

Diseñar con (y no para):

herramientas gráficas simples para incluir voces diversas desde el inicio

Co-creación de valor

integración de los recursos que obtenemos desde distintas fuentes,
siempre incluyendo al usuario (actor focal), con el objetivo de producir
beneficios el en uso del servicio/producto, para todos los actores
involucrados en el **contexto** planteado

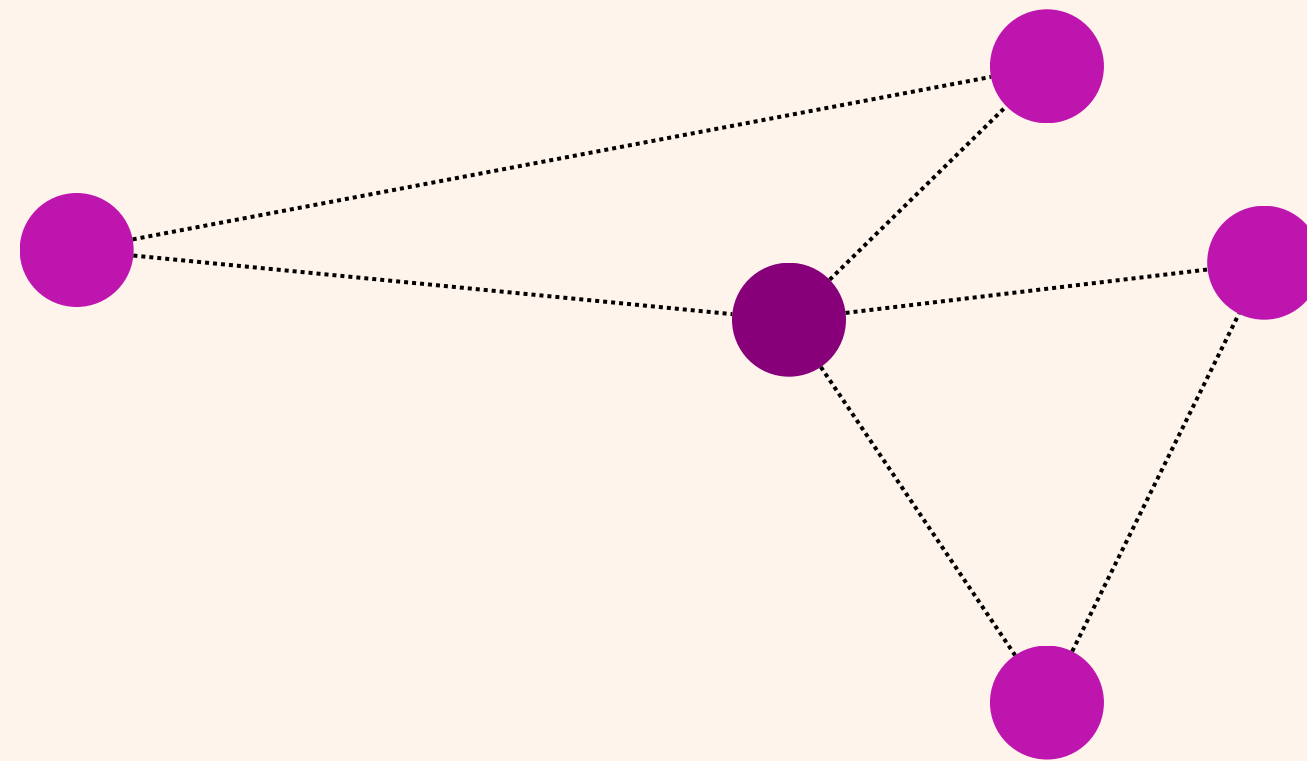
Diseñar con y no para: herramientas gráficas simples para incluir voces diversas desde el inicio

Co-creación de valor



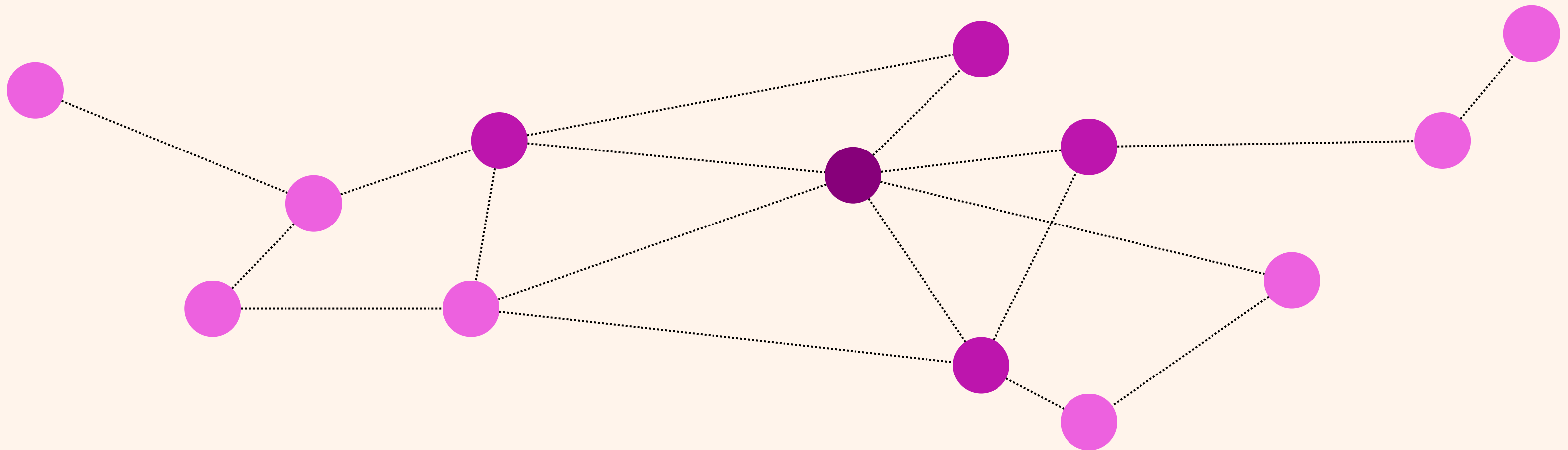
Diseñar con y no para: herramientas gráficas simples para incluir voces diversas desde el inicio

Co-creación de valor



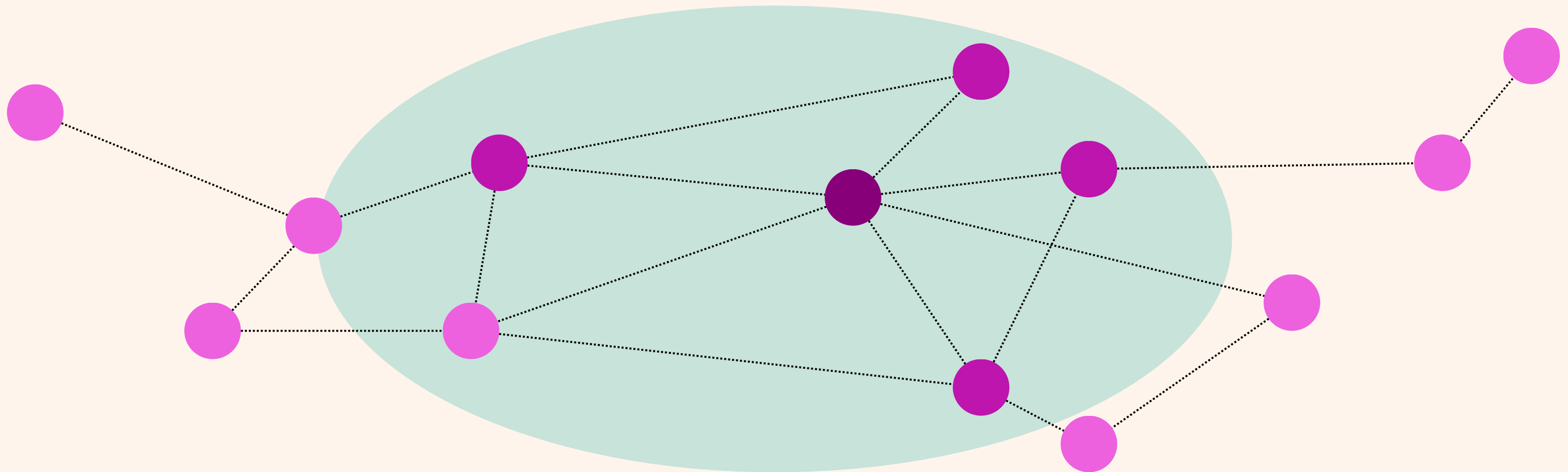
Diseñar con y no para: herramientas gráficas simples para incluir voces diversas desde el inicio

Co-creación de valor



Diseñar con y no para: herramientas gráficas simples para incluir voces diversas desde el inicio

Co-creación de valor



Diseñar con y no para: herramientas gráficas simples para incluir voces diversas desde el inicio

Co-diseño

enfoque para diseñar con (y no para) las personas. Se espera que **personas con experiencia real, comunidades y profesionales** se unan para mejorar algo que es **importante para todos ellos**.

Co-diseño

para que funcione se deben tener las siguientes consideraciones:

- Las relaciones entre profesionales y las comunidades **no pueden ser paternalistas**. Nadie sabe más que otro del tema en cuestión.
- Las relaciones se basan en la **comprensión mutua, la curiosidad, el cuidado y la dignidad**

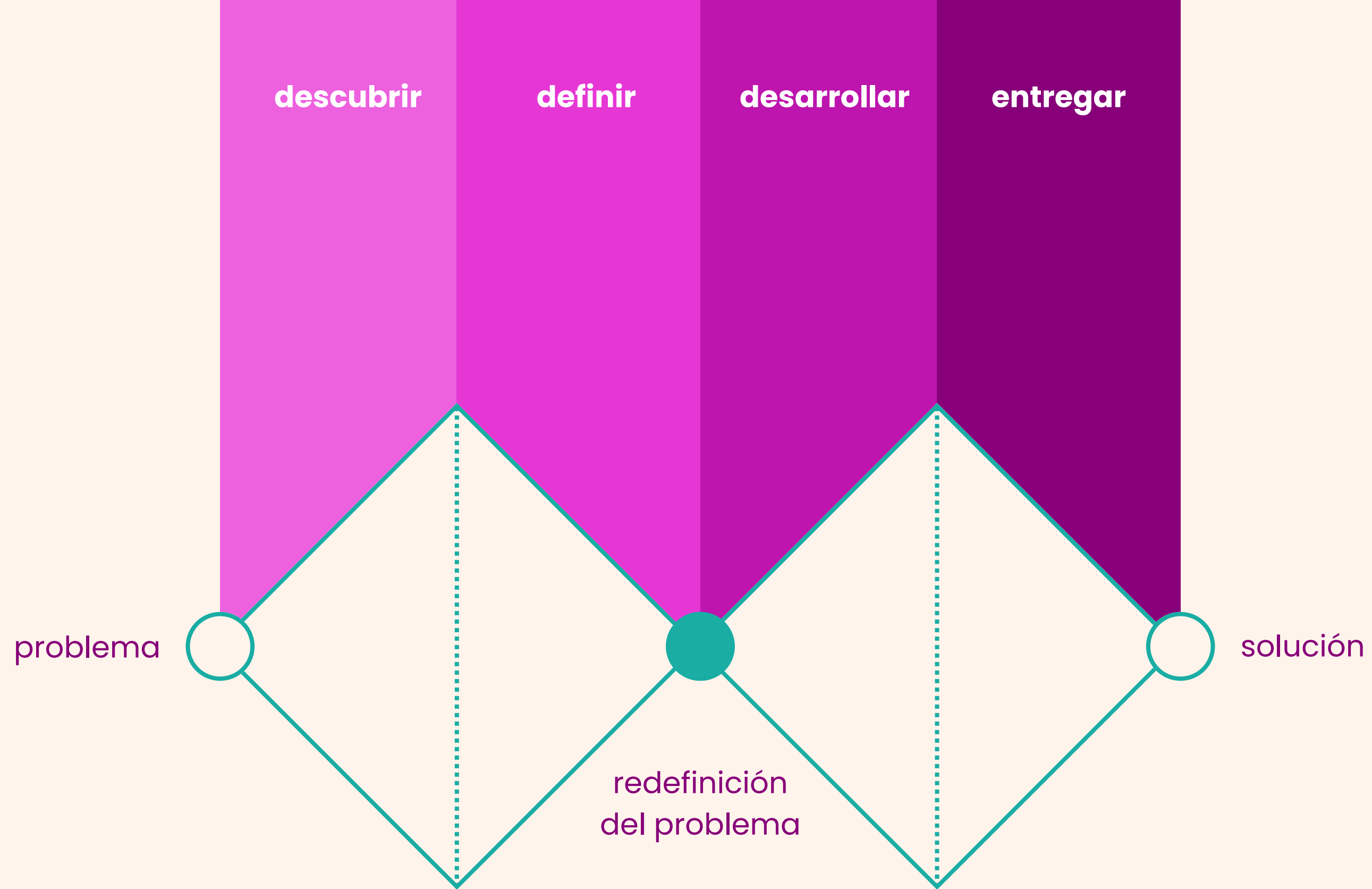
Co-diseño

- Comparte “**el poder**”
- Prioriza las **relaciones** por sobre los resultados
- Permite la **participación**. No es necesario retransmitir información, sino facilitar el auto-descubrimiento
- Al co-diseñar todos aprendemos y enseñamos

Co-diseño

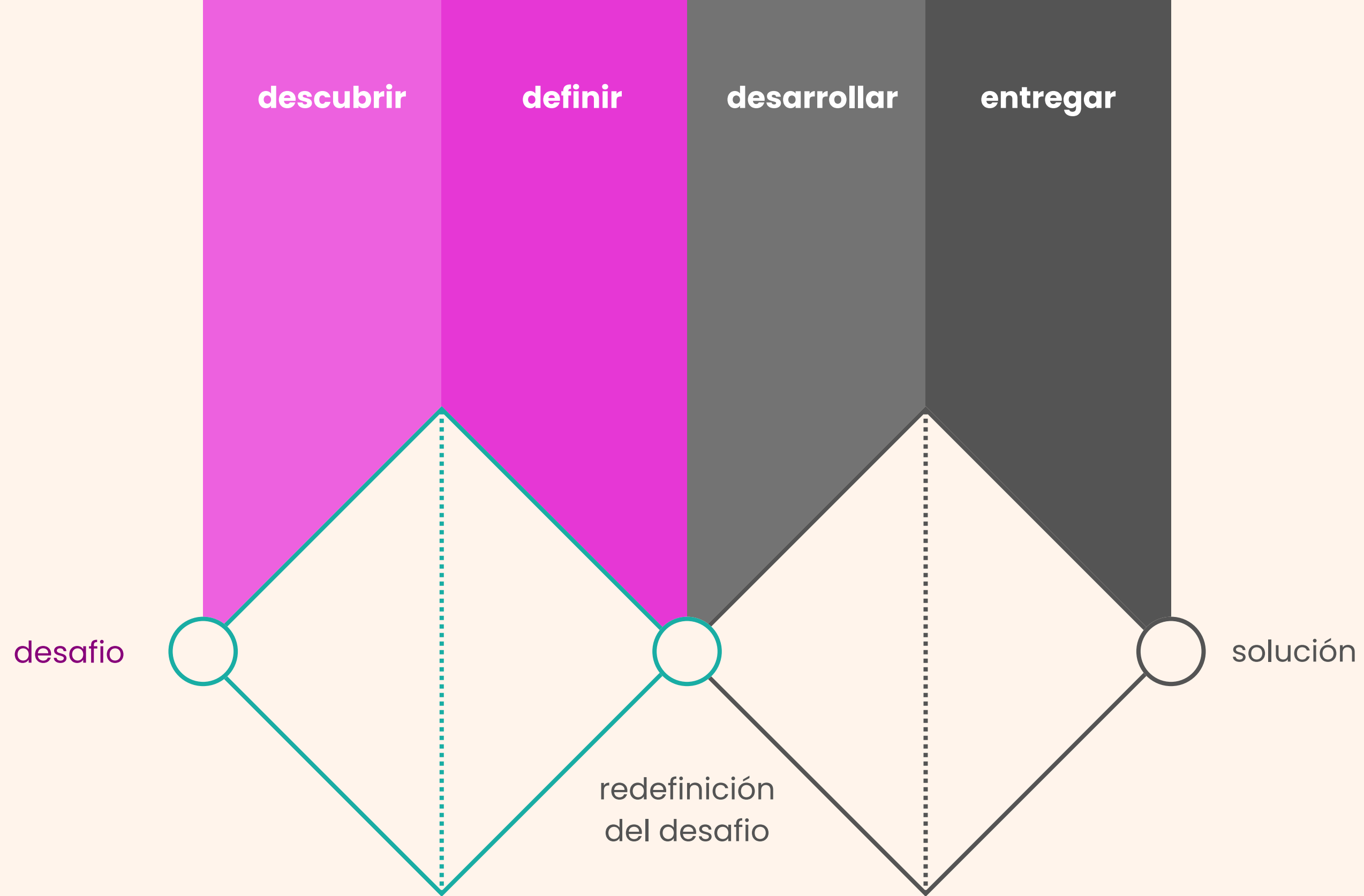
Comparte “**el poder**”:

Las personas con menos poder no suelen participar de forma equitativa. El desequilibrio de poderes puede afectar al co-diseño y silencia indirectamente algunas voces, al no sentirse seguras o valoradas, aun cuando desean participar.

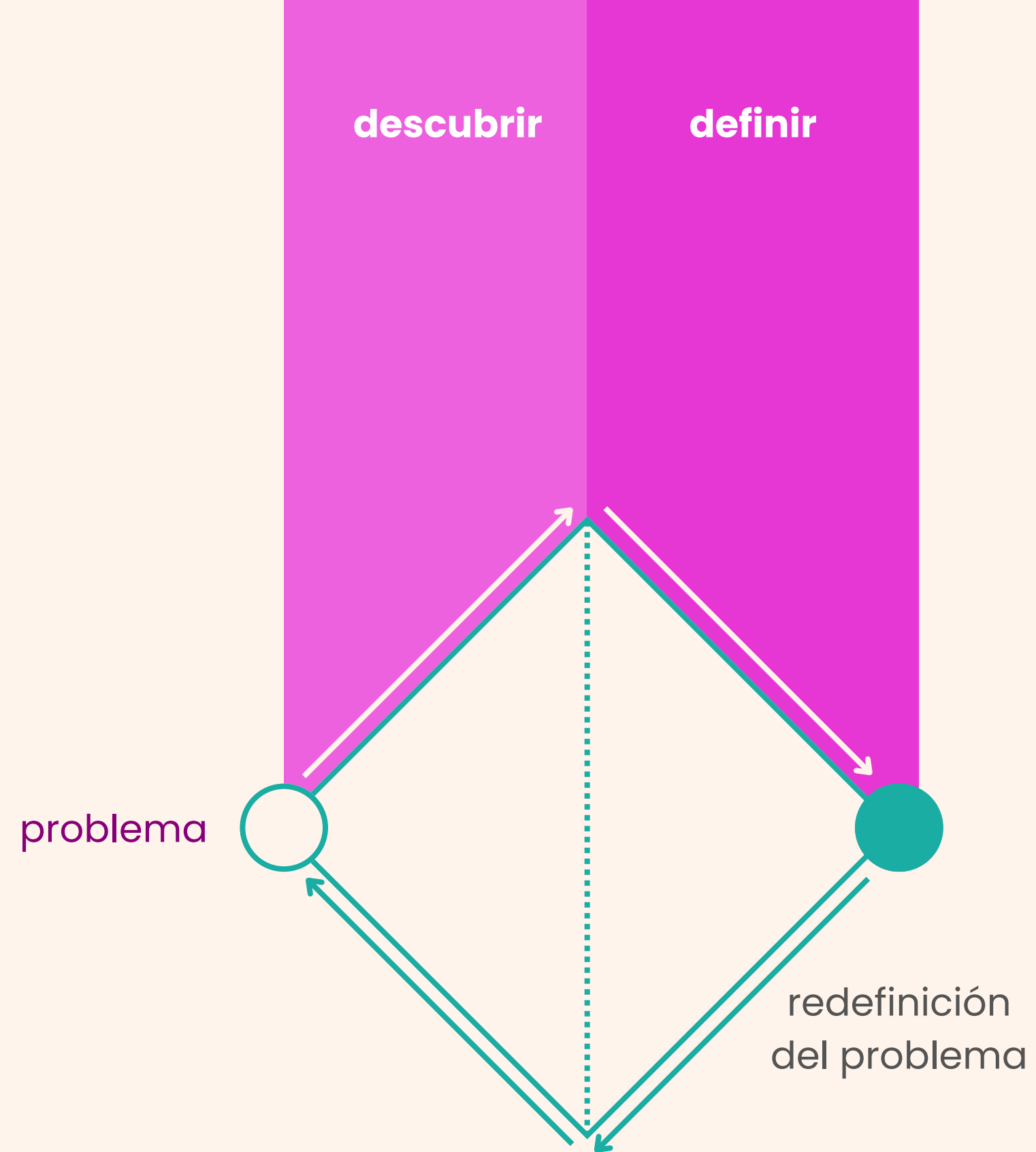


design council 2004, rediseñado en 2015

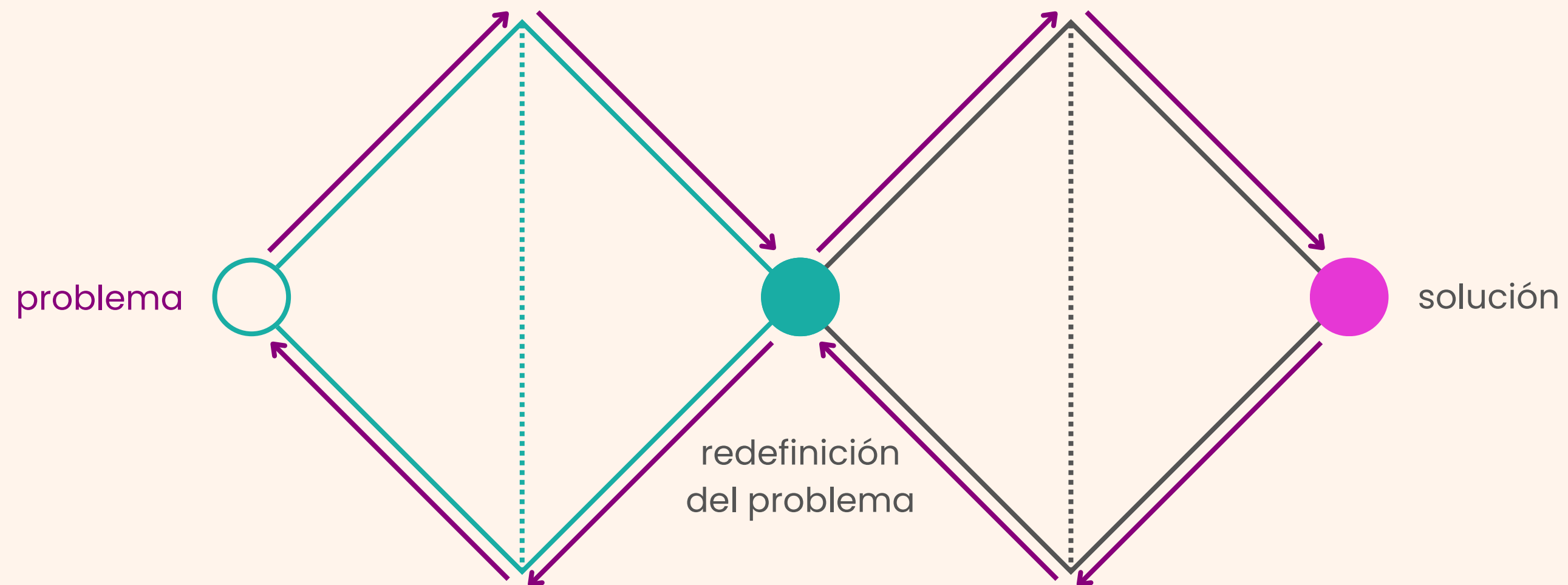
Diseñar con y no para: herramientas gráficas simples para incluir voces diversas desde el inicio



Diseñar con y no para: herramientas gráficas simples para incluir voces diversas desde el inicio



Diseñar con y no para: herramientas gráficas simples para incluir voces diversas desde el inicio



Diseñar con y no para: herramientas gráficas simples para incluir voces diversas desde el inicio

Diseñar con (y no para):

herramientas gráficas simples para incluir voces diversas desde el inicio

McKercher, K.A. (2020) Beyond Sticky Notes. Co-design for Real: mindsets, methods & movements. Beyond Sticky Notes

McKoll-Kennedy, J. & Cheung, L. (2019) Value co-creation: Conceptualizations, Origins and Developments. En Vargo, S. & Lusch, R. (Eds) The SAGE Handbook of Service-Dominant Logic