



**bid\_**  
**20**

# **Bienal Iberoamericana de Diseño**

**Challenge 2020**  
Diseño para  
todas las personas /  
Diseño para  
los mayores

---

**Mayores | productos,  
servicios o espacios  
para incluir**



## Destinatarios

Estudiantes de Grado en Diseño o de Estudios Superiores de Diseño o de Ciclos Formativos de Grado Superior en cualquier área (producto, gráfico y comunicación visual, digital, interiores, servicios, moda) o Estudiantes de Postgrado y Máster en Diseño en cualquier área de escuelas y universidades de Iberoamérica.

## **Coordinación del proyecto**

**Charo Carril Vigil**  
España  
ArteDiez

**Lígia Lopes**  
Portugal

Universidade de Aveiro  
y Universidade do Porto

**Ignacio Urbina Polo**  
Venezuela | USA

Pratt Institute Nueva York

## **Coordinación general**

Gloria Escribano

## **Organiza**

DIMAD  
Bienal Iberoamericana  
de Diseño BID20

## **Fecha de desarrollo**

Del 3 de marzo al 30 de octubre

## **Resultados y defensa de trabajos**

Noviembre 2020, en el marco  
de la Bienal Iberoamericana  
de diseño / BID20  
Central de Diseño / Matadero Madrid  
Madrid, España

**Mayores | productos,  
servicios o espacios  
para incluir**

# Introducción

«El todo es mayor que la simple suma de sus partes»

Aristóteles

La cuestión del envejecimiento está cada vez más en consonancia con las preocupaciones de las organizaciones sociales, las políticas y las estrategias globalizadas. Estamos frente a dos tendencias eminentes, una el intento de aplazar el envejecimiento, que nos lleva a buscar, a través de los objetos, la moda, los comportamientos y el estilo de vida dilatar el tiempo. La otra, la inclinación a enfocar con transparencia y veracidad la confrontación con la edad que cada uno lleva, tanto la mental como la física.

En cualquiera de estas posturas es evidente que las necesidades, expectativas y deseos de una persona con 80 años de edad no son las mismas de hace 20 años atrás, ni serán las mismas que las de una persona con la misma edad en los próximos 10 años. Por lo que debemos asumir claramente un diseño de futuro que

merecerá una rápida reflexión por parte de las diferentes disciplinas y que también desencadenará, por parte del Diseño, una mayor inversión en el análisis proyectual de los objetos que se basan en las necesidades físicas, fisiológicas, cognitivas, emocionales y estéticas de los mayores.

Es interesante que la simple asignación de un “nombre” al grupo de personas para las que nos proponemos proyectar y reflexionar, sigue siendo una cuestión con la que todavía estamos luchando hoy en día: ¿son mayores?, ¿ancianos?, ¿jubilados?, ¿viejos?. ¿A partir de cuándo?. Ya no se encuentra una definición de vejez que encaje con la edad. La vejez se ha convertido en algo más que una edad porque es una forma de ser y sentir.





Hay personas de 80 y 90 años que no se sienten “viejas”, que no se evalúan como tales, que no se comportan como tales, manteniendo un nivel de autonomía, autodeterminación y participación comunitaria que las satisface y llena. Pero también hay quienes sienten el envejecimiento como un empuje hacia el vertiginoso camino de la soledad, la fragilidad y la dependencia.

Teniendo en cuenta que durante el proceso de envejecimiento, como en todas las etapas de la vida, las necesidades y expectativas de las personas están sustancialmente determinadas por las variables contextuales y ambientales, el contexto social, así como por el marco político, religioso, social y económico, no

podemos olvidar que esas necesidades y expectativas o requisitos surgen y se construyen a partir de la identidad personal y organizativa de cada individuo. Y si el contexto determina las necesidades y oportunidades, también da lugar a productos como respuestas funcionales, estéticas y políticas.

Tan es así que son los objetos (diseñados por el hombre) los primeros en causar exclusión por incapacidad de uso, autonomía o rendimiento. Como resultado del proceso de envejecimiento “normal”, las pérdidas de capacidades físicas, cognitivas y sensoriales nos obligan a hacer cambios en nuestros hábitos y usos como comprar un nuevo teléfono porque las teclas ahora parecen más

pequeñas y la interfaz demasiado confusa o cambiar de un coche a uno más alto porque nos obliga a un gran esfuerzo cada vez que tenemos que entrar y salir de él. La realidad nos demuestra que los lugares y objetos no están preparados para las minorías y los usuarios “extremos” que tienen necesidades más específicas por lo que podemos considerar que el envejecimiento sitúa a las personas dentro de este grupo, delimitando como seres participantes y tomadores de decisiones sociales. Por eso, cuando se habla de inclusión o de envejecimiento activo no se trata de poner a un adulto de 80 años en actividades que requieren conductas de rendimiento físico de una persona de 40 ó 25.



Envejecer activamente es tener la opción de participar e involucrarse en la comunidad y en el diseño organizativo de la sociedad que aún les pertenece, es ser autónomo y disfrutar de esa autonomía, en el vecindario, en el hogar, en lugares protegidos y cerrados o en lugares donde el aire fresco en su rostro les devuelve la libertad de antaño. Ante este panorama, que los gobiernos e instituciones deben tener cada vez más en cuenta cuando se plantean objetivos para hacer más amable y fácil la vida de sus ciudadanos, los diseñadores pueden desempeñar un papel decisivo en el cambio paradigmático que desencadenará la inclusión del grupo más antiguo (y también más sabio) en la participación social, individual, colectiva y en la toma de decisiones, así como en la promoción de su bienestar físico y psicológico.

Pero a su vez, los diseñadores deben entender que este camino no puede hacerse sin el apoyo de un equipo multidisciplinario que sume otras áreas de conocimiento para acercarlos a resultados más honestos y comprometidos y, sobre todo, no deben considerar a los usuarios finales (las personas) en un campo abstracto de supuestos proyectuales apoyados en el sentido común. Por el contrario, toda especulación e iniciativa, debe llevarlos a un lugar de acción y análisis en el que haya espacio para observar, escuchar y consultar a los destinatarios.

En cuanto al diseño, también le corresponderá a éste aprovechar los encuentros intergeneracionales, diseñar propuestas de interacción humana y potenciar las experiencias positivas mediante la creación de productos (bi o tridimensionales), servicios y sistemas holísticos que se centren en una respuesta para el tipo de usuarios más amplio y completo, ya sean propuestas materiales o inmateriales.



## Objetivo

Diseñar un objeto o sistema de objetos de pequeñas dimensiones que esté enfocado en las **necesidades del adulto mayor** y que se corresponda también con las necesidades de usabilidad de cualquier otro tipo de usuario.

El reto invita a los estudiantes y docentes a valorar **las necesidades de un futuro** diseño atendiendo a las edades y expectativas de vida.

**Este proyecto debe promocionar o resolver mejoras en la calidad de la vida de las personas.**

## Principales problemáticas

- Dificultad de movilidad
- La permanencia de la memoria
- Identidad y auto-estima
- Pérdida de la motricidad fina
- Baja visión
- Pérdida del equilibrio
- Comunicación e interacción
- Cuidados diarios y asistencia
- Orientación espacial
- Seguridad y confort
- Arraigo

## Objetivos conceptuales

- Desarrollar propuestas de diseño que propicien un sistema (productos, servicios y ambientes) para la calidad de vida de los adultos mayores.
- Explorar situaciones de futuro que proporcionen una mejor calidad de vida de las personas de edad avanzada.
- Contribuir con propuestas de diseño innovadoras que ayuden a las personas mayores en su cotidianidad.
- Producir respuestas de diseño que exploren el uso de sistemas para personas mayores, que puedan ser utilizados en ambientes privados y espacios públicos.
- Explorar situaciones en la vida cotidiana de personas mayores, que no hayan sido visitadas por el diseño. Reconocer nuevos usos de un objeto, espacio o servicio de cara a orientar su diseño hacia otro, capaz de dar respuesta a las necesidades de las personas mayores.
- Aplicar valores de sostenibilidad y ecología en la elección de un diseño respetuoso con el medio ambiente.
- Tomar conciencia de la importancia del diseño como práctica que puede producir servicios, productos, o espacios inclusivos y de convivencia o por el contrario, espacios excluyentes y marginales.
- Tener conocimiento de la existencia de normativas nacionales e internacionales que promueven, e incluso obligan a la realización de diseños inclusivos para todas las personas.

## ¿Por qué?

Queremos invitar a las Escuelas, Universidades, estudiantes y profesores de diseño a una **reflexión proyectual** sobre el tema del envejecimiento, desde una perspectiva positiva y asegurándonos de que este ejercicio no tenga como resultado un proyecto que conlleve la pérdida de la **identidad de las personas**.

Este desafío tiene como objetivo alertar y guiar a los estudiantes hacia una ventana de oportunidades menos mediática y atractiva en el proyecto de Diseño, mostrando que para la Bienal Iberoamericana de Diseño y el Encuentro BID de enseñanza y diseño, y su organización este es un tema que merece nuestro **compromiso** y especial énfasis.

También pretendemos provocar una reflexión sobre el impacto de los productos diseñados para las necesidades extremas de grupos (de personas) que normalmente son rehenes de productos de asistencia técnica huérfanos de componente estético asociados a la funcionalidad.

## ¿Para qué?

Con este desafío tendremos la oportunidad de reunir **visiones y perspectivas** de los países iberoamericanos sobre el tema en cuestión. La recopilación de los resultados de los proyectos de las Escuelas participantes nos permitirá reflexionar y analizar las formas de envejecer en los distintos países que, naturalmente, estarán fuertemente marcadas por su cultura, simbolismos y significados. Sin embargo, partiremos del supuesto de que en estas diferencias marcadas por el contexto y la cultura no habrá una fórmula ideológica común para que el Diseño contribuya a un buen envejecimiento, y que todos los caminos y diseños son positivos siempre que conduzcan a “ser” y “ser” felices.

El resultado de esta suma de visiones **multiculturales** para la mejora de la vida de las personas mediante el uso de herramientas de diseño, se formalizará en una exposición física y en la publicación en la página web de todos los trabajos, en el transcurso de la BID20, a finales de noviembre de este año.

## ¿Cómo?

- 1.** Se plantea incluir el desarrollo del Desafío en los calendarios académicos de los países que participan en la Bienal, de modo que el plazo de participación se amplía para asegurar que todas las escuelas tengan la oportunidad de participar independientemente del tiempo que se dediquen a este ejercicio colectivo. Por lo tanto, dependerá de cada Escuela definir estratégicamente el tiempo que los equipos dedican: puede ser 1 semana, o 1 mes o 4 meses, lo que su programa y meses lectivos lo permitan.
- 2.** Cada equipo podrá elegir entre tres tipos de participación, pero deberá asegurarse de que se trata de un ejercicio realizado exclusivamente para este fin, salvo en el caso de la opción C.
- 3.** La Escuela / Universidad puede participar con uno o más equipos.
- 4.** Los equipos disponen de un período de inscripción y un período de comunicación intermedia con los Coordinadores del Desafío en el que se les sugerirá o interrogará sobre algunos aspectos que puedan ayudar y contribuir a la propuesta. Depende del equipo, la decisión de aceptar o rechazar estas solicitudes.
- 5.** Se creará una plataforma en la que los equipos podrán hacer preguntas a los integrantes de Coordinación Técnica. Tanto las preguntas como las respuestas serán públicas para que esta información sirva a todos y el proceso sea equitativo.
- 6.** La selección final de los proyectos participantes y de los trabajos galardonados se subirá a una galería online en la página web de la BID, y se exhibirá en un espacio a determinar durante la semana inaugural de la BID20.

## ¿Quiénes pueden participar?

Ciclos Formativos / Grado / Posgrado / Máster

### Opción A

Equipo único

- \_ 1 profesor/tutor
- \_ 5 estudiantes de la misma Universidad

### Opción B

Equipo mixto

- \_ Integrantes de dos universidades o escuelas diferentes
- \_ 2 tutores (uno por centro formativo)
- \_ 6 estudiantes (3 por centro formativo)

### Opción C

Exclusivo para Cursos de Maestría o Doctorado

- \_ Proyecto de Tesis de Maestría
- \_ 1 estudiante
- \_ 1 maestro/orientador

El Proyecto de Tesis tiene que estar en curso durante el periodo del Desafío.

## ¿Cuándo tendrá lugar?

Fechas importantes

### 3 al 20 de marzo

- \_ Inscripción y compromiso del centro formativo y del profesor/a tutor/a del equipo.
- \_ Definición de la opción de inscripción por cada equipo.

### 13 al 30 de abril

- \_ Envío de elementos intermedios: temas y dirección de las soluciones / segunda inscripción con nombres y datos de los participantes.

### 1 al 15 de mayo

- \_ Envío de las respuestas / retroalimentación del Equipo del Desafío.

### 1 al 31 de julio

- \_ Presentación de proyectos según las especificaciones y formatos regulados por la organización.

### Septiembre a octubre

- \_ Preparación del material y documentación para la exposición.

### Noviembre

- \_ Actividades vinculadas al Desafío en el marco del BID20 con la presencia de expertos del área de diseño, la psicología, la gerontología, el diseño inclusivo y el Emocional Design.
- \_ Defensa de proyectos.
- \_ Exposición.



## Criterios de evaluación

- 1.** Pertinencia de la propuesta (justificación apoyada por datos).
- 2.** Sentido de la oportunidad del proyecto aplicado al contexto seleccionado por el equipo.
- 3.** Justificación del concepto.
- 4.** Relación entre la magnitud de la inversión necesaria para la ejecución del proyecto y el impacto positivo que puede generar.
- 5.** Selección de materiales (conciencia en la elección de materiales, procesos de fabricación y recursos necesarios para la producción de la propuesta)
- 6.** Usabilidad (diseño de acción/interacción, interfaz, confort emocional y físico, factores ergonómicos, etc.).
- 7.** Inclusión (si el proyecto incluye y considera el uso y/o la experiencia de una amplia diversidad de perfiles de usuarios).
- 8.** Diseño para una Experiencia Positiva (impacto positivo generado en la interacción del usuario con el proyecto propuesto).
- 9.** Capacidad de comunicación del proyecto en los diferentes soportes.
- 10.** Apariencia y estética (uso cuidadoso de la forma, especialmente en sus relaciones con estigmas y estereotipos).

# Desarrollo

## Entrega parcial / intermedia

Presentación digital en **PDF / A4** con la siguiente información:

1. Portada con:
  - \_ Título del proyecto
  - \_ Nombres y apellidos de los integrantes del equipo
  - \_ Datos del tutor
  - \_ Centro de estudios, Facultad / área
  - \_ País, Ciudad
2. Seis imágenes (infografías, fotografías, imágenes de render).
  - \_ Sus dimensiones no deben exceder de 279 mm x 216 mm/ 11,0 x 8,5 pulgadas.
  - \_ Éstas deberán hacer referencia a los siguientes datos:
    - Propuesta conceptual (abordaje de la temática y del sistema),
    - Esquema de funcionamiento y usabilidad de la propuesta de diseño,
    - Comprensión de la escala,
    - Posibles materiales y procesos de producción.

## Entrega final

Presentación digital en **PDF / panel 520 x 720 mm** (vertical) con la siguiente información:

1. Memoria descriptiva (máx. 500 palabras):
  - \_ Título del proyecto
  - \_ Nombres y apellidos de los integrantes del equipo
  - \_ Datos del tutor
  - \_ Centro de estudios, Facultad / área
  - \_ País, Ciudad
2. Cinco imágenes (render en contexto de uso, simulación, usabilidad y escala).
  - \_ Vídeo
    - 3 min máximo
    - Formato panorámico
    - Formato: .avi
    - Resolución mínima: 1080p (1920x1080)
    - Resolución máxima: 2160p (3840x2160)
    - Peso máximo: 1GB
  - \_ Documentación del proceso: fotografías prototipos o maquetas.
  - \_ Fotografía del equipo: estudiantes y tutor (alta calidad).

# Premio y jurado

Un jurado internacional valorará la pertinencia de la propuesta y su arreglo a las necesidades del contexto en las que se inscribe teniendo en cuenta los criterios de valoración planteados. Asimismo, la **usabilidad, diseño de interfaz, interacción positiva y ergonomía** serán factores cualitativos determinantes de la idoneidad del proyecto presentado.

**Se otorgará un premio  
y hasta tres menciones.**

# Coordinación del proyecto



**Charo Carril Vigil**  
**Madrid, España**

[Escuela de ArteDiez](#)

Doctora en Bellas Artes por la Universidad de Vigo y Master en Artes Digitales por la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona. Actualmente compagina su labor docente en Escuelas Superiores de Artes Plásticas y Diseño, con el diseño y la investigación. Interesada especialmente en todos los procesos de creación digital comunitaria, en los softwares de desarrollo empleados, sistemas, medios y estéticas de producción con perfil innovador.

Durante los años 2006 al 2011 ha expuesto en calidad de artista en diferentes galerías de la ciudad de Barcelona como Becaria de la Fundación Privada de Arte Guasch- Coranty. Ha participado como profesora invitada en el Máster de Formación de Profesorado en diferentes universidades españolas.



**Lígia Lopes**  
**Portugal**

Universidade de Aveiro y Universidade do Porto

Lígia Lopes (Porto, 1979) é designer industrial, doutorada em Design pela Faculdade de Arquitetura de Lisboa. Professora de Projeto de Design Industrial e de Produto desde 2002, é atualmente professora auxiliar convidada na Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto.

Criou recentemente o projeto Canhota – produtos e estratégias para o design consciente, onde desenvolve projetos de forma independente aplicando as metodologias e processos que defende.

Ao longo dos últimos anos tem trabalhado diferentes abordagens de projeto, nas quais as pessoas e os processos são valorizados, envolvendo ativamente utilizadores ou personagens menos visíveis do desenvolvimento dos produtos. Deste modo, afirma a sua postura ativista no Design, mostrando que as metodologias participativas e cocriativas, o projeto inclusivo que respeita e procura responder a um maior número de utilizadores, assim como a escolha consciente dos processos e a atenção ao ciclo do produto podem, e deverão, ser mais humanizados e transparentes.



**Ignacio Urbina Polo**  
**Venezuela | USA**

[Pratt Institute. Nueva York](#)

Diseñador industrial, especializado en Biónica por el Laboratorio Brasileiro de Design Industrial y Máster en Ingeniería de Productos por la Universidad Federal de Santa Catarina. Fue diseñador e investigador en el Laboratorio Brasileiro de Design Industrial en Florianópolis.

Fue Coordinador de Diseño Industrial de la Secretaría Nacional de Diseño y Arquitectura y Director ProDiseño – Escuela de Comunicación Visual y Diseño, en Venezuela. También, fue miembro fundador de la oficina de diseño Metaplug y coeditor de Objetual, web especializada en diseño. Ha coordinado el Equipo de Diseño de Dispositivos Museográficos para el Pabellón Andino Amazónico en Japón, Aichi 2005.

Ha sido director de Diseño en múltiples proyectos de productos y objetos y profesor invitado en universidades nacionales e internacionales. Actualmente, Urbina desarrolla proyectos de forma independiente, es editor de [www.di-conexiones.com](http://www.di-conexiones.com) y Profesor Asociado en el Departamento de Diseño Industrial de Pratt Institute, en Nueva York.

# Inscripción

El representante del centro formativo o tutor del equipo participante deberá completar el formulario de inscripción que se descarga en el siguiente [link](#).

**La inscripción y participación es gratuita.**

El enlace para enviar el material a la plataforma se facilitará una vez realizada la inscripción.

## Contacto

Correo: [challenge2020@bid-dimad.org](mailto:challenge2020@bid-dimad.org)

Teléfono: +34 91 474 67 80

Web: [bid-dimad.org](http://bid-dimad.org)

[8º Encuentro BID](#)

## Derechos de propiedad intelectual y difusión

La vigente Ley de Propiedad Intelectual reconoce que los derechos de autor se adquieren desde el momento de la creación de la obra, por lo que la propiedad de los proyectos presentados corresponde a su(s) autor(es) o titular. No obstante, los mismos pueden libremente proteger sus diseños, mediante su inscripción en el registro de propiedad intelectual, depósito notarial o medio que consideren pertinente, antes de la entrega de los diseños a la BID20.

Los organizadores no se responsabilizan de los problemas que puedan surgir por asuntos relacionados con derechos de autor o propiedad intelectual de los productos inscritos ni de las reclamaciones por plagio que puedan ser interpuestas con respecto a los trabajos presentados a la convocatoria BID20. Los autores serán los únicos responsables de los trabajos que presentan.

Los trabajos seleccionados serán exhibidos durante la semana inaugural de la BID20 sede a determinar. En cada caso se comunicarán a los participante las condiciones de la presentación de su trabajo.

Los trabajos también formarán parte de la muestra virtual que estará accesible en el sitio web de la BID y del Encuentro BID, desde la apertura de la misma hasta la siguiente convocatoria, para formar luego parte del archivo histórico de la BID.

Los autores de los trabajos seleccionados autorizarán a Fundación DIMAD a reproducir, distribuir y comunicar públicamente los mismos en publicaciones, revistas y otros medios, así como en el catálogo de la BID y en la web [www.bid-dimad.org](http://www.bid-dimad.org). Fundación DIMAD se compromete a hacer siempre mención de los titulares de los mismos, a los solos efectos de la divulgación de la Bienal Iberoamericana de Diseño y durante las próximas ediciones.

Los autores de los trabajos seleccionados autorizarán a Fundación DIMAD a la inclusión de los trabajos para eventuales itinerancias de la muestra, previa comunicación de lugar y fecha, y en base al contrato de préstamo y de derechos de imagen firmado en su momento.

## Derecho de protección de datos

Los datos de carácter personal que sean facilitados por los participantes serán incluidos en un fichero automatizado cuyo responsable es Fundación Diseño Madrid (DIMAD), con la finalidad de gestionar los datos de los participantes; facilitar el acceso a los contenidos ofrecidos a través de la página web; gestionar, administrar, ampliar y mejorar los contenidos ofrecidos en la página y en la organización del evento; adecuar dichos contenidos a las preferencias y gustos de los usuarios; estudiar la utilización de éstos por parte de usuarios y visitantes, así como con fines publicitarios y de comunicación respecto de las actividades de la Bienal Iberoamericana de Diseño.

La organización de la convocatoria, en cumplimiento de la Ley Orgánica 15/1999, de Protección de Datos de Carácter Personal ha adoptado todas las medidas necesarias para garantizar la seguridad de los datos de carácter personal y evitar su alteración, tratamiento o acceso no autorizado. Los participantes tendrán derecho a acceso, rectificación y cancelación de los datos de carácter personal que hayan facilitado a la organización dirigiéndose por escrito, adjuntando copia de su DNI o Pasaporte, a la dirección: Matadero Madrid, Central de Diseño, Pº de la Chopera, 14, 28045-Madrid (España) o al correo electrónico: [bienal@bid-dimad.org](mailto:bienal@bid-dimad.org).

## Responsabilidades

Fundación DIMAD no se hace responsable de los posibles errores o desperfectos que puedan tener los documentos enviados a través del formulario de inscripción y las plataformas que se pongan a disposición.

## Aceptación de las bases

Condiciones legales:

Al inscribirse, el participante acepta el contenido de esta convocatoria.

La presentación de las propuestas y su inscripción supone la autorización, libre de derechos, para la reproducción y difusión de las propuestas participantes, así como de las decisiones de los coordinadores y del Jurado.

Por las presentes bases, el inscrito autoriza a Fundación DIMAD a reproducir, distribuir y comunicar públicamente las imágenes y/o vídeos de la pieza, en publicaciones, revistas y otros medios, así como en el catálogo y en su web.

Las decisiones del Jurado serán inapelables. Cualquier cuestión no prevista en las bases será resuelta por la institución convocante, Fundación DIMAD.

La convocatoria del Challenge 2020 / Diseño para los mayores se hace pública por medio de esta convocatoria y a través de su difusión en medios de comunicación e instituciones iberoamericanas.

Madrid, 3 de marzo de 2020

ORGANIZA

---

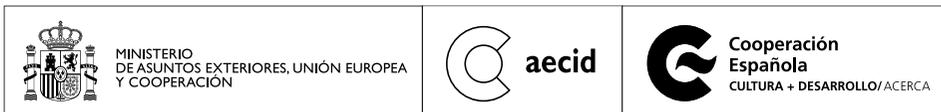
**di\_mad**

COLABORAN

---



MADRID



APOYA

---



PARTNER

---

