

El diseño participativo en los orígenes del co-diseño

Raquel
Pelta Resano

-
Universitat de
Barcelona

-
raquelpelta@gmail.com

Resumen

El co-diseño se define como un proceso de creación colectiva que incorpora a los usuarios finales o partes interesadas en el diseño de un producto o servicio, colaborando durante todo el proceso con los diseñadores profesionales y los expertos de otros ámbitos, para encontrar las soluciones más adecuadas a sus necesidades y problemas. Aunque actualmente, también, se emplea en el ámbito empresarial, tiene raíces políticas, vinculadas a la mejora de la sociedad. Sus orígenes pueden rastrearse en los años sesenta y setenta del siglo XX, cuando la participación ciudadana en el diseño urbanístico, de viviendas y de nuevas tecnologías aplicadas al ámbito laboral, se convirtieron en temas clave en la discusión sobre las políticas sociales. Fue entonces cuando en el campo del Diseño, comenzó a hablarse de "diseño participativo". En este artículo rastreamos los antecedentes del co-diseño a través de un breve recorrido histórico por la evolución del diseño participativo.

Palabras clave: Diseño participativo, co-diseño, Historia del Diseño.

Abstract

Co-design is defined as a process of collective creation that incorporates end-users or stakeholders in the design of a product or service, collaborating throughout the process with professional designers and experts from other fields, to find the best-suited solutions to their needs and problems. Although it is currently also used in the business world, it

has political roots, linked to the improvement of society. Its origins can be traced back to the '60s and '70s of the twentieth century, when citizen participation in urban planning, housing and new technologies applied to the workplace, became key issues in the discussion of social policies. It was then that in the field of Design, began to speak of "participatory design." In this article, we trace the antecedents of co-design, through a brief historical journey through the evolution of participatory design.

Key words: Participatory design, co-design, Design History.

1. Introducción

El co-diseño —un término que hace referencia a una metodología "colaborativa" o "cooperativa"— se define como un proceso de creación colectiva que incorpora a los usuarios finales o partes interesadas en el diseño de un producto o servicio; estos se implican de manera activa y creativa, colaborando durante todo el proceso con los diseñadores profesionales y los expertos de otros ámbitos, para encontrar las soluciones más adecuadas a sus necesidades y problemas. Aunque actualmente, también, se emplea en el ámbito empresarial para el desarrollo de productos y servicios, tiene unas raíces claramente políticas, vinculadas a la mejora de la sociedad, de ahí su presencia cada vez más extendida en proyectos del ámbito de "lo social" y del sector público.

Sus orígenes pueden rastrearse en los años sesenta y setenta del siglo XX, cuando en el campo del Diseño, como disciplina académica y profesional, comenzó a hablarse de "diseño participativo". El interés por este tema fue el reflejo de una toma de conciencia comunitaria, iniciada en la década de 1960 en algunos países occidentales —especialmente en los países nórdicos—, sobre la necesidad de que los ciudadanos participen en las determinaciones políticas que les afectan más directamente, en línea con la idea de que, en una sociedad libre, la participación tiene que ser un asunto principal porque es un ejercicio de influencia. Desde entonces los conceptos de diseño participativo primero, y de co-diseño, después, se han vinculado a la idea de

democracia participativa.

En este artículo rastreamos los antecedentes del co-diseño, a través de un breve recorrido histórico por la evolución del diseño participativo. En la actualidad, co-diseño y diseño participativo se utilizan de manera equivalente, aunque existen algunas diferencias entre estos dos enfoques. Aquí no entraremos en ellas porque se trata de proporcionar una breve panorámica histórica, a través de algunos textos y proyectos que fueron clave en su desarrollo inicial.

2. Planificación urbana y arquitectura: algunas ideas e iniciativas en torno a la participación

En algunos países centroeuropeos, en Estados Unidos y en Canadá, desde mediados de los años setenta, la participación ciudadana en el diseño urbanístico y de viviendas o, dicho de otro modo, en la definición del entorno físico de las ciudades, se convirtió en un tema clave en la discusión sobre las políticas sociales. En palabras de Tamaki:¹

La Renovación Urbana claramente no había satisfecho las necesidades de los barrios pobres del centro de la ciudad. No había producido las viviendas prometidas, había destruido y desplazado barrios enteros. El malestar político y social (disturbios y manifestaciones) y el clamor por la autodeterminación aumentaron. Tanto los ciudadanos como sus apoyos públicos consideraron que una mayor participación ciudadana era fundamental para corregir estos problemas con la renovación urbana.

Este interés coincidía con un momento en el que se estaba incrementando el sentido de responsabilidad social respecto al diseño y construcción de los espacios habitables, pero, también, con una etapa de reflexión y de debates en torno a la democracia y la participación en general, así como con la búsqueda de métodos de investigación más democráticos, en disciplinas como la Filosofía, la Sociología, el Trabajo Social y las Ciencias de la Educación, entre otras.

En estas áreas del conocimiento cabe recordar que en los años sesenta se retomó el concepto de investigación-

¹ TAMAKI, Marlene Gail, 1991, p. 24.

acción, un enfoque desarrollado por el psicólogo y filósofo Kurt Lewin en la década de 1940, que representaba un paradigma de investigación con una perspectiva diferente a los tradicionales métodos cuantitativos y cualitativos pues promovía el empoderamiento y la equidad social mediante un ciclo de indagación, acción y evaluación continuas, realizado con o por (y no sobre o para) las personas excluidas socialmente. Como ha señalado Restrepo:²

² RESTREPO, Bernardo, 2002, p. 159.

Lewin concibió este tipo de investigación como la emprendida por personas, grupos o comunidades que llevan a cabo una actividad colectiva en bien de todos, consistente en una práctica reflexiva social en la que interactúan la teoría y la práctica con miras a establecer cambios apropiados en la situación estudiada y en la que no hay distinción entre lo que se investiga, quién investiga y el proceso de investigación.

En la década de 1970, el concepto de investigación-acción de Lewin dio un paso más para introducir la perspectiva de la Investigación-Acción Participativa (IAP), un enfoque que tuvo entre sus representantes más destacados al pedagogo brasileño Paulo Freire y al sociólogo colombiano Orlando Fals Borda.

En su *Pedagogía del oprimido*, obra publicada en 1970, Paulo Freire defendió que los individuos no son recipientes vacíos en los que se deposita el saber ni son, tampoco, meros objetos de estudio, sino participantes por derecho propio en cualquier investigación, en la medida en que son capaces de definir sus propias necesidades y, también, de mejorar sus vidas. Las ideas de Freire se convirtieron en parte esencial de la filosofía del diseño participativo y hoy lo son también de la del co-diseño.

Por lo que se refiere a Orlando Fals Borda, propuso basar la investigación en la inserción del investigador en la comunidad, analizar las condiciones históricas y la estructura social de esta, desarrollar el nivel de conciencia de sus miembros, crear organizaciones políticas y grupos de acción y poner énfasis en la solución de problemas y en el compromiso con la comunidad.

3 BALCÁZAR, Fabricio E., 2003, p. 61.

La IAP defiende que el investigador puede tener un papel relevante a la hora de disminuir la injusticia social y, según Balcázar,³ de "promover la participación de los miembros de comunidades en la búsqueda de soluciones a sus propios problemas y ayudar a los miembros de las comunidades a incrementar el grado de control que ellos tienen sobre aspectos relevantes en sus vidas (incremento de poder o empoderamiento)", consideraciones que han sido asumidas por el co-diseño por vía del diseño participativo.

En el ámbito de la planificación urbana se produjo un rechazo a las prácticas tradicionales, mientras se defendían los derechos de los ciudadanos más pobres, se desarrollaban métodos de participación y surgía la noción de diseño comunitario, entendido como una práctica orientada a proporcionar servicios de arquitectura y de planificación a vecindarios con bajos ingresos o a comunidades y basada en la idea de que todos los ciudadanos tienen derecho a estar representados en las decisiones que afectan al entorno en el que viven.

En línea con estas ideas se pusieron en marcha una serie de iniciativas, como, por ejemplo, la apertura, en 1964 en Nueva York, del Architect's Renewal Committee of Harlem (ARCH), un centro de "diseño comunitario" fundado por Henry Schubart en este barrio de Nueva York, que reunió a un equipo de profesionales⁴ empeñados en definir el desarrollo comunitario desde la perspectiva de la propia comunidad. Proporcionaba una serie de servicios de arquitectura, planificación, asesoría legal y servicios de organización a la comunidad y sus acciones tenían un carácter político, por lo que suponían de dar voz y empoderar a una comunidad pobre y excluida, y, como Richard Hatch, primer director del Centro, comentó, este no solo tenía un sentido educativo y ofrecía un servicio de planificación, sino que defendía la idea de que:

La creación de formas debe basarse en un proceso de diseño democrático en el que el arquitecto no imponga su estética blanca a los negros, que están tan cansados de la opresión en todas sus formas. Si la arquitectura realmente concierne

4 El equipo incluía arquitectos, un dibujante, un planificador, un abogado, un organizador comunitario y voluntarios procedentes de distintos campos.

al entorno total, entonces los arquitectos deberían ayudar a brindar a las personas la oportunidad de controlar ese entorno total y modelarlo para expresar su estilo, su estética, sus necesidades, deseos y aspiraciones.⁵

⁵ CHENEY, R.H., 1968, en TAMAKI, Marlene Gail, 1991, p. 25.

Tras el ARCH nacieron otros centros, entre los que puede mencionarse como pioneros el Urban Planning Aids of Boston (UPA), fundado en 1966, por iniciativa de un grupo de estudiantes del Massachusetts Institute of Technology (MIT) y la Universidad de Harvard y el Community Design Centre of San Francisco, establecido en 1967 por la Extensión de Educación Continua en Diseño Medio Ambiental de la Universidad de California.

El propósito del Community Design Centre of San Francisco era el de proporcionar, a los barrios con bajos ingresos de San Francisco, servicios profesionales gratuitos para resolver problemas de diseño, planificación y desarrollo comunitario. En él se llevaron a cabo diferentes tipos de proyectos, desde el diseño de un pequeño parque hasta el de mobiliario, pasando por la pintura mural y la renovación del exterior de un centro de acogida del vecindario. Se realizó, asimismo, un amplio número de actividades que incluían la investigación sobre temas políticos y gubernamentales, así como sobre las condiciones del vecindario y los problemas de vivienda, entre otros. Se hicieron, también, estudios de viabilidad y recomendaciones de tipo técnico tanto sobre planificación como sobre arquitectura y se pusieron en marcha programas de formación para la participación comunitaria dirigidos a estudiantes y profesionales del diseño.

Los centros de "diseño comunitario" eran, en realidad, talleres de planificación participativa y surgían ante una realidad: la participación de los ciudadanos en temas de arquitectura y urbanismo requería una formación y un conocimiento técnico que estos no poseían y que, además, tenía un elevado coste económico. A través de estas organizaciones, se puso a disposición de la ciudadanía —y sobre todo de las comunidades más pobres— las habilidades de arquitectos y planificadores, así como la de otros profesionales como, por ejemplo, ingenieros, sociólogos,

abogados y organizadores comunitarios y se promovió la organización de grupos de usuarios, la distribución del conocimiento y de la información y la organización de foros y talleres que fomentaban la participación de los usuarios.

Apoyados por el Movimiento de Derechos Civiles y el activismo social, en general, a comienzos de los años setenta, se habían establecido en las principales ciudades de Estados Unidos, existían alrededor de unos setenta centros que trabajaban con comunidades con pocos recursos económicos y se creó una organización nacional que los agrupaba, con la finalidad de distribuir información sobre los proyectos, su desarrollo y la metodología utilizada. Todos los centros compartían principios, ponían énfasis en la participación de la comunidad y estaban constituidos por equipos interdisciplinarios, aunque cada uno tenía su propia organización y *modus operandi*, en función de las necesidades del entorno en el que operaban.

Sobre su funcionamiento Vernon Williams, director del Centro de Diseño Comunitario del Departamento de Servicios Comunitarios del American Institute of Architects, de Washington, escribió en 1971:

Ahora, por primera vez, la comunidad tenía una voz, una voz de profesionales que hablaba de las necesidades técnicas de una comunidad en particular; una voz que escuchaba e interpretaba, y que no intentaba dictarles. Dotadas con esta arma recién descubierta, las comunidades podían hablar con conocimiento e inteligencia ante el revoltijo técnico de la autoridad de planificación local. Podían comenzar a definir la "calidad de vida" espiritual tal como la veían. Podían empezar a determinar su propio futuro.⁶

⁶ WILLIAMS, Vernon, 1971, p. 9.

En 1965, en ese contexto de impulso a la participación ciudadana en la construcción del entorno y en línea con la filosofía de los centros de "diseño comunitario", Paul Davidoff planteó el concepto de *advocacy planning*⁷ —que compartía con Linda Stone Davidoff— para referirse a una planificación pluralista, participativa e inclusiva que representara los intereses de los distintos grupos sociales,

⁷ DAVIDOFF, Paul, 1965.

especialmente de los socialmente excluidos. La noción surgió en Estados Unidos frente a una planificación urbana de "arriba abajo", realizada por expertos, poco democrática y que dejaba de lado las necesidades de los colectivos e individuos desfavorecidos. Según Pacione,⁸ Davidoff popularizó el concepto, pero las raíces de este se sitúan a finales de la década de 1950, como una búsqueda de soluciones —basadas en la implicación y participación de los ciudadanos con bajos ingresos y de los planificadores urbanos— a la delincuencia y al vandalismo que estaban sufriendo muchas ciudades estadounidenses.

8 PACIONE, Michael, 2009.

Davidoff relacionaba esa *advocacy planning* con la justicia distributiva y defendía "la imperiosa necesidad de una planificación inteligente"⁹ para lograr nuevos objetivos sociales, así como que esta invitara a debatir sobre los valores políticos porque los valores "eran elementos ineludibles de cualquier proceso de toma de decisiones".¹⁰ Asimismo, sostenía que el planificador debía ser un defensor¹¹ de los intereses públicos, teniendo en cuenta que cualquier sociedad está integrada por colectivos diversos que han de participar activamente en el proceso político. Para Davidoff se trataba "de establecer una democracia urbana eficaz en la que los ciudadanos puedan desempeñar un papel activo en el proceso de decisión de la política pública"¹² porque, en su opinión, la participación ciudadana debía ser la norma en una democracia.

9 DAVIDOFF, Paul, 1964, p. 331.

10 DAVIDOFF, Paul, 1964, p. 331.

11 Como han señalado Albert Arias y Marc Martí-Costa, Davidoff establece una analogía "entre la figura del 'procurador' en el sistema judicial (*advocate*) con la del urbanista (*planner*)". De la combinación surge la figura del *advocate planner*, que los autores traducen como procurador urbanístico. Esta figura sería la de un intermediario que facilita la relación entre la administración y los distintos grupos "para conseguir o bien resolver una situación conflictiva o mejorar la condición urbana participando en el proceso político". Véase ARIAS, Albert; MARTÍ-COSTA, Marc, 2013.

12 DAVIDOFF, Paul, 1965, p. 332.

13 PEATTIE, Lisa R., 1968.

Tres años más tarde, en 1968, Lisa R. Peattie —miembro del Urban Planning Aids of Boston— publicó "Reflections on Advocacy Planning",¹³ un artículo en el que puso de relieve que las iniciativas de planificación participativas se habían hecho necesarias por la creciente burocratización de las decisiones en las sociedades urbanas y que los esfuerzos de los "procuradores urbanísticos" para representar a los grupos y comunidades se encontraban a menudo con dificultades debido a la frecuente falta de homogeneidad, sentido de comunidad e intereses comunes de los colectivos.

Desde su punto de vista, tratar a estos como si fueran "comunidades" de intereses homogéneos podía resultar

negativo, en la medida en que realmente dejaba de lado a los habitantes más débiles. El *advocacy planner* se enfrentaba a la heterogeneidad y su tarea, en gran medida, consistía en conciliar los intereses de diferentes tipos de personas. Por otra parte, la autora señaló que, en muchas ocasiones, en los procesos participativos predominaban los grupos de clase media porque estaban mejor organizados que los de las personas con menos recursos económicos. Por eso, se hacía necesario tener en cuenta que estas personas no estaban suficientemente representadas y trabajar para apoyar a las organizaciones en la dirección de facilitar la colaboración de las personas habitualmente infrarrepresentadas.

Por eso, Peattie señalaba que se necesitaba plantear de manera cuidadosa los problemas y ser conscientes de la interrelación entre las cuestiones técnicas de los procesos de planificación urbana y las cuestiones políticas, presentes en todos los niveles de cualquier proyecto.

Precisamente, la idea de que no existe una solución única, así como la de contemplar la diversidad y heterogeneidad de personas y grupos están muy presentes en el co-diseño actual como, también, lo está la cuestión de la relación entre participación y política, que es uno de los temas de reflexión para los co-diseñadores. Como dicen Bjerknnes y Bratteteig,¹⁴ refiriéndose al caso escandinavo, el diseño cooperativo —como lo denominan ellos— apoya la participación de los usuarios, pero su enfoque, proceso y la situación en que se lleva a cabo, tienden a desconectarlo del contexto organizacional del poder donde se toman las decisiones. Frente a esto, Bjerknnes y Bratteteig han defendido que los proyectos de diseño participativo deberían poner un énfasis explícito en las relaciones de poder, la política y la democracia.

Pero, volviendo al artículo de Peattie, esta señalaba, además, que el *advocate planner* era una figura necesaria a la hora de resolver conflictos en las ciudades y de humanizar la acción pública. Aunque actualmente, en el ámbito del Diseño, apenas se habla de la figura del *advocacy planner*, en los últimos años se han propuesto roles equivalentes para los diseñadores

14 BJERKNES, Gro;
BRATTETEIG, Tone, 1995.

como serían los de facilitador, co-creador, emprendedor social, provocador, conector, estrategia y capacitador, especialmente cuando entramos en los terrenos del Diseño para la innovación social y del Diseño social, en los que el co-diseño es parte esencial, como perspectiva y como metodología.

15 SANOFF, Henry, 1988.

Según Sanoff,¹⁵ uno de los pioneros del diseño participativo, el concepto de *advocacy planning* supuso la introducción de la idea de la participación de no profesionales y no diseñadores en el proceso de toma de decisiones, así como la aparición de la figura del "procurador" (*advocate*) como responsable de expresar los puntos de vista de los ciudadanos (especialmente de los que están habitualmente excluidos de los procesos políticos y económicos) y de representar sus intereses. De alguna manera, en el texto de Davidoff encontramos los antecedentes del papel del diseñador como facilitador y como mediador, que le atribuimos actualmente cuando hablamos de co-diseño.

Para Pacione, la *advocacy planning* fue una perspectiva que reconocía que "'el interés público' no es cuestión de ciencia sino más bien de política" y, en sus varias formas, "fue un intento de hacer avanzar la participación ciudadana de una mera reacción a los planes de la administración a proponer sus propios conceptos de metas apropiadas y acciones futuras".¹⁶ En opinión de Dolores Hayden, "su mayor innovación fue desarrollar maneras de implicar a los usuarios en el proceso de diseño".¹⁷

16 PACIONE, Michael, 2009, p. 440.

17 HAYDEN, Dolores, 1980 citado por TAMAKI, Marlene Gail, 1991, p. 110.

En 1969, Sherry R. Arnstein escribió un artículo que tuvo un amplio eco en la planificación urbana y en la arquitectura y que hoy se cita en la bibliografía sobre co-diseño. Publicado en el *Journal of the American Planning Association* y titulado "A Ladder of Citizen Participation",¹⁸ el texto se situaba, como reconocía la autora, en el contexto de una acalorada polémica sobre la participación ciudadana, el control ciudadano y "la máxima participación factible de los pobres".¹⁹

18 ARNSTEIN, Sherry R., 1969.

19 ARNSTEIN, Sherry R., 1969, p. 24.

La autora se planteaba qué era la participación y cuál era

el poder real que se otorga a la ciudadanía en los procesos participativos.

Desde su punto de vista, se necesitaba un diálogo más fundamentado sobre estas cuestiones y proponía —a través de ejemplos de tres programas sociales (renovación urbana, lucha contra la pobreza y ciudades modelo)— un esquema en forma de escalera, con ocho niveles de participación. En ella cada escalón significaba un nivel de poder, desde los más bajos (1, manipulación y 2, terapia) en los que no existe una participación real, hasta los más altos (7, poder delegado y 8, control ciudadano) en los que los ciudadanos más desfavorecidos consiguen acceder a la toma de decisiones o a la gestión del poder. La transición de una participación no real a una real requería subir progresivamente los niveles de la escalera y precisaba, según Arnstein, del desarrollo de mecanismos institucionales que otorgaran una mayor capacidad de decisión a la ciudadanía.

El artículo de Arnstein sirvió para aclarar el concepto de participación en los procesos de diseño participativo, una noción siempre compleja y difusa pues, en muchas ocasiones, se confunde la participación de los usuarios en momentos puntuales del proceso de diseño con su presencia activa y completa a lo largo de este y en todas sus fases.

Además de las aportaciones de Arnstein y Davidoff, en la década de 1970 vieron la luz nuevos textos sobre la participación en el diseño de los espacios habitables. Entre ellos podemos mencionar *The Oregon Experiment*, un libro publicado en 1975, escrito por el arquitecto y teorizador del diseño Christopher Alexander y por Murray Silverstein, Shlomo Angel, Sara Ishikawa y Denny Abrams, en el que daban cuenta de una experiencia participativa en la planificación de un campus universitario.

En un entorno de protestas sociales y políticas, que incluyeron la ocupación de edificios y una huelga general, en 1970, los estudiantes de la Universidad de Oregon reivindicaron tener más control sobre su entorno. Tras tensiones iniciales, la institución acabó atendiendo sus

demandas y para ello contrató al arquitecto Christopher Alexander que, por aquel entonces, representaba a una generación de planificadores innovadores y radicales.

La administración de la Universidad trabajó con Alexander y su equipo para que la participación y la interacción democrática estuvieran presentes en la entidad. Se construirían nuevos edificios innovadores, pero, sobre todo, diseñados por sus futuros usuarios, quienes contribuirían a crear políticas colectivas que guiarían los cambios y frenarían un crecimiento destructivo.

Uno de los primeros pasos que dieron los arquitectos fue reflexionar de manera crítica sobre lo que suponía la creación de un plan maestro. Consideraron que el concepto tradicional de este era algo demasiado abstracto, frustrante para todos y alejado de las necesidades reales de las personas. Para Alexander y sus colegas, el plan maestro hacía que las personas se percibieran como meros engranajes de una máquina creada por otros y que no se identificaran con la comunidad; en el caso de concreto de la Universidad de Oregon, el uso de planes maestros suponía mantener una brecha entre los usuarios y el campus.²⁰ Frente a esto, propusieron el desarrollo de un proceso que permitiera a las personas "cuidar del medio ambiente por sí mismas y tener cierto control sobre sus propias vidas".²¹

20 Sobre el proyecto y su evolución posterior puede consultarse el artículo de BRYANT, Greg, 1991.

21 ALEXANDER, Christopher *et al.*, 1975, p. 4.

Tras varios proyectos piloto, en 1974, la Universidad adoptó oficialmente las propuestas y, un año después, se publicó *The Oregon Experiment*. En él se explicaba el proceso seguido y se esbozaba un método que, más tarde, los autores desarrollaron en *A Pattern Language: Towns, Buildings, Construction*, otro libro publicado en 1977, que alcanzó un gran éxito entre los arquitectos y diseñadores.

En la introducción a *The Oregon Experiment*, los autores recomendaban a la Universidad de Oregon y a otras instituciones o comunidades, sustituir la planificación tradicional y proporcionar los recursos administrativos necesarios para garantizar a las personas "el derecho a diseñar sus propios lugares y poner en marcha los procesos

22 ALEXANDER, Christopher
et al., 1975, p. 5.

democráticos que aseguren su continuidad flexible".²² Asimismo, expresaban su convencimiento de que el proceso de construcción y planificación en una comunidad creará un entorno que satisfaga las necesidades humanas solo si sigue seis principios de implementación:

1. El principio de orden orgánico
2. El principio de participación
3. El principio del crecimiento gradual
4. El principio de los patrones
5. El principio de diagnóstico
6. El principio de coordinación²³

23 ALEXANDER, Christopher
et al., 1975, p. 4.

Respecto al principio de participación, los autores señalaban que: "Todas las decisiones sobre qué construir y cómo hacerlo estarán en manos de los usuarios"²⁴ y más adelante (en el capítulo 2), comentaban que solo las personas pueden guiar el crecimiento orgánico en una comunidad porque ellas conocen sus propias necesidades y saben si los edificios, espacios construidos y abiertos, funcionan bien o mal. Defendían que la participación es intrínsecamente buena:

24 ALEXANDER, Christopher
et al., 1975, p. 5.

Une a las personas, las involucra en su mundo; crea sentimientos entre ellas y el mundo que las rodea, porque es un mundo que han ayudado a crear. En segundo lugar, los usuarios cotidianos de los edificios saben más que nadie sobre sus necesidades; por tanto, el proceso de participación tiende a crear lugares que se adaptan mejor a las funciones humanas que los creados por un proceso de planificación administrado centralmente.²⁵

25 ALEXANDER, Christopher
et al., 1975, p. 40.

Aseguraban, asimismo, que las personas necesitan la oportunidad de tomar decisiones activas sobre el entorno en el que viven y que sienten una necesidad de crear:

Siempre que las personas tienen la oportunidad de cambiar el entorno que les rodea, lo hacen, lo disfrutan y obtienen una enorme satisfacción con lo que han hecho. Por otro lado, las personas necesitan la oportunidad de identificarse con la parte

26 ALEXANDER, Christopher *et al.*, 1975, p. 41.

del entorno en el que viven y trabajan; quieren cierto sentido de propiedad, cierto sentido de territorio.²⁶

Refiriéndose a la arquitectura, decían que los usuarios de un edificio conocen mejor que nadie sus propias necesidades y que era prácticamente imposible construir algo que respondiera bien a estas si esos usuarios reales no lo habían diseñado. No obstante, también destacaban que surgían objeciones a la participación. Una de ellas era que crearía caos porque, al no ser expertos en diseño y planificación, no sabían lo que hacían y otra que quienes fueran a usar los diseños, muchas veces, no serían las mismas personas que los habían diseñado.

27 Para conocer la metodología desarrollada, véase ALEXANDER, Christopher *et al.*, 1977.

Para contrarrestar la primera de las objeciones, Alexander y sus colegas proponían que las personas compartieran una serie de principios y lo hicieran mediante el empleo de lo que ellos denominaban "patrones", un método que contaba con técnicas como, por ejemplo, el dibujo²⁷ y diferentes tipos de instrumentos. Estos "patrones", según Alexander y sus colaboradores, podían proporcionar unas bases sólidas para tomar las decisiones de diseño y asegurarían que el proceso de participación diera lugar a un orden rico y variado. Respecto a la segunda de las objeciones, los autores explicaban que esta percepción se basaba en un malentendido sobre el propósito real y el efecto del diseño realizado con el usuarios porque las personas que participan en un proceso de diseño no crean algo que se adapta únicamente a sus necesidades personales sino que lo hacen para un grupo de personas y que, si bien es cierto que no se adaptará completamente a las necesidades de otros grupos de usuarios: "La alternativa es que el diseño no lo hagan los usuarios sino un grupo de arquitectos y administradores que están aún más alejados de las necesidades de los usuarios".²⁸

28 ALEXANDER, Christopher *et al.*, 1975, p. 48.

Algunas de estas ideas forman parte del ADN de nuestra visión actual del co-diseño y los "patrones" propuestos por los autores se han empleado en experiencias de diseño participativo realizadas a comienzos del siglo XXI²⁹ pero, quizá algunas de sus aportaciones, a través de este proyecto, fueron demostrar que la inclusión de los usuarios en el

29 Véase, por ejemplo, DEARDEN, Andy *et al.*, 2002.

proceso de diseño podía tener un impacto positivo, que era necesario emplear un método para organizar los procesos y que los profesionales podían canalizar las aportaciones de la comunidad, yendo más allá de su papel tradicional e indiscutible de expertos infalibles.

Para finalizar este recorrido por algunos textos básicos en el desarrollo del diseño participativo en la planificación urbana y la arquitectura, cabe mencionar el artículo "Citizens Take Part in the Process of Urban Design", publicado en 1979 por Jim Burns.³⁰ El autor distinguía cuatro etapas (categorías o "experiencias", según Sanoff)³¹ en el proceso participativo que —aunque con otros nombres— continúan estando presentes en muchas de las propuestas metodológicas actuales:

30 BURNS, Jim, 1975.

31 SANOFF, Henry, 1988.

- 1) Consciencia: Implica descubrir o redescubrir las realidades de un entorno o situación dada. Quienes participan en el proceso de "tomar parte" hablan un mismo lenguaje basado en experiencias comunes.
- 2) Percepción: Supone el paso desde la toma de conciencia a la comprensión de la situación en sus aspectos físicos, sociales, culturales y económicos. Significa compartir con los otros esa comprensión, así como los objetivos y expectativas, que se convierten en recursos para la planificación.
- 3) Toma de decisión: Se concentra en trabajar desde la toma de conciencia y la percepción hasta la programación. Los participantes realizan diseños basados en sus prioridades para que los profesionales los empleen como un recurso que sintetice las alternativas y los planes finales.
- 4) Implementación: Es el momento de realizar la propuesta y supone la implicación de los participantes en todo el proceso y la asunción de responsabilidades en los resultados, compartidas con los profesionales.

3. Design Participation: un congreso sobre investigación, Diseño y participación

Por lo que se refiere al Diseño, a comienzos de los años sesenta se encontraba sumido en una etapa de crítica de sus propios principios y, como señaló Comerio,³² vivía una crisis

32 COMERIO, Mary C., 1984.

de confianza en la competencia profesional que provocó una reevaluación radical del cómo y del para quién trabajaban los diseñadores, así como de los métodos empleados que desembocó en lo que se conoció como "métodos de diseño de segunda generación", en los que se reconocía la idea de que el diseño es un discurso público, en el que el debate, también público, amplía el conocimiento sobre los problemas.

Además de las aportaciones de Christopher Alexander, las primeras prácticas de diseño participativo se vieron acompañadas por las contribuciones teóricas de Nigel Cross, Henry Sanoff y M.R. Beheshti que impulsaron un modelo denominado "Design Coalition Team" (Equipo de Coalición del Diseño) y que Beheshti describió como integrado por "todos aquellos que están involucrados, afectados por o que pueden ejercer influencia en el proceso de diseño del entorno construido"³³ lo que suponía incluir a los usuarios en el proceso de diseño.

33 BEHESHTI, M.R., 1986, p. 124.

En 1971, la Design Research Society de Manchester organizó un congreso titulado *Design Participation*, en el que se presentaron comunicaciones sobre el tema desde distintas perspectivas (arquitectura, economía, planificación urbanística, tecnologías informáticas, ciencia, práctica e investigación del diseño e ingeniería mecánica), aunque en algunas este se trató de manera bastante tangencial. El evento supuso la entrada del diseño participativo en la esfera de la investigación, mientras presentaba una interesante amplitud de puntos de vista.

En uno de los textos introductorios del libro que recogió dichas comunicaciones (*Design Participation*), el crítico Reyner Banham³⁴ (1922-1988) afirmó que el diseño se encontraba en una crisis de profesionalidad, que también afectaba a otras profesiones, y que por esto se percibía la necesidad de que la gente hablara y se la escuchara.

34 BANHAM, Reyner, 1972.

Asimismo, también en la introducción, Nigel Cross estableció la vinculación entre el diseño participativo y la responsabilidad de los diseñadores sobre el impacto del diseño, destacando, además, la necesidad de incorporar

nuevos enfoques orientados a dar respuesta a los problemas sociales:

[...] los diseñadores profesionales de todos los campos han fallado en su supuesta responsabilidad de predecir y eliminar del diseño los efectos adversos de sus proyectos. Estos nocivos efectos colaterales ya no pueden tolerarse más ni contemplarse como inevitables si estamos para sobrevivir al futuro. [...] Ciertamente es necesario adoptar nuevos enfoques para diseñar si queremos detener la escalada de los problemas del mundo hecho por el hombre y la participación ciudadana en la toma de decisiones puede proporcionar una reorientación necesaria.³⁵

35 CROSS, Nigel, 1972, p. 11.

En ese mismo congreso, el arquitecto William J. Mitchell (1944-2010) se refirió a las dificultades que podían tener los no diseñadores a la hora de entender los modos de hacer de los diseñadores y de qué manera se podían convertir en una barrera que limitaba su participación efectiva en el proceso de diseño. Presentó sus investigaciones en torno a cómo los sistemas informáticos podían ser un medio para alcanzar la meta de la participación en los procesos de diseño arquitectónico y urbanístico. Mitchell creía que muchas veces se planteaban conflictos de objetivos entre las distintas partes y destacaba que:

Cuando las acciones de diseño o planificación tienen resultados tan complejos, poco claros y quizás contradictorios, no tiene sentido hablar o buscar la "mejor" solución a un problema. De manera característica, estos problemas se resuelven haciendo concesiones, negociando y ponderando los efectos del conocimiento incompleto y la posibilidad de que surjan situaciones inesperadas. Quizás el potencial más emocionante de los sistemas informáticos para el diseño participativo se encuentra en tales situaciones, al proporcionar un medio a través del cual se facilitan los procesos de compensación y negociación.³⁶

36 MITCHELL, William, J., 1972.

Pero, también, explicaba que el objetivo de emplear el ordenador en los procesos participativos era permitir al usuario "una especie de diálogo socrático"³⁷ con el fin de aclarar

37 MITCHELL, William, J., 1972, p. 76.

su comprensión del problema y de explorar las implicaciones de las distintas alternativas en las formas de formularlo. El artículo de Mitchell es un ejemplo de cómo, ya en aquel momento, se reflexionaba sobre las posibilidades y el potencial de la tecnología para impulsar la participación, una cuestión que ha resurgido en las últimas décadas en relación con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), la gobernanza y la búsqueda de formas de democratizar la gestión pública.

38 ARMILLAS, Ignacio, 1972.

En busca de métodos y herramientas para abordar los procesos de diseño participativo de manera coherente, Ignacio Armillas,³⁸ profesor de la Escuela de Arquitectura del Nova Scotia Technical College de Halifax (Canadá), presentó uno de los primeros proyectos de lo que hoy llamamos "gamificación". Se trataba de un juego denominado *Urbanista* que había comenzado a utilizarse en el curso de diseño urbano de su Escuela.

El autor iniciaba su artículo afirmando que los métodos tradicionales del Diseño resultaban inadecuados para desempeñar su tarea con eficacia ante la compleja naturaleza del entorno creado por el ser humano. En la búsqueda de mejores métodos, las barreras entre los distintos campos del Diseño se estaban desmoronando y, según Armillas, estaba comenzando a desaparecer la última: la que existía entre el diseñador y el usuario.

En su opinión, el primer ámbito del Diseño que había reconocido la necesidad de que los usuarios participaran era el de la planificación urbana porque, si bien, tanto en la Arquitectura como en el Diseño industrial siempre había existido una preocupación real por las necesidades de esos usuarios, rara vez se había traducido en su participación activa en los procesos de diseño y la toma de decisiones seguía estando, en gran medida, en el dominio exclusivo del diseñador profesional. Ahora bien, si se quería que la participación del usuario fuera una actividad significativa y productiva, era necesario desarrollar formas de involucrarlo, pero el problema estaba en que se carecía de una metodología adecuada.

El autor se refería a las posibilidades de los juegos de simulación como método para lograr la participación de los no diseñadores, destacando que una cualidad importante era su idoneidad para implicar a diferentes individuos y grupos de interés con distintos puntos de vista. Otra de las cualidades era que creaban interacción, a través de un encuentro cuidadosamente estructurado, que permitía hacer concesiones y establecer compromisos; además, daban lugar a una participación entusiasta y significativa por parte de los jugadores, característica importante si se utilizaba el método como un enfoque para la participación de los usuarios. Sin embargo, añadía que: "Los juegos son solo un enfoque posible. Para que el diseño participativo alcance su máximo potencial, se deben desarrollar una multitud de enfoques diferentes, cada uno basado en el derecho de cada individuo a influir en la configuración del entorno que lo rodea".³⁹

39 ARMILLAS, Ignacio, 1972, p. 40.

Desde que Armillas publicó este texto se han desarrollado nuevos enfoques, métodos y herramientas y los juegos o, quizá, más bien la vertiente lúdica de la participación ha encontrado su lugar en los procesos de co-diseño, pues es preciso crear un entorno de experiencias que permita una comunicación fluida entre los participantes y facilite la creatividad. Asimismo, en el Congreso dio a conocer un instrumento metodológico para la creación de escenarios, técnica que hoy ya incorporan muchos co-diseñadores en sus proyectos y que forma parte, también, de los procesos de Diseño para la innovación social, popularizados en los últimos años y promovidos por Ezio Manzini, entre otros autores.

Otras aportaciones destacadas fueron las de Alberto Feo —miembro del Laboratorio de Investigación del University of Manchester Institute of Science and Technology— y del escritor y periodista Robert Jungk (1913-1944). Feo destacó que la participación garantizaba una solución en la etapa de implementación, así como la retroalimentación de los afectados por las decisiones de diseño, pero, además, podía suponer cambios significativos en el comportamiento humano, una idea aún vigente, pues se entiende que los

procesos de co-diseño son transformadores, de aprendizaje y de empoderamiento.

Robert Jungk defendió que los diseñadores debían contemplar la escena política, pero, también, la posibilidad de ayudar a las personas a cambiar, a través de la participación porque esta tenía un enfoque educativo. Para él, las personas no expertas podían aportar una mirada más original y creativa, pero era necesario establecer una atmósfera de seguridad y confianza, en la que se dejara de lado el paternalismo y reconocer que podía existir un valioso intercambio de habilidades. Este es, precisamente, uno de los principios del co-diseño.

Jungk asimismo expresó que no solo debería hablarse de la participación de los usuarios a la hora de tomar decisiones sino, también, de la importancia de conseguir el mayor número de ideas para resolver los importantes problemas a los que se estaba enfrentando el mundo e invitó a llevar a cabo un cambio radical en el Diseño, consciente de que no tendría lugar hasta el final del siglo XX. En ese sentido, hay que señalar que, desde comienzos del siglo XXI, el co-diseño está adquiriendo un creciente protagonismo, especialmente en el sector de los servicios públicos.

4. Movimiento obrero y tecnología en los países escandinavos. Primeros proyectos de diseño participativo

Si bien Jungk estaba en lo cierto y los enfoques participativos han empezado a alcanzar una mayor relevancia desde los inicios del siglo XXI, los primeros proyectos de diseño participativo documentados se realizaron ya en la década de 1970 en los países nórdicos y, más concretamente, en Noruega, Dinamarca y Suecia. Allí, el diseño participativo se concebía como un diseño sistémico basado en el trabajo conjunto de diseñadores y usuarios.⁴⁰ Su aparición respondió a un momento en el que el papel de los diseñadores fue cuestionado por la propia comunidad del Diseño y se promovió una orientación más democrática e inclusiva de la disciplina, lo que dio lugar al desarrollo de métodos que incluían una mayor comunicación y diálogo con las personas⁴¹ pero, también y en gran parte, fue el resultado de los debates en torno al

40 HALSKOV, Kim; HANSEN, Nicolai Brodersen, 2015.

41 Sobre el tema puede consultarse VALTONEN, Anna, 2007.

papel de social de la tecnología, que se dieron a partir de los años setenta.

42 LUNDIN, Per, 2005.

En sus estudios sobre el rol del movimiento obrero en el cambio tecnológico en Escandinavia, Lundin⁴² ha señalado que desde los años cuarenta del siglo XX, en los países nórdicos se había incrementado la confianza en el progreso tecnológico y se consideraba que gracias a este se alcanzaría el bienestar material y social. Diez años después, hacia 1955, se había extendido la idea de que la tecnología era algo inevitable y no se necesitaba considerar otras posibilidades puesto que el único camino a recorrer era el de adaptarse a ella.

Esta perspectiva determinista estuvo muy presente en todos los ámbitos de la sociedad y, en consecuencia, también en el mundo laboral, donde los sindicatos compartían esta visión y apostaban por una estrategia de adaptación a las transformaciones tecnológicas. Sin embargo, con la crisis económica de los años setenta, la percepción cambió y la tecnología dejó de verse como una promesa para convertirse en una amenaza. Se incrementó el desempleo y comenzó a cuestionarse la inevitabilidad del cambio tecnológico. Se tomó conciencia de que la tecnología también era política y estaba cargada de valores y de que era necesario controlarla, en lugar de adaptarse dócilmente a ella. En ese contexto, las organizaciones sindicales reivindicaron que los trabajadores debían ser sujetos activos en el cambio tecnológico y no objetos pasivos de la automatización y, por tanto, necesitaban crear sus propias tecnologías.

43 A comienzos de los años noventa el Enfoque de los Recursos Colectivos se amplió y se hizo más cooperativo y participativo, centrándose en cómo fomentar la cooperación entre diseñadores y usuarios y en cómo hacer que el proceso fuera más atractivo y significativo. Comenzaron a utilizarse maquetas y prototipos para hacer simulaciones en torno a situaciones futuras, con el objetivo de crear diseños más innovadores y, al mismo tiempo, establecer un ambiente creativo y divertido.

Como consecuencia de las estrategias sindicales y de las discusiones en torno al papel social de la tecnología, se impulsó el concepto de democracia industrial. Este estuvo presente en una serie de experiencias que tuvieron lugar en Noruega y Dinamarca. En ese contexto apareció el "Enfoque de los Recursos Colectivos" (Collective Resource Approach), una innovadora aproximación al Diseño y a la aplicación de las nuevas tecnologías en el espacio laboral.⁴³ Su propósito era el de empoderar a los trabajadores (y sindicatos) a nivel local, a través de su implicación en el diseño e implementación de las herramientas y de las máquinas que

44 EHN, Pelle; KYNG, Morten, 1987.

empleaban en sus tareas cotidianas, siendo conscientes, además, del impacto tecnológico sobre el empleo y las condiciones laborales que estas podían tener, según Ehn y Kyng.⁴⁴

Bajo este enfoque, el Sindicato Noruego de Trabajadores del Hierro y del Metal inició entre 1970 y 1973 una investigación para implicar a los operarios en la creación de espacios laborales más eficientes. Esta se acabó convirtiendo en un proyecto colaborativo que contó con investigadores, empleados, empresarios y movimientos obreros, todos ellos implicados al mismo nivel y tratados en un plano de igualdad. Al frente de este proyecto, el matemático y pionero de la informática, Kristen Nygaard (1926-2002), impulsó la participación de los trabajadores en el diseño, desarrollo y uso de los ordenadores en sus puestos de trabajo, basándose en la idea de que había que diseñar con. Se abrió, de esta manera, el camino hacia el diseño cooperativo o participativo.

Con esa misma orientación, pero cada vez más centrados en las nuevas tecnologías informáticas, fueron apareciendo otros proyectos. Así, entre 1977 y 1980, en Dinamarca se llevó a cabo DUE (Demokratisk Utveckling og EDB, Desarrollo Democrático y Procesamiento Informático), de la mano de investigadores de la Universidad Aarhus. En paralelo, en Suecia, se impulsó DEMOS (DEMokratiskplanering och Styrning i arbetslivet, Planificación Democrática y Control en la vida laboral, 1975-1979), que contó con la colaboración del pionero del co-diseño Pelle Ehn y el apoyo de la Federación Sindical sueca. Tanto DUE como DEMOS pusieron énfasis en la colaboración activa entre investigadores y trabajadores para lograr la mejora de las condiciones laborales de estos.

45 Respecto a las fechas de finalización de UTOPIA, existen diferencias entre distintos autores. Después de contrastar distintos textos, nos hemos quedado con la fecha proporcionada en el artículo "Co-operative Design –perspectives on 20 years with 'the Scandinavian IT Design Model'" —1981 a 1985—, porque sus autores Bødker, Ehn, Sjögren y Sundblad lideraron el proyecto.

Tomando como referencia los dos proyectos que se acaba de mencionar, entre 1981 y 1985,⁴⁵ Ehn lideró UTOPIA, acrónimo de Utbildning, Teknik Och Produkt I Arbetskvalitetsperspektiv (Educación, tecnología y producto en la perspectiva de la calidad del trabajo), considerado seminal en la evolución del diseño participativo.

46 LUNDIN, Per, 2005.

Como indica Lundin⁴⁶, el proyecto reunió a dos grupos sociales bastante diferentes entre sí. Por un lado, los diseñadores de sistemas, informáticos y expertos en eficiencia laboral y, por otro, activistas y miembros de sindicatos que representaban a los operarios de las artes gráficas, cuya tarea estaba sufriendo una importante transformación por la incorporación del ordenador. El punto de partida de UTOPIA fue que, en el entorno laboral, los valores de la tecnología respondían a los intereses corporativos y no a los de los trabajadores. Por eso, se hacía necesario crear tecnologías alternativas que respondieran a sus demandas y necesidades, con el fin de reducir los efectos negativos del proceso tecnológico.

El proyecto se concretó en una herramienta informática para la maquetación periodística y el tratamiento de imágenes, pero ha pasado a la historia como un referente del diseño participativo por la experiencia en sí misma y por sus métodos e instrumentos, creados para implicar a los usuarios en todas las fases del diseño y desarrollo de la tecnología. Cabe mencionar el empleo de secuencias de imágenes, que simulaban los procesos de trabajo y diseños de pantallas alternativos y que se pegaban en las paredes, así como el uso de maquetas de baja tecnología, realizadas con materiales de uso corriente (madera, cartón, plástico y papel). Se creó también un juego de herramientas (*toolkit*), consistente en una caja con tarjetas enceradas que servía para experimentar con la organización del trabajo.⁴⁷ Con todos estos materiales se consiguió que los trabajadores manifestaran sus ideas y opiniones haciendo —"diseñar haciendo"—,⁴⁸ más allá de su capacidad de expresión lingüística.

47 SUNDBLAD, Yngve, 2011.

48 BJERKNES, Gro;
BRATTETEIG, Tone, 1995.

UTOPIA supuso la creación de una nueva metodología, basada, además, en el aprendizaje mutuo, uno de los principios fundamentales del co-diseño. Las herramientas que se diseñaron siguen utilizándose hoy en día, cuando somos conscientes de la importancia que tienen los objetos en los procesos participativos, como elementos de comunicación entre las partes implicadas y como catalizadores en el proceso de generación de ideas. De

49 BØDKER, Susanne *et al.*, 2009.

hecho, los métodos empleados, actualmente están muy presentes en el co-diseño y, además, según Bødker, Ehn, Sjögren y Sundblad,⁴⁹ son parte de las prácticas habituales de la Interacción Persona-Ordenador, el Trabajo Cooperativo Asistido por Ordenador y de otras metodologías posteriores.

A partir de estas experiencias, los diseñadores de los países nórdicos se familiarizaron con el diseño comunitario y el diseño participativo, vinculándolos a la noción de democracia participativa y a la idea de que la participación en el proceso de diseño es una necesidad tanto práctica como moral.

5. A modo de cierre

Como se ha comentado a lo largo de este artículo, los inicios del diseño participativo están vinculados a una visión política y de compromiso social, basada en la implicación de los usuarios en la toma de decisiones durante el proceso de diseño. Sin embargo, con el tiempo, han adquirido importancia las aportaciones de todas las partes implicadas en la generación de ideas y propuestas de diseño.

A partir de la década de 1980, se profundizó en el concepto de diseño participativo y surgieron nuevos métodos y técnicas. Se demostraron algunos de sus logros y se percibieron sus limitaciones. Al mismo tiempo, en un clima político conservador —recordemos los gobiernos de Reagan en Estados Unidos y Thatcher en Gran Bretaña— se fueron abandonando algunos ideales sociales y se hizo más pragmático, convirtiéndose en un enfoque aplicado al diseño de tecnología y de servicios. De este modo, pasó de ser una visión contraprofesional, basada en el cambio social, a una forma establecida de práctica, como indicaba Comerio.⁵⁰

50 COMERIO, Mary, 1984.

Si bien hoy sigue siéndolo, en los últimos años ha vuelto a ocupar los espacios de "lo social" y a estar presente en los proyectos de las instituciones públicas, recuperando de alguna manera ese compromiso social y político que tuvo en sus inicios. Como han indicado Del Gaudio, De Oliveira y Franzato, la participación permite una redistribución

del poder de decisión cuyo resultado es un mayor diálogo entre lo público y lo privado y, a la larga, puede suponer una reducción de los problemas sociales y dar lugar a una sociedad más justa.

BIBLIOGRAFÍA

- ALEXANDER, Christopher *et al.* *The Oregon Experiment*. Nueva York: Oxford University Press, 1975.
- . *A Pattern Language: Towns, Buildings, Construction*. Nueva York: Oxford University Press, 1977.
- ARIAS, Albert; MARTÍ-COSTA, Marc. "Advocacy Planning - Urbanismo al servicio de la justicia social". *UOC Ciudades*. Blog del Máster Oficial de Ciudad y Turismo. En: <<https://ciudad.blogs.uoc.edu/advocacy-planning-urbanismo-al-servicio-de-la/>> (26-VII-2022).
- ARNSTEIN, Sherry R. "A Ladder of Citizen Participation". *Journal of the American Planning Association*, 1969, n° 4, p. 216-224.
- BALCÁZAR, Fabricio E. "Investigación acción participativa (iap): Aspectos conceptuales y dificultades de implementación". *Fundamentos en Humanidades*, 2003, n° 7-8, p. 59-77.
- BANHAM, Reyner. "Alternative Networks for the Alternative Culture?". En: CROSS, Nigel (ed.). *Design Participation. Proceedings of the Design Research Society's Conference Manchester, September 1971*. Londres: Academy Editions / The Design Research Society, 1972, p. 15-18.
- BEHESHTI, M.R. "The Function of the Design Coalition Team". *Design Studies*, 1986, n° 3, p. 124.
- BJERKNES, Gro; BRATTETEIG, Tone. "User Participation and Democracy: a Discussion of Scandinavian Research on Systems Development". *Scandinavian Journal of Information Systems*, 1995, n° 1, p. 73-98. En: <<https://www.researchgate.net/publication/243774285UserParticipationandDemocracyADiscussionofScandinavianResearchonSystemDevelopment>> (26-VII-2022).
- BØDKER, Susanne *et al.* "Co-operative Design — perspectives on 20 years with 'the Scandinavian IT Design Model'". En: <https://cid.nada.kth.se/pdf/cid_104.pdf> (26-VII-2022).
- BRYANT, Greg. "The Oregon Experiment after Twenty Years". En: <<https://www.rainmagazine.com/archive/1991-1/the-oregon-experiment-revisited>> (26-VII-2022).
- BURNS, Jim. "Citizens take part in the process of urban design". *Nations Citizen's Weekly*, 1979, n° 2, p. 43.
- COMERIO, Mary C. "Community Design: Idealism and Entrepreneurship". *Journal of Architecture and Planning Research*, 1984, n° 4, p. 227-243.
- CROSS, Nigel (ed.). *Design Participation. Proceedings of the Design Research Society's Conference Manchester, September 1971*. Londres: Academy Editions; The Design Research Society, 1972.
- DAVIDOFF, Paul. (1965) "Advocacy and Pluralism in Planning". En: <<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/01944366508978187>> (26-VII-2022).
- DEARDEN, Andy *et al.* "Using Pattern Languages in Participatory Design". En: <<https://shura.shu.ac.uk/3/1/fulltext.pdf>> (26-VII-2022).
- EHN, Pelle. *Work-Oriented Design of Computer Artifacts*. Estocolmo: Arbetslivscentrum, 1988.
- EHN, Pelle; KYNG, Morten. "De Collective Resource Approach to System Design". En: BJERKNES, Gro; EHN, Pelle; KYNG, Morten (eds.). *Computers and Democracy*. Aldershot: Avebury, 1987, p. 17-58.
- FEO, Alberto. "Operational Games Applied to Sociotechnical Problems". En: CROSS, Nigel (ed.). *Design Participation. Proceedings of the Design Research Society's Conference Manchester, September 1971*. Londres: Academy Editions; The Design Research Society, 1972, p. 41-44.
- GAUDIO, Chiara del; OLIVERA, Alfredo Jefferson; FRANZATO, Carlo. "O tempo participativo". En: *Anais do 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design*. Sao Paulo: Blucher, 2014, *passim*.
- HALSKOV, Kim; HANSEN, Nicolai Brodersen. "The Diversity of Participatory Design Research Practice at PDC2002-2012". En: <<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1071581914001220>> (26-VII-2022).
- JUNGK, Robert. "Closing Comments". En: CROSS, Nigel (ed.). *Design Participation. Proceedings of the Design Research Society's Conference Manchester, September 1971*. Londres: Academy Editions; The Design Research Society, 1972, p. 120-122.
- LUNDIN, Per. "Labouring Democracy: The UTOPIA-project and the Role of Labour Movement in Technological Change, 1981—1986". En: <<https://ideas.repec.org/p/hhs/cesis/0052.html>> (26-VII-2022).
- MITCHELL, William J. "Experiments with participation-oriented computer systems". En: CROSS, Nigel (ed.). *Design Participation. Proceedings of the Design Research Society's Conference Manchester, September 1971*. Londres: Academy Editions; The Design Research Society, 1972, p. 75-76.

PACIONE, Michael. *Urban Geography. A Global Perspective*. Oxford/Nueva York: Routledge, 2009.

PEATTIE, Lisa R. "Reflections on Advocacy Planning". En: <<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/01944366808977531>> (26-VII-2022).

RESTREPO, Bernardo. "Una Variante Pedagógica de la investigación-acción educativa". *OEI-Revista Iberoamericana de Educación*, 2002, n. 1, p. 159. En: <<https://rieoei.org/RIE/article/view/2898>> (26-VII-2022).

SANOFF, Henry. "Participatory Design in Focus". *Architecture and Behaviour*, 1988, n. 1, p. 27-42.

SUNDBLAD, Yngve. "UTOPIA - Participatory Design from Scandinavia to the World". En: IMPAGLIAZZO, John; LUNDIN, Per; WANGLER, Benkt (eds). *History of Nordic Computing 3. HiNC 2010. IFIP Advances in Information and Communication Technology*. Berlín;Heidelberg: Springer, 2011, p. 176-186.

TAMAKI, Marlene Gail. *Advocacy in Architecture. A Case Study of the Urban Design Centre. Vancouver, B.C., 1970-1976*. [Trabajo final de Máster]. The Faculty of Graduated Studies (School of Architecture). Vancouver: The University of British Columbia, 1991.

WILLIAMS, Vernon. "The CDC Story". *Design Quarterly*, 1971, n° 82-83, p. 9.

VALTONEN, Anna. *Redefining industrial design: Changes in the design practice in Finland*. Helsinki: University of Art and Design, 2007.