

# Hacer la pega

**V**ENGO saliendo de una excelente presentación del dLab donde los alumnos (estudiantes de último año de Ingeniería, Negocios y Diseño) presentaron los primeros prototipos de sus propuestas para mejorar la sustentabilidad ambiental del campus de la UDD. En la mayoría de los casos, sus trabajos fueron el resultado de horas de observación y estudio de los usuarios, brainstorming para generar las respuestas, y prototipos desplegados en terreno;

donde pude observar todo el esfuerzo que habían desplegado para instalar sus innovaciones en medio de los patios y probarlas frente a la mirada incrédula de sus compañeros. Los resultados eran variados (algunas desembocaron en éxitos importantes y otras no tuvieron los resultados esperados), pero el esfuerzo, dedicación y motivación eran indimentables. Aun así, había un pequeño aspecto (de gran importancia) que no parecía estar cubierto; la mayoría de los proyectos no tenía una buena base con un marco teórico. Por alguna razón (en la cual

probablemente tengo bastante grado de culpa), parecía ser que la observación, los post-its, el brainstorming y los prototipos testeados eran justificación suficiente para responder todas las preguntas planteadas. Por ejemplo, muchos trabajos apuntaban a fomentar “el juego” al momento de clasificar los residuos, o modificar las conductas de los fumadores, pero lamentablemente no vimos ninguna referencia a los miles de trabajos y papers que se han publicado relacionados con “gamification” (2.800 referencias al poner el término en Google Scholar). Una de las grandes críticas que se le hace al design thinking apunta a su falta de rigurosidad científica o metodológica. No podemos pretender que vamos a cambiar el mundo observando a nuestros usuarios y pegando post-its en la pared. La tentación es atractiva y está siempre presente, pero no podemos caer en la trampa. La forma no puede vaciar o desvirtuar el fondo, y nuestros trabajos deben contar con argumentos y teoría que los respalden. Esta es nuestra responsabilidad, y más aún cuando estamos formando nuevos innovadores para el futuro, innovadores a favor de la sustentabilidad. ☺

*El autor es director innovación FEN-Universidad del Desarrollo.*

**PABLO  
FERNÁNDEZ**



