio y sus usos. Para ello es necesario entender la relación que existe entre los elementos físicos del espacio y los usos que en estos se dan, y analizar el espacio desde este prisma. A través de entrevistas, observaciones y otras técnicas se pueden examinar las jerarquías, los usos, las actividades que se fomentan y las opiniones y vivencias de quienes habitan estos lugares. El objetivo final de este análisis es detectar las necesidades y las carencias que el espacio tiene, de cara a generar un patio para todas.

**Duración:** 3 horas de sesión

**Participantes:** Ttipi Studio + alumnos de 4º ESO de San Pelayo

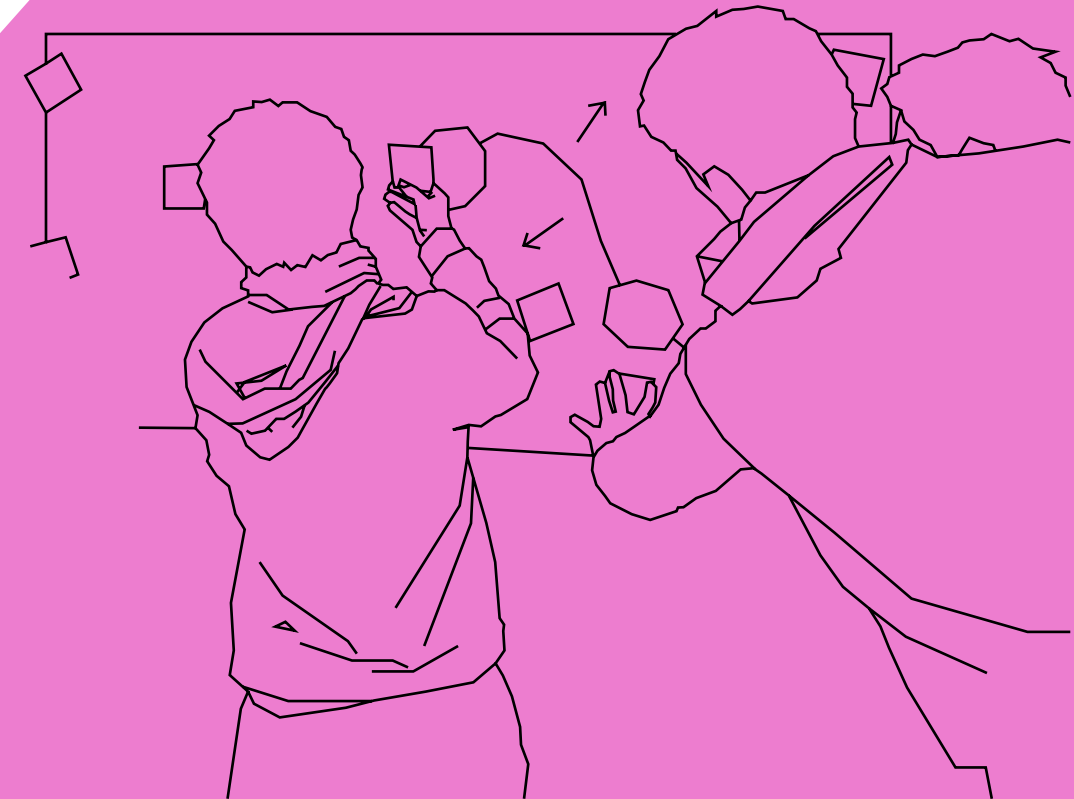
**Técnicas:** entrevistas + observaciones + cuestionarios + recopilación de datos

**Materiales:** post-its, cartulinas, folios, portátil

**Resultado:** preparación y planificación del análisis del patio.

## OBSERVACIÓN

*Cuando nos acostumbramos a nuestro entorno, dejamos de verlo en toda su complejidad y riqueza. Elegimos centrarnos solo en algunos aspectos, lo que hace que no podamos ver la totalidad del escenario. Pero para encontrar nuevas soluciones a viejos problemas, es importante ser capaz de ver la misma situación de distinta modo. Observar a la comunidad para la que estamos diseñando, nos puede ayudar a detectar actitudes, opiniones y esperanzas y a encontrar dinámicas relacionales y sociales o detectar temas sensibles.*



SESION 3

## ABRIENDO EL PROCESO DE DISEÑO

*¿cuáles son nuestros deseos de cara al patio? ¿qué necesidades tenemos? ¿qué utopías nos imaginamos para el patio? ¿qué preferencias de usos y actividades tenemos? ¿que ideas y soluciones podemos co-crear entre todas?*

El objetivo principal de la tercera sesión ha sido preparar la ideación de soluciones de manera colectiva con toda la escuela. Para ello nos hemos basado en algunas ideas del Design Thinking. El Design Thinking es un proceso creativo para resolver problemas y retos, desde una metodología centrada en el usuario y el prototipado de soluciones. Pero si queremos que los usuarios sean partícipes reales en el proceso de decisión y diseño, necesitamos más herramientas y maneras de abrir este proceso. Gracias a distintos mecanismos de participación podemos pasar de *Diseñar para* y *Diseñar con* las personas a *Diseñar por* las personas. Abriendo el proceso en claves de co-creación podemos recoger propuestas, construir soluciones y tomar decisiones de manera colectiva.

**Duración:** 3 horas de sesión

**Participantes:** Ttipi Studio + alumnos de 4º ESO de San Pelayo

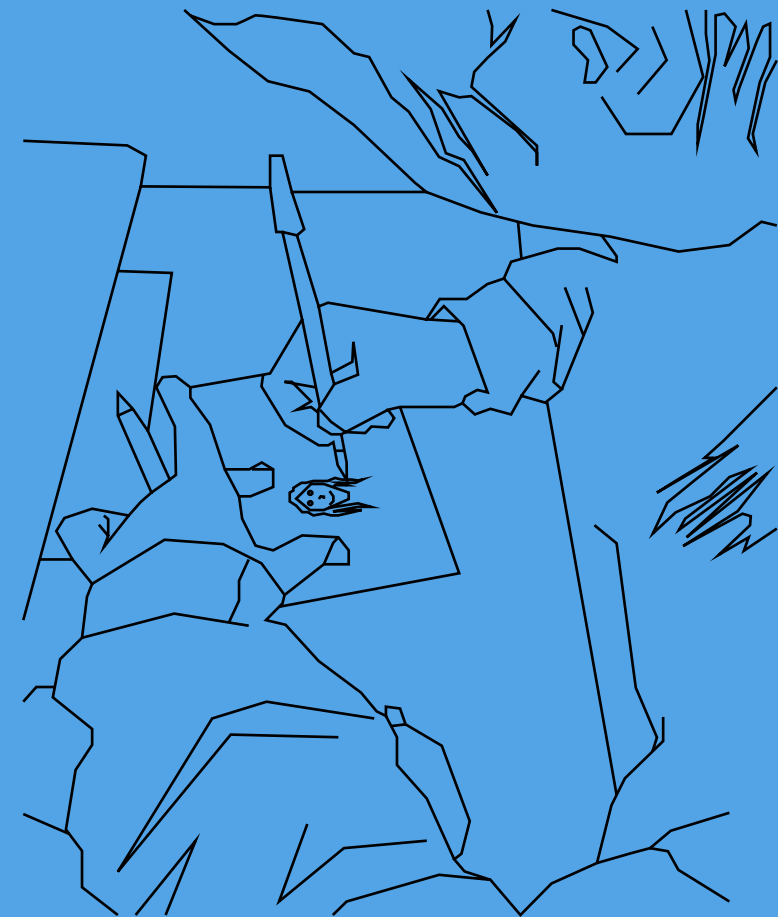
**Técnicas:** affinity diagram + arquetipos de usuario + cuestionarios + talleres de co-creación

**Materiales:** post-its, cartulinas, folios, papel estraza, rotuladores y pintura, cinta de carrocero

**Resultado:** preparación y planificación de ideación colectiva.

## ARQUETIPOS

*Los arquetipos o personas son personajes ficticios creados para representar los diferentes tipos de usuarios. Normalmente la construcción de los arquetipos se hace a partir de entrevistas con usuarios o observaciones, donde descubrimos patrones de comportamiento, actitudes y expectativas. Se usa información cualitativa (hábitos de uso, preferencias, y toda otra información relevante sobre el uso). Aunque es bueno recoger ciertos datos cuantitativos (edad, sexo, ocupación, etc.) por si llega a haber una correlación de comportamiento con variables cuantitativas. A través de los arquetipos podemos empezar a ideas soluciones, que luego contrastamos o complementamos con los usuarios de nuevo.*



SESION 4

## PRIMEROS PROTOTIPOS Y BRIEFING

*¿como podemos materializar las ideas seleccionadas? ¿qué soluciones concretas podemos llevar a acabo? ¿que posibilidades hay? ¿donde me puedo inspirar? ¿qué recursos hacen falta? ¿cuales son las limitaciones técnicas?*

El objetivo principal de la cuarta sesión ha sido sentar las bases del diseño futuro del patio. Una vez filtramos, agrupamos y combinamos las ideas propuestas por el resto de usuarios del espacio, podemos pasar a idear soluciones concretas. Para ello, conviene plasmar y visualizar las primeras nociones en un moodboard, que recoja conceptos, posibilidades en cuanto a materiales, diseños, colores, texturas, etc. Volver al espacio sobre el que se quiere intervenir, también ayuda a contrastar esas primeras nociones de diseño con la escala, las dimensiones y las posibilidades reales del espacio. Con esto podemos elaborar los primeros prototipos, que nos ayudan a plantearnos preguntas hasta entonces ocultas: forma, apariencia, dimensiones, funcionamiento, situación de cada elemento a construir o desarrollar. Esto lo completamos con un briefing que recoge la idea feliz, objetivos y criterios de actuación, zonificación, uso, los materiales, etc. Haciendo de las ideas soluciones más tangibles, detallamos el diseño y podemos comunicar y transmitir una idea.

**Duración:** 3 horas de sesión

**Participantes:** Ttipi Studio + alumnos de 4º ESO de San Pelayo

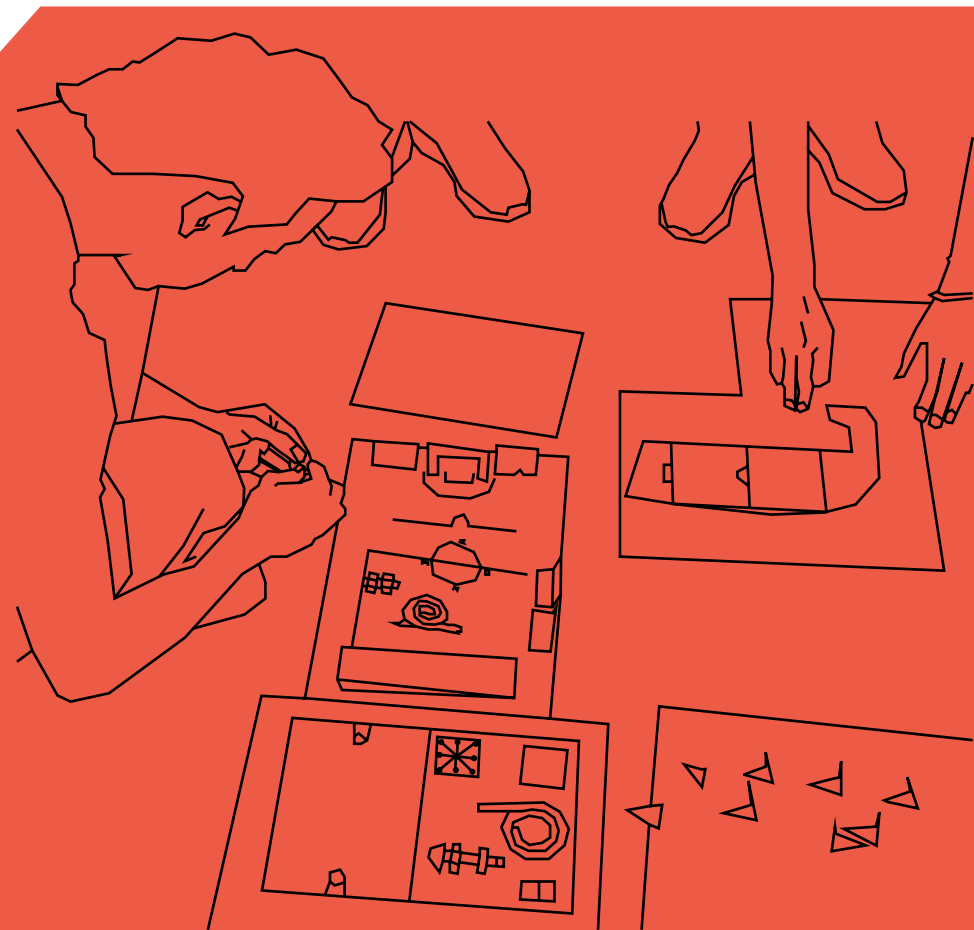
**Técnicas:** paquetizar ideas, moodboard, briefing de diseño, prototipado

**Materiales:** post-its, cartulinas, folios, papel estraza, rotuladores y pintura, cinta de carroceros

**Resultado:** cuatro prototipos y briefing de diseño para el patio

## MOODBOARD

*Los moodboards son un collage o panel construido a base de imágenes, objetos, textos... todo tipo de cosas que sirven de inspiración a la hora de diseñar un proyecto. Es una herramienta para desarrollar la creatividad alrededor de un tema y poder acelerar la inspiración las soluciones de diseño. También es un metodo util para filtrar ideas. Recopilando imagenes, links, libros, retales, piezas de materiales, texturas, colores.... podemos agrupar, descartar y re-configurar ideas y propuestas.*



## ¿Y AHORA QUÉ?

---

“Lo primero que hicimos fue decidir un único proyecto del conjunto de los que diseñaron el último día. Cogimos las cosas que más nos gustaban y las que creíamos que eran más convenientes, y desechamos aquellas que vimos que nos acarrearían problemas. Una vez que tuvimos el proyecto en mente, dibujamos el plano final para presentarlo en dirección. Además de esto, buscamos materiales para llevar a cabo nuestro proyecto, hicimos un presupuesto de los mismos, y escribimos un documento para presentarlo en dirección.

Hemos preparado la exposición con todo el material que creamos durante el programa. La idea es que el resto de alumnos y profesorado pasen por ella y así enseñar el trabajo desde las ideas principales hasta el diseño final.

Por otro lado nos hemos reunido con dirección para presentar el proyecto final y que lo puedan estudiar en detalle.

Y por último... Hemos dado el primer pasito en mejorar el patio. El grupo de Hibrilaldiak (acompañado de unos cuantos curiosos) ha plantado un Gingko en el patio. Se trata del primer paso que damos para mejorar nuestro espacio de tiempo libre, y un compromiso de seguir trabajando del grupo entero” *Iraide Uriarte, profesora de tecnología de 4º de la ESO en San Pelayo.*

## AGRADECIMIENTOS

---

Eskerrikasko San Pelayo ikastetxeko 4.DBHko Jokin Andrade, Nagore Domínguez, Rubén Escudero, Marta Fernández Berzosa, Marta Fernández García, Daniel García, Álvaro García, Edurne Garrido, Eneko Garrido, Iván González, Garikoitz Lamariano, Yago Martínez, Julen Merino, Carlos Moya, Diego Otero, Mikel Segura eta Julen M. Sohobowale-ri, teknologia irakaslea den Iraide Uriarteri, 4DBHko tutorea den Ana Sainz eta baita Carmen Álvarez koordinatzaileari.







**ttipi**STUDIO

[www.ttipistudio.com](http://www.ttipistudio.com) / [info@ttipistudio.com](mailto:info@ttipistudio.com)

Wikitoki, Harrobia Plaza 5, 2  
48003, Bilbao