



PENCILBOX

MARTA RÍOS PIZÀ

2016

Contenido

00 004 Sentido del proyecto

005 El papel del diseñador

006 Introducción

007 Concepto

008 Metodología

010 Documentación

01 012 La crisis migratoria

013 El término "refugiado"

014 Campos de refugiados

016 Al Za'atari

019 Anatomía

022 Antonia Triguero

023 El día a día

024 Personas formadas

025 La convivencia en el campo

025 La gestión de la ayuda

026 Pedro Rial

027 Proyectos por la dignidad

028 Educación

030 Conclusiones

02 033 El método persona

034 Baraa Aantar

036 Faisal Badwi

038 Alberto Gómez

03 041 Generación de conceptos

042 Sesión creativa

044 Problemas encontrados

046 Soluciones planteadas

048 Filtrado de ideas

04 050 Conceptos

050 Programa tutor

052 Crowdfunding educativo

054 Liga social

056 Elección del concepto

05 058 Documentación

060 El concepto de educación

062 Enseñanza y aprendizaje

063 Modelos de enseñanza

064 La figura del profesor

066 Empatía

067 The World Map Archive

068 El sistema educativo sirio

070 Conclusiones

072 Definición del sistema

074 Elementos a diseñar

06 076 Documentación

078 Caminos escolares

080 Organización de las rutas

081 Elementos de apoyo

082 Desarrollo del proyecto

084 Durante la guerra

085 Conclusiones

086 Crowdfunding

088 Kickstarter

094 Kiva

099 Catapult

104 Diseño e innovación social

105 El papel del diseñador

106 Resiliencia

107 Conclusiones

07	108	Cambio de enfoque
	110	Modificaciones en el sistema
	111	Elementos del sistema
	112	Desarrollo del sitio web
	112	Diseño conceptual
	114	Diseño lógico
	117	Especificaciones de diseño
	118	Diseño físico
	124	Diseño visual
	126	Imagen corporativa
128	Generación de conceptos	
130	Evolución del concepto	
132	Imagotipo	

08	133	Pencilbox
	134	Caminos escolares
	135	Aula biblioteca
	136	Nuevos docentes
	137	Obtención de los recursos

09	138	El valor añadido
	139	Conclusiones
	139	Conclusiones a nivel profesional
	139	Conclusiones a nivel personal
	140	Bibliografía

Sentido del proyecto

“El diseño se ocupa de cómo deberían ser las cosas, de cómo deben ser para funcionar y alcanzar sus objetivos”

Herbert Simon, *Las ciencias de lo artificial*

Cuando se habla de diseño suele utilizarse la definición que Herbert Simon hace en su libro *Las ciencias de lo artificial*. En la **interpretación más común a esta declaración se entiende al diseñador como un “solucionador de problemas”**, un agente que supera las dificultades de todos los niveles, desde los propios de la vida cotidiana a otros de nivel global.

Ezio Manzini, uno de los pensadores de diseño más influyentes hoy en día, parte de esta premisa, en la que se ve al diseñador como un “solucionador de problemas”, para concluir que **todas las personas son, en cierta medida, diseñadores**. Añade, además, que la creatividad se dispara en tiempos de crisis:

“Cuando los seres humanos afrontan nuevos problemas, tienden a usar su innata creatividad y su capacidad para el diseño con el fin de inventar y hacer realidad algo nuevo; en definitiva, lo que hacen es innovar.”

Esto siempre ha sido así, pero debido a la difusión de las tecnologías de la comunicación y de la información, es una práctica cada vez más habitual.

Se trata de personas que, impulsadas por la necesidad, **utilizan su capacidad “innata” para diseñar y con la ayuda de los medios digitales, toman parte activa** en la creación de nuevos sistemas de organización (en forma de comunidades creativas y organizaciones colaborativas) **y participan en la solución de problemas complejos**.

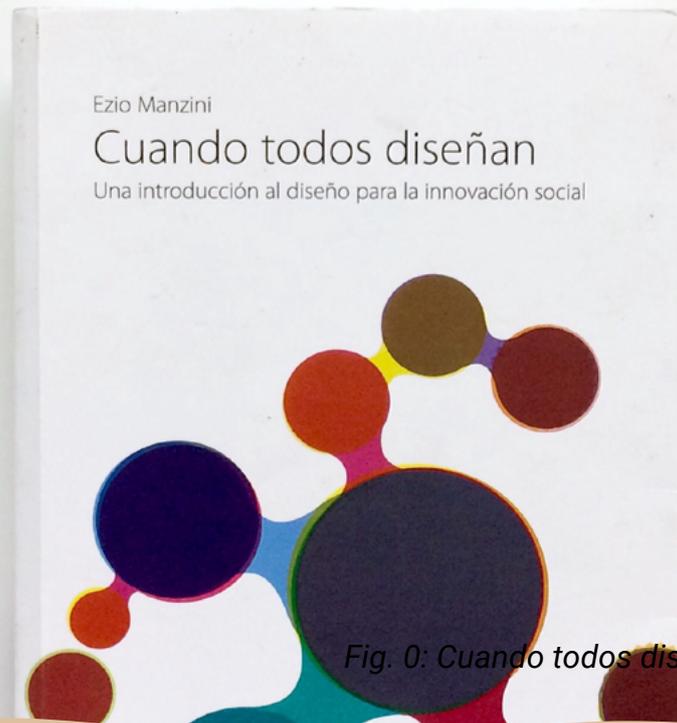


Fig. 0: Cuando todos diseñan, de Ezio Manzini.

El papel del diseñador

Llegados a este punto Manzini se plantea la siguiente pregunta: **En un mundo en el que todos diseñan, ¿cuál es el papel del diseñador?**

Manzini explica que esta nueva situación exige un **cambio de paradigma**: quienes hasta ahora han sido considerados como “personas con problemas” (los usuarios finales de los servicios) pueden ser vistos como “personas con capacidades”, **personas con conocimientos, tiempo y energía, que pueden contribuir de una manera útil a la producción del servicio; como coproductores.**

Aún así Manzini deja claro que, aunque todo el mundo tiene una capacidad innata para diseñar, **no todo el mundo es diseñador.** Por ello distingue entre el diseño difuso y el diseño experto.

El primero es puesto en marcha por “inexpertos”, que hacen uso de su capacidad natural para el diseño, mientras que los expertos en diseño son personas dotadas de conocimientos específicos que les permite actuar profesionalmente en los procesos de diseño.

El trabajo del diseñador experto es el de aportar su creatividad, conocimientos y herramientas para activar, mantener y orientar los procesos de cambio social llevados a cabo por los diseñadores inexpertos. Esto se conoce como “diseño para la innovación social”.

“El diseño para la innovación social es todo aquello que el diseño experto hace para activar, mantener y orientar los procesos de cambio social que llevan a la sostenibilidad.”

Introducción

Cuando la **Guerra Civil en Siria comenzó el año 2011**, más de **4 cuatro millones de personas** se vieron obligadas a **abandonar su país, sus casas y sus vidas**. Estas personas llevan ya cinco años viviendo en campos para refugiados situados en Turquía, Jordania, Líbano y el norte de África, esperando el final de la guerra para poder volver a casa.

Se trata de millones de vidas puestas en pausa, y los niños son lo más afectados.

Miles de niños y niñas no pueden ir a la escuela en sus países de acogida, y los que sí pueden sufren las consecuencias de la falta de recursos: problemas de comunicación debido al idioma, la falta de profesorado en comparación con la gran cantidad de alumnos, el enorme rango de edades que deben abarcar las aulas o el bullying por parte de los estudiantes del país de acogida, que ven mermado sus sistema educativo debido a las clases sobrecargadas.

Los niños sirios son el futuro de su país, y si su presente no cambia pronto será muy difícil para Siria recuperarse de la guerra.

Algunas ONG's como Unicef, Acnur o IntermonOxfam trabajan día a día en los campos de refugiados para tratar de mejorar la calidad de la educación, pero no pueden hacerlo solos.

“We realize the importance of light when we see darkness. We realize the importance of our voice when we are silenced. In the same way, we realized the importance of pens and books when we saw the guns.”

Malala Yousafzai



Fig. 1: Niños sirios haciendo los deberes en su campo de acogida.

Concepto

El exilio de prácticamente un país entero implica que **en los campos de refugiados pueden encontrarse profesionales de todos** (o casi todos) los ámbitos. Gente que en Siria tenía una profesión y, con el comienzo de la guerra y su traslado a los campos, ha perdido la posibilidad de ejercerla. Se trata, por lo tanto, de **personas con conocimiento sobre distintas áreas que tienen, además, el tiempo necesario para poder transmitirlo.**

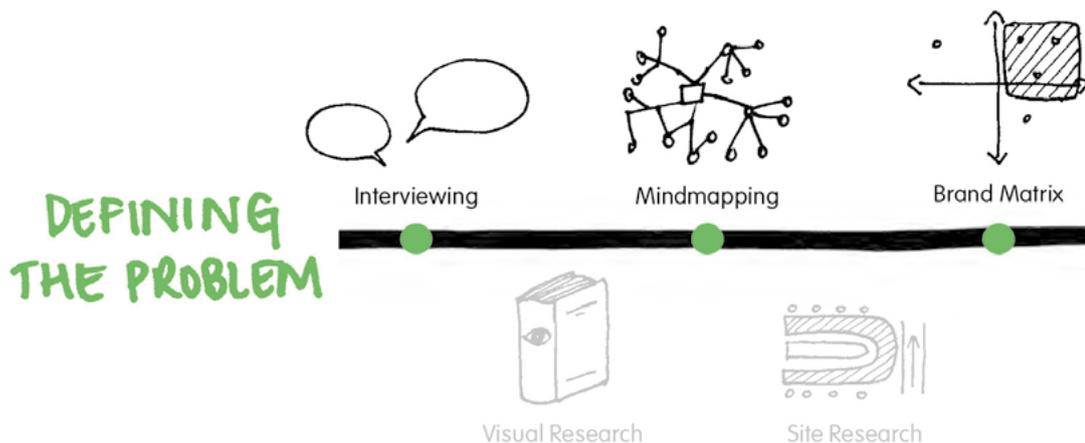
El presente proyecto pretende desarrollar una **herramienta que ponga en contacto a estas personas con aquello de lo que carecen: los recursos necesarios para la docencia.**

Cualquier refugiado con la intención de ayudar a su comunidad podrá utilizar la plataforma web a diseñar para pedir ayuda. Lo único que tendrá que hacer es subir un video explicativo narrando quién es, cuál

era su profesión en Siria, cómo ha acabado en un campo de refugiados, por qué quiere colaborar en la educación de los niños sirios y, en definitiva, todo aquello que pueda hacer empatizar con él al espectador.

Una vez en la página, este video podrá ser visto y compartido por la gente que, además, podrá colaborar donando dinero. Cuando se alcance la cantidad necesaria, el solicitante recibirá una caja. Esta caja contiene todo lo necesario para impartir clase (sobre la profesión o área profesional escogida) a los niños de su campo de refugiados: martillos, probetas, libros, compases, etc.

Además, el solicitante, ahora profesor en funciones, podrá seguir subiendo videos y fotos de sus clases a la página web, de forma que la gente que ha donado (o no) pueda ver el efecto de las donaciones y así seguir patrocinando otros proyectos.



Metodología

En este proyecto se utilizará la metodología definida como **Design Thinking**. Es un **proceso iterativo** en el que se parte de un problema, que se define y se divide para poder analizarlo correctamente para, después de plantear diferentes soluciones, hallar la solución.

Se ha escogido esta metodología por la **forma en la que comenzó el proyecto**: con un problema, la educación en los campos de refugiados, y una solución inicial obtenida tras semanas de reflexión. Y, por tanto, **sin un estudio previo de la materia mayor al conocimiento y la experiencia propia**.

Así, se ha decidido llevar a cabo en primer lugar un estudio básico de los aspectos que más afectan al proyecto, que se detallarán en el siguiente apartado, del que se obtendrán una serie de soluciones y necesidades. Estas servirán para **volver a valorar el problema inicial y decidir si el concepto inicialmente planteado es el mejor para solucionarlo**. Tras esta valoración, y debido a que el Design Thinking tiene un carácter cíclico, se decidirá qué se necesita para conseguir con el diseño y empezar a prototipar.

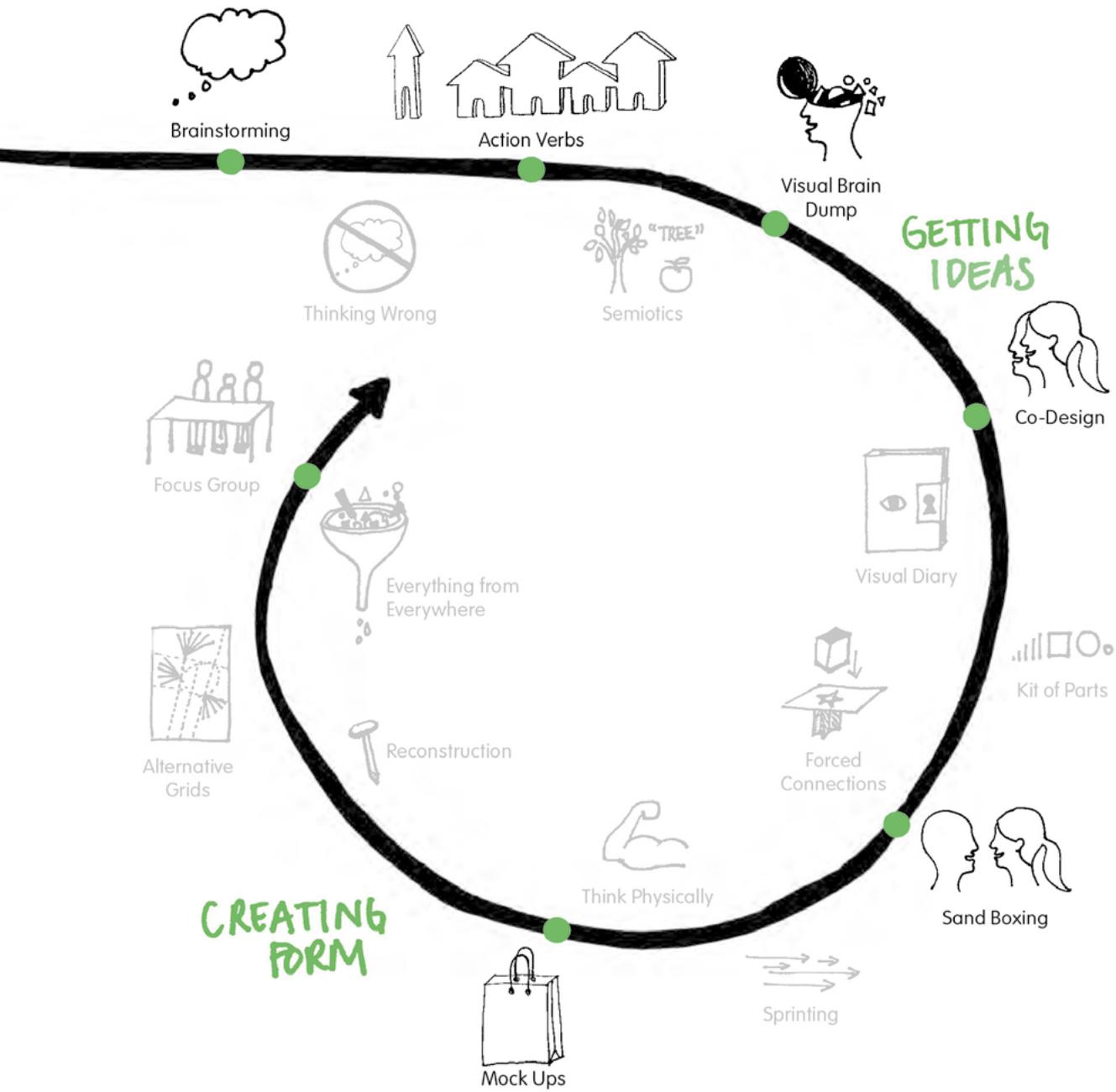


Fig. 2: Metodología del Design Thinking.



Fig. 3: Campo de refugiados de Al Za'atari.

Documentación

El concepto inicial se centrará en la mejora de la educación en los campos para refugiados sirios. Para empezar con el proyecto se indagará sobre un tema más amplio que nos permita valorar si la educación es el mayor de los problemas de los campos de refugiados.

Así, a lo largo de las siguientes páginas se analizarán los aspectos principales que atañen a los campos de refugiados. De forma que al acabar puedan plantearse distintos problemas y soluciones, en forma de conceptos.



La crisis migratoria

Antes de que estallara la guerra en Siria, el país contaba con 22'8 millones de habitantes. Actualmente, alrededor de **250.000 personas han fallecido a causa de la guerra** y el resto necesita ayuda humanitaria urgente.

A fecha de marzo de 2016, según datos facilitados por la ONU, **4'8 millones ciudadanos sirios se habían visto obligados a desplazarse fuera de su país** en busca de seguridad; mientras que **6'6 millones lo hicieron internamente**, tratando de alejarse de las zonas más conflictivas del país.

Los países fronterizos con Siria son los que se han encargado de acoger a prácticamente la totalidad de los refugiados: Turquía, 2.743.497 personas; Líbano, 1.048.275 personas; Jordania, 655.217 personas; Iraq, 246.589 personas; y el Cairo y el Norte de África, 149.766 personas.

Sin embargo, estados económicamente capaces como los países del Golfo (Qatar, Emiratos Árabes Unidos, Arabia Saudí, Kuwait y Bahrein) u otros como Rusia, Japón, Singapur y Corea del Sur no han ofrecido ninguna plaza de re-aseguramiento para refugiados sirios.

Europa, por su parte, ha ofrecido una ayuda escasa en comparación con sus recursos, concediendo el asilo, a fecha de septiembre de 2015, a sólo 160.000 de los 545.957 ciudadanos sirios que lo solicitaron en aquel momento. Seis meses más tarde, a fecha de 8 de marzo de 2016, sólo 583 de los 160.000 refugiados habían sido re-ubicados. Actualmente, las solicitudes de asilo en Europa superan el millón.

“Por las cifras que están dando, el de Siria es el mayor desastre desde la Segunda Guerra Mundial.”

Mikel Ayestaran

El término “refugiado”

A día de hoy, 59'5 millones de personas viven como desplazados en el mundo, **una cifra más alta de la que se registró al final de la Segunda Guerra Mundial**. De estos, alrededor de 20 millones son refugiados, de los cuales el 50% es menor de 18 años.

Según el Artículo 1(A)2 de la Convención de Ginebra de 1951 sobre el **Estatuto de los Refugiados**, “el término ‘refugiado’ se aplicará a toda persona que debido a fundados temores de ser perseguida por motivos de raza, religión, nacionalidad, pertenencia a determinado grupo social u opiniones políticas, se encuentre fuera del país de su nacionalidad y no pueda o, a causa de dichos temores, no quiera acogerse a la protección de tal país; o que, careciendo de nacionalidad y hallándose, a consecuencia de tales acontecimientos, fuera del país donde antes tuviera su residencia habitual, no pueda o, a causa de dichos temores, no quiera regresar a él [...]”.

Una vez concedido el estado de “refugiado” a la persona desplazada, es obligación del país de asilo garantizarle un mínimo de protección y asistencia, aceptando, además, la supervisión y cooperación de ACNUR (Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Refugiados) a lo largo del proceso.

El grado de “refugiado” supone también la **instauración de una condición jurídica**

y unos derechos determinados. En concreto, se le garantiza el derecho a asilo en condiciones de seguridad. Esta seguridad, sin embargo, no es sólo física. La Protección Internacional establece que los refugiados deberían recibir al menos la ayuda y los derechos y obligaciones civiles básicos:

- Libertad de pensamiento y de movimiento.
- Derecho al respeto como persona.
- Derecho a asistencia médica.
- Derecho a trabajar para los adultos.
- Derecho a la escolarización para los niños.
- Obligación de respetar las leyes del país de asilo.

En ciertas circunstancias, tales como **grandes afluencias de refugiados**, los países de asilo se pueden sentir obligados a restringir algunos de estos derechos, tales como la libertad de movimiento, la libertad para trabajar o a una escolarización adecuada para todos los niños, con tal de concentrar los esfuerzos en satisfacer las necesidades más básicas de toda la población. Es en este momento cuando la **alternativa más efectiva se convierte en centralizar la ayuda mediante el establecimiento de los campos de refugiados**.

Campos de refugiados

Los campos son asentamientos temporales para la atención y la acogida de las personas refugiadas. Están diseñados para brindar alojamiento, alimentación, educación, servicios sanitarios y, en general, para cubrir las necesidades básicas derivadas de los contextos de violencia y desplazamiento. Su construcción depende de las organizaciones internacionales que se dedican a la atención y la ayuda humanitaria, así como a la colaboración de Gobiernos, Ayuntamientos, instituciones y otras entidades vinculadas a estas iniciativas.

Según la propia ACNUR, **“La característica definitoria de un campamento, es algún grado de limitación de los derechos y libertades de los refugiados**, tales como su capacidad de moverse con libertad, de elegir donde vivir, trabajar o emprender un negocio, cultivar tierra o tener acceso a protección y servicios.”

Como ya se mencionó en el apartado anterior, los campos de refugiados pueden facilitar la provisión rápida de protección y de asistencia para salvar vidas en casos de llegada de refugiados a gran escala. Así como ayudar a identificar a personas con necesidades específicas y brindarles atención.

Sin embargo, ACNUR, como organismo internacional responsable de la protección y asistencia de los refugiados, recomienda el **establecimiento de campos únicamente como último recurso o siempre que no existan alternativas viables**.

Los campos de refugiados no son más que una solución temporal que en demasiadas ocasiones se mantiene más allá de la fase de emergencia, cuando las razones fundamentales que justificaban su existencia (la necesidad de proporcionar asilo urgente a un gran número de personas al mismo tiempo) han desaparecido.

A largo plazo, por lo tanto, los campamentos pueden tener importantes **impactos negativos**. La vida en los campamentos puede **generar dependencia y socavar la capacidad de los refugiados de gestionar sus propias vidas**, lo cual perpetúa el trauma del desplazamiento y obstaculiza las soluciones, independientemente de la forma que éstas puedan adoptar.

Lamentablemente, el establecimiento de campos de refugiados no sólo busca ser un método efectivo para las



Fig. 4: Viñeta del dibujante saudita Abdullah Jaber.

ONG's en caso de emergencia, sino que resulta también una **forma de contención política por parte de los países ricos**. Esta es la razón por la cual los países con menos recursos (Turquía, Jordania y Líbano entre otros) están dando asilo al 95% de los refugiados sirios, mientras países economías fuertes (la Unión Europea y los países del Golfo) se ha limitado a dar asilo unas pocas miles de personas.

Entre septiembre de 2015 y marzo de 2016, la Unión Europea y Turquía llegaban a un acuerdo para el control del "flujo migratorio de los refugiados", conocido como el nombre de Plan de Acción Conjunto. En él, la UE se comprometía al desembolso de 3.000 millones de euros, en concepto de planes concretos de ayuda a los refugiados; además de la liberalización de visados a ciudadanos turcos y en negociaciones sobre la adhesión de Turquía a la comunidad europea. **A cambio, Turquía controlaría el flujo de refugiados hacia la zona comunitaria** y aceptaría recibir a aquellos refugiados que lograron cruzar hacia Grecia sin contar con la concesión de asilo.

El caso de las monarquías del Golfo es todavía peor. Desde que estallara la guerra en 2011, han donado 1.000 millones de euros a ACNUR pero **el número de plazas dispuestas para los refugiados ha sido cero**. Al no haber firmado el Estatuto de los Refugiados de 1951, estos países no tienen la obligación legal, que no moral, de acoger a refugiados. Aún así, países que tampoco han firmado el documento como Jordania, Líbano e Iraq, no se han negado a acoger a los miles de refugiados que atraviesan la frontera con Siria.

Campos de refugiados

Al Za'atari

El campo de refugiados de Al Za'atari, está situado en Jordania, a sólo a 50 kilómetros de la frontera con Siria, en la Gobernación de Mafraq. Desde su en apertura el 28 de julio de 2012, se ha ido ampliando para poder acoger a las personas que atravesaban la frontera, llegando a convertirse en el **segundo campo de refugiados más grande del mundo y la cuarta "ciudad" más poblada de Jordania.**

Se llevará a cabo un análisis de la anatomía de un campo de refugiados utilizando como ejemplo el campamento de Al Za'taari. Al ser el segundo más grande del mundo, cuenta con todas las instalaciones de las que puede disponer un campo.

Fig. 5: Campo de Al Za'taari desde el aire.



30 de mayo de 2009



19 de julio de 2013

CAMPOS DE REFUGIADOS 17



Entrance

Registration

Police

Hospital

Street market

School

School

One of the food distribution points

Street market

Playground

Street market

Fig. 6: Campo de Al Za' atari.

Campos de refugiados

Anatomía

La gestión de un campo de refugiados recae en el gobierno del país de acogida, siempre aconsejado en el diseño por ACNUR. La gestión de cada campo puede variar en función de las circunstancias geográficas, económicas y sociales del entorno donde se ubique. En general, las principales funciones al administrar un campo son la de establecer mecanismos de gobierno, asegurar el mantenimiento de la estructura y coordinar la prestación de servicios.

A continuación pasarán a resumirse los servicios inmediatos más importantes:

Registro: Con la llegada al campo de refugiados, se toma nota de sus datos, su origen, el número de integrantes de la familia, las causas de la huida; así como las necesidades más urgentes.

Alojamiento: A los refugiados se les asigna un alojamiento. Las dimensiones y características de este dependerán tanto del clima como de las condiciones del campo.

Atención médica y psicológica: Los refugiados llegan a los campos con síntomas de agotamiento físico, desnutrición e incluso traumas psicológicos infligidos por la guerra y el desplazamiento forzoso. Los organismos de atención se encargan de proporcionarles los cuidados necesarios.

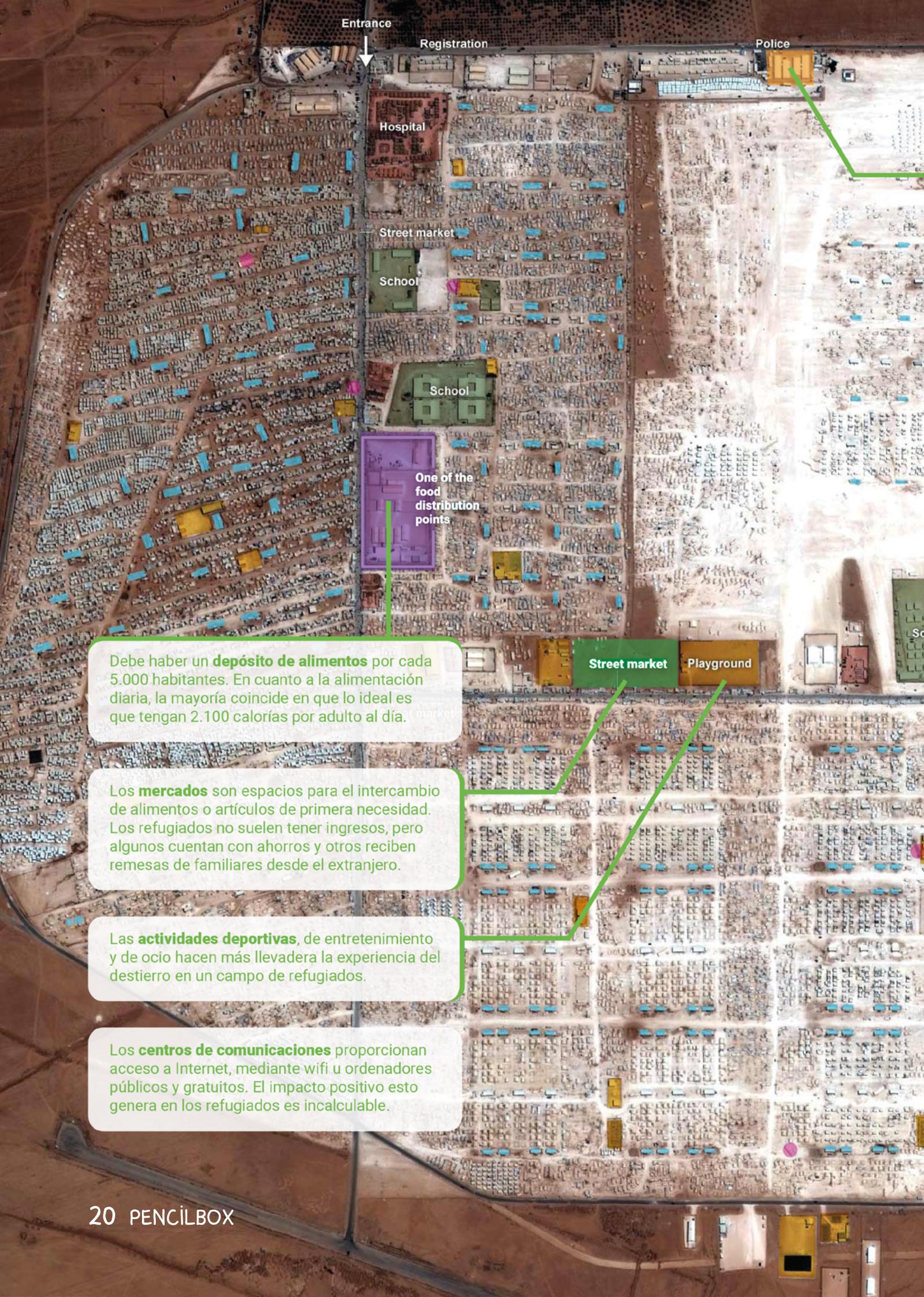
Seguridad: Uno de los grandes retos de los campos de refugiados es garantizar el bienestar de sus habitantes, protegiéndoles de la violencia del exterior y del interior.

Educación: Los campos ofrecen escuelas gratuitas para intentar paliar los efectos del desplazamiento forzoso y suministrarles herramientas de supervivencia para su vida adulta.

Alimentación: Los refugiados reciben raciones diarias de alimentos. Estas contienen los nutrientes necesarios para que puedan realizar sus actividades diarias.

“Los
refugiados
pasan una
media
de 17
años
en los
campos
de acogida.”

Fuente: ACNUR



Entrance

Registration

Police

Hospital

Street market

School

School

One of the food distribution points

Street market

Playground

Debe haber un **depósito de alimentos** por cada 5.000 habitantes. En cuanto a la alimentación diaria, la mayoría coincide en que lo ideal es que tengan 2.100 calorías por adulto al día.

Los **mercados** son espacios para el intercambio de alimentos o artículos de primera necesidad. Los refugiados no suelen tener ingresos, pero algunos cuentan con ahorros y otros reciben remesas de familiares desde el extranjero.

Las **actividades deportivas**, de entretenimiento y de ocio hacen más llevadera la experiencia del destierro en un campo de refugiados.

Los **centros de comunicaciones** proporcionan acceso a Internet, mediante wifi u ordenadores públicos y gratuitos. El impacto positivo esto genera en los refugiados es incalculable.

One of the points of distribution of mattresses, hygiene kits and other

Por lo general, la **seguridad** está en manos del gobierno o la autoridad del país de acogida. La principal amenaza son las agresiones personales, especialmente contra los niños y las mujeres. Los campos que están cercados suelen tener mejor seguridad.

Las **calles y caminos** deben facilitar el acceso a las instalaciones principales (centros médicos, colegios, depósito de alimentos), así como permitir el paso de los vehículos que proveen sus productos.

Es una de las prioridades de cualquier campo. Los estándares internacionales hablan de la instalación de un **centro de salud** por cada 2.000 personas y un **hospital** por cada 200.000.

El espacio mínimo del que debe disponer cada persona en una **vivienda** de un campo de refugiados es de 3,5 metros cuadrados. En climas cálidos la cifra aumenta.

Las **instalaciones administrativas** son los espacios desde donde se llevan a cabo las tareas de registro y se toman las decisiones con respecto a la administración del campo. Ocupan entre el 15 y el 20% de la superficie del campo.

Los campos deben ofrecer al menos un **lugar para la reunión** de los refugiados o de los representantes de estos. Su función es acoger los distintos eventos que se relacionen con la estancia y sus necesidades.

Se recomienda que se construya una **escuela** por cada 5.000 personas y que, a la vez, se garantice la continuidad del servicio.

Campos de refugiados

Antonia Triguero

Los siguientes apartados se han redactado a partir de una entrevista realizada el pasado 5 de septiembre a Antonia Triguero.

Regidora del Ayuntamiento de Inca, tras viajar como voluntaria hasta la isla griega de Quios para poder conocer de primera mano la situación en la que viven los refugiados sirios, Triguero decidió colaborar con la causa mediante una campaña de recaudación de material para mandar a Lesbos.

En un principio buscaban recaudar material suficiente para enviar un contenedor lleno de material escolar. **La colaboración de la gente superó con creces lo esperado y acabaron teniendo material suficiente como para enviar diez contenedores.** “Cuando empezamos la campaña de recogida, tuve que pararla porque teníamos diez contenedores y no teníamos dinero para enviarlo. La gente me preguntaba “¿Dónde podemos ingresar dinero?”. Y eso creo que no ha pasado nunca, en diez días tener 140 toneladas de material de ayuda, suficiente para llenar diez contenedores.”.

“Los
ciudadanos
le hemos dado
una lección a
los gobiernos
de cómo
ayudar a un
pueblo con
lo poco que
podemos
hacer.”

Antonia Triguero



Fig. 7: Antonia Triguero.

El día a día

Cada campamento dispone de su propio horario. En Ritsona, situado en Grecia a unos 150 kilómetros de Atenas, los refugiados disponen de dos horas para desayunar. Cuando acaban, su mañana se reduce a esperar a que llegue la hora de comer, ponerse a hacer cola (los hombres en una y las mujeres en otra), presentar una tarjeta y recibir su ración de comida en forma de bandeja prefabricada.

Además de no permitírseles ejercer ninguna profesión, **no pueden tampoco cocinarse su propia comida.**

Esta rutina les afecta psicológicamente y económicamente, ya que con el tiempo van agotando sus ahorros. Temen ser deportados a Siria, donde ya no les queda nada y no tendrían dinero para volver a empezar.

En Grecia la necesidad de ayuda es grande, pero en **Siria** la situación es mucho mayor. Al estar **declarado el estado de guerra, las ONG's no pueden entrar a ayudar**, por lo que a Siria no llega ninguna ayuda que no sea por parte de voluntarios ajenos a ellas.



Fig. 8: Escuela improvisada en la isla de Lesbos.

Campos de refugiados

Personas formadas

En principio las clases son impartidas por los voluntarios de las ONG's o independientes. Aún así, según me cuenta Antonia, **de vez en cuando los mismos sirios hacen de profesores para los niños.**

Los sirios son un pueblo muy formado y uno de los más cultos del Oriente Próximo. En Dubai, de hecho, la mayoría de profesores son sirios. En su cultura los niños trabajan normalmente durante el verano aprendiendo un oficio y al llegar el invierno continúan con sus estudios.

Por otro lado, en cuanto al grado de formación en los campamentos, hay que tener en cuenta que **los refugiados que logran llegar a Grecia pagando a las mafias son aquellas más solventes económicamente** y, por lo tanto, las que **cuentan con un mayor nivel de estudios.** En un campamento la mayoría de personas cuentan con una carrera.

La convivencia en el campo

En un campamento conviven paquistaníes y sirios, que a su vez pueden dividirse en cristianos o musulmanes; pudiendo ser estos últimos sunitas o chiítas. Para evitar confrontaciones, en Grecia se ha intentado colocar a cada grupo en un campamento distinto. En campamentos más grandes, como Za'taari, las divisiones se efectúan por barrios o zonas del mismo.

Aunque se consigue controlar la situación de vez en cuando hay peleas. Los refugiados tienen mucho tiempo para pensar, y en un lugar así, **un problema al que en Siria no le darías importancia aquí se magnifica.**

La gestión de la ayuda

Debido al **gran número de organizaciones y voluntarios en los campos de refugiados, resulta difícil la gestión del material de ayuda.** Al no haber una planificación de los recursos conjunta, existen campamentos carentes de material frente a otros en los que “caduca el género enviado”.

En el **campo de Quios** esto se solucionó creando **un grupo** en la aplicación móvil **WhatsApp** que **incluía a los coordinadores de las diferentes ONG's y a los voluntarios independientes.** De esa forma cuando llegaba algún contenedor al campamento se comunicaba a todos para saber qué les faltaba a cada uno o qué les sobraba.

“El problema es que no tienen nada que hacer durante el día y tienen demasiado tiempo para pensar.”

Antonia Triguero

Campos de refugiados

Pedro Rial

Pedro Rial viajó el pasado marzo de 2016 a Grecia, donde estuvo trabajando como voluntario independiente durante seis meses en el **campamento de Ritsona**, situado a una hora de Atenas y a cargo del cual se encuentra el ejército del aire Griego.

Cuando llego al campamento, este llevaba tan sólo dos semanas en funcionamiento, por lo que el caos era absoluto: no había ninguna ONG presente, tardarían unos dos meses en llegar; y faltaban comida y ropa. El campamento **se reducía a las tiendas de campaña que habían instalado los militares**.

Durante los primeros meses se dedicó a ayudar en todo lo podía y se necesitaba, al igual que hicieron todos los voluntarios independientes y refugiados allí presentes. Ellos mismos gestionaron los contenedores con material que iban llegando, construyeron muebles a partir de palés e incluso organizar clases para los niños. Entre abril y mayo empezaron a llegar las ONG's a Ritsona, había tres: LightHouse Relief, responsables de construcción, educación y problemas de género; I am You, centrados en la educación; y Echo100, especializados en logística y distribución.

Más tarde, **Pedro se dedicó a ayudar a los demás voluntarios independientes con sus proyectos. Muchos de estos proyectos fueron acogidos e impulsados económicamente más tarde por las ONG's presentes en el campamento.**

Cuando una ONG aúpa un proyecto significa que invierte dinero en él, mejorando las instalaciones y el material del que disponen.

Proyectos por la dignidad

Puesto que de las necesidades básicas (alojamiento, alimento, higiene y seguridad) se hacen cargo las ONG's, muchos de los **voluntarios independientes eligen llevar a cabo otro tipo de proyectos**. Estos persiguen el objetivo de "devolver la dignidad a los refugiados", tratando de **normalizar al máximo su situación** dándoles cosas que hacer con su tiempo libre. Haciendo que **se sientan útiles de nuevo**. A continuación se describen casos reales de proyectos independientes llevados a cabo en el **campamento de Ritsona**.

Música en Ritsona:

Dos chicas de Ibiza, Lucci y Ana, recaudaron 3000 euros y los utilizaron para **proveer de instrumentos a todos los músicos del campo**.

Salón de belleza:

Otro proyecto también de Ana y Lucci consistía, ya que la primera es masajista, en montar un salón de belleza en el campamento, **exclusivo para mujeres**. Así se proveía las de un **espacio privando donde eran libres de hablar entre ellas, cuidarse e incluso quitarse el velo**. Este proyecto fue acogido más tarde por LightHouse Relief.

Idiomas:

Uno de los proyectos más comunes iniciados por voluntarios individuales es el de **enseñar idiomas a los refugiados adultos**. Al haber voluntarios de prácticamente todos los lados del mundo, estos asumen el papel de profesores enseñándole su idioma a los refugiados. **En Ritsona, por ejemplo, gran parte de los refugiados habla ahora un nivel básico de castellano**.

Taller de carpintería:

Un grupo de voluntarios consiguió **madera y herramientas** para que los refugiados pudiesen **construirse sus propias sillas, mesas, etc**.

Restaurante cafetería:

El proyecto comenzó como una cafetería y poco a poco evolucionó hacia un restaurante en el que **trabajan algunos de los refugiados que eran chefs** en Siria. Su cocina busca **compensar las deficiencias alimenticias de la comida prefabricada** de los campamentos, además de ofrecer una **comida más cercana a la de su cultura**. Funciona con donaciones y utiliza unos diez-mil euros al mes.



Campos de refugiados

Educación

La vida de un niño en un campamento es distinta a la de los adultos. **Los niños no son conscientes de la situación y siguen jugando y entreteniéndose con cualquier cosa.**

Como ya se ha mencionado anteriormente, los encargados de llevar a cabo las clases son los voluntarios. Aún así, no es extraño que sean los mismos refugiados los que se encarguen de llevar a cabo esa labor.

En **Ritsona**, por ejemplo, antes de que las ONG's llegaran al campamento, **los refugiados** encargaron de la educación de los niños. **Tomaron el control de las clases y eligieron qué asignaturas y cómo se impartirían.**

A principios del mes de mayo, tras establecerse en el campo, las organizaciones tomaron el control de la educación. En ese momento, cuenta Pedro, la asistencia a clase se redujo.



“Mientras los refugiados impartían las clases casi la totalidad de los niños del campamento, unos doscientos o trescientos, asistían. Cuando LightHouse y I am You tomaron el control, el número se redujo a poco más de cincuenta”. Este hecho puede estar asociado al choque cultural, resultándoles el aprendizaje mucho más sencillo cuando este se lleva a cabo tal y cómo se hacía en Siria.

En cuanto a la organización de las clases, con la entrada de las ONG's en la educación se establecieron unos horarios más concretos. Había clase de lunes a viernes, y estas se dividían por edad, estando mezclados niños y niñas. También se les asignaban deberes a los niños, con los que los voluntarios independientes les ayudaban.

Aun así, aunque las clases se llevaban a cabo, no existía ningún control sobre la asistencia de los niños ni sobre el cumplimiento de las tareas. Eso dependía de cada niño y de la implicación de sus padres.

A algunos de los refugiados, los que en Siria ejercían de profesores, se les permite, si así lo solicitan, ayudar a las ONG's con las clases.

Conclusiones

01 Cuanto más tiempo pasan los refugiados en el campamento, **mayor es su dependencia** en las ayudas y **menor su capacidad para gestionar sus propias vidas**. Los refugiados pasan una media de 17 años en los campos de acogida.

02 Se podría intentar acceder al **registro** que efectúan las ONG's con la entrada en los campamentos, ya que en el se encuentra **anotada la formación de los refugiados**.

03 Aunque las ONG's desempeñan logran proveer a los niños de educación, **no se lleva a cabo un seguimiento sobre el progreso del alumno**, debido a la cantidad de alumnos existentes en un campamento. Así, no se puede saber con certeza si asiste a clase y/o hace los deberes.

04 Por norma debe haber una escuela cada 5.000 personas. Aproximadamente el 44% de las cuales son menores. Por lo tanto, por norma debe haber una **escuela cada 2.200 menores**.

05 Resultaría de gran utilidad implantar un **sistema de comunicación entre las diferentes organizaciones y voluntarios** presentes en un campamento, para evitar así el desperdicio de material de ayuda causado por una mala gestión.

06 Algunos voluntarios han iniciado proyectos para que los refugiados puedan cocinar. Esto nos plantea: ¿debe **limitarse el proyecto a la educación** o ampliarse a facilitar la dignidad de los refugiados?

07 Los **refugiados que logran llegar a Grecia** pagando a las mafias son aquellas más solventes económicamente y, por lo tanto, las que cuentan con un **mayor nivel de estudios**.

08 Además de la educación, las **actividades deportivas** podrían resultar útiles para los niños. Estas refuerzan el concepto de **trabajo en equipo** y ayudan a normalizar la situación.

09 Las personas que no han podido salir de Siria son las que necesitan más ayuda ya que, por ley, **ninguna ONG puede entrar en un país en guerra**. Sí pueden entrar los voluntarios independientes. **En Siria es donde se necesita más ayuda.**

10 El problema de la entrada de ONG's en Siria nos plantea una reflexión sobre el **transporte de la "ayuda": ¿cómo podemos hacer que llegue a todos los campos?** Incluidos los situados en puntos de difícil acceso, como sucede en Siria.

11 Cuando se establece un campo de refugiados en un país vecino, este es normalmente impulsado por un organismo del gobierno hasta que las ONG's llegan a gestionarlo. **Durante los meses iniciales la única ayuda** (no centrada en resolver las necesidades básicas) **que puede llegar de es la de los voluntarios independientes.**

12 Los **centros de comunicaciones** deben estar presentes en todos los campos, lo que nos **proporciona un punto de acceso a Internet.**

13 Muchos de los **proyectos** iniciados por voluntarios **independientes** son más tarde **acogidos** e impulsados económicamente **por las ONG's.**



El método persona

Además de mostrar lo aprendido en los apartados anteriores en forma de conclusiones, se ha decidido hacerlo también utilizando el método persona. Con esto se **busca encontrar nuevas necesidades que permitan alejarnos del concepto inicial** y obtener, así, otros puntos de partida. Ya sea para mejorar el concepto inicial o crear otros nuevos.

De esta forma se podrá, como ya se explicó en el apartado Metodología, **volver a valorar el problema inicial y decidir, comparándolo con otros, si el concepto inicialmente planteado es el mejor para solucionarlo.**

Se idearán un total de **tres personas: dos refugiados, un adulto y un niño; y un voluntario.** De cada uno se redactará una **pequeña biografía** explicando quién es, a qué se dedica, sus hobbies y por qué ha acabado en un campo de refugiados. Más tarde, y partiendo de la información obtenida en las entrevistas con Antonia Triguero y Pedro Rial, se redactará su **“Día a día” antes de vivir en un campo de refugiados y después.** Esto nos facilitará la tarea posterior: **encontrar aquello que les falta y aquello que podrían aportar en el diseño.**

Finalmente y partiendo de esta información se generarán ideas y se valorará la forma en la que continuar con el proyecto.



Fig. 10: Baraa.

Baraa Aantar

Baraa es una niña de **12 años** nacida en **Damasco**, la capital de Siria. Antes de la guerra vivía con su familia en el primer piso de unos apartamentos en el **barrio de Al Ghutah**. Allí asistía a la escuela, donde estudiaba segundo de primaria.

Le encantaba ir al colegio para estar con sus amigas, y su asignatura preferida era "Ciencias". De hecho, de mayor quiere ser veterinaria. Por las tardes, después de haber hecho los deberes, quedaba con su primo para jugar. Lo que más le gustaba era pintar con unas temperas que su abuelo le había regalado hacía poco.

Durante la guerra, el hospital Al Fateh, cerca del que vivían, era continuamente bombardeado. **Un día los bombardeos llegaron hasta su vecindario, destruyéndolo todo por completo, incluido su bloque de apartamentos**. Sin posibilidad de coger nada de allí, Baraa y su familia huyeron de la zona haciendo auto-stop. Continuaron moviéndose así hasta alcanzar la frontera con Líbano.

Desde entonces han estado viviendo en un **campamento situado en Ketermaya**, al sudoeste de **Líbano**.

El día a día

EN SIRIA

SU MADRE LA DESPIERTA A LAS SIETE PARA IR A CLASE. SE VISTE Y DESAYUNA CON SU FAMILIA. TIENE HAMBRE, ASÍ QUE SE TOMA OTRA PITA CON LABNEH (QUESO). SU MADRE LES PONE A TODOS UN POCO MÁS DE TÉ. AL BATAR POR LAS ESCALERAS SE ENCUENTRA CON SU VECINA Y JUNTAS VAN A CLASE. DESPUÉS DE CANTAR EL HIMNO EN EL PATIO ENTRAN A CLASE Y SE SIENTAN EN SU SITIO. BAARA ESTÁ EN SEGUNDA FILA. HOY A PRIMERA HORA TOCA "CIENCIAS Y SALUD". LE PARECE MUY INTERESANTE EL CICLO DEL AGUA Y "ESA COSA" DE LA EVAPORIZACIÓN. A MITAD DE MAÑANA SALEN TODOS A JUGAR. DESPUÉS DE SU ÚLTIMA CLASE, "ARTES", LA PROFESORA SE LE ALCERCA Y LA FELICITA POR SUS DIBUJOS. AL LLEGAR A CASA SE SIENTA A COMER CON SU MADRE Y SU HERMANO. LES CUENTA COMO HA IDO EL DÍA Y LO QUE LE HA DICHO LA PROFESORA. SU MADRE LE SONRÍE. AYUDA A SU MADRE A RECOGER Y SE SIENTA CON SU HERMANO A VER LA TELEVISIÓN. DESPUÉS SE SIENTAN A HACER LOS DEBERES EN LA MESA DE LA COCINA. BAARA LE PREGUNTA A SU HERMANO UNAS OJOS SOBRE MATEMÁTICAS. AL ACABAR LOS DEBERES SU MADRE LE DA PERMISO PARA SALIR A JUGAR. VUELVE A CASA A LA HORA DE CENAR. ANTES DE DORMIR LEE UN POCO MÁS DE SU LIBRO. SE QUEDA DORMIDA.

Fig. 11: El día a día de Baara en Siria.

EN EL CAMPO DE REFUGIADOS

SU MADRE Y SU PADRE SE DESPIERTAN A LAS SIETE PARA IR A BUSCAR LA RACIÓN DEL DESAYUNO. COMO QUERREM TODOS JUNTOS, BAARA SE DESPIERTA POR EL RUIDO, PERO SU MADRE LE DICE QUE SIGA DORMIENDO. CUANDO VUELVEN, LA DESPIERTAN A ELLA Y A SU HERMANO PARA DESAYUNAR TODOS JUNTOS SENTADOS EN EL SUELO DE LA TIENDA. AL ACABAR RECOGEN LA TIENDA. LUEGO SALE A JUGAR CON SUS AMIGAS DEL CAMPAMENTO. SOBRE LAS DIEZ SU MADRE VIENE A BUSCARLA PARA IR A CLASE. ALLÍ SE ABURRE COMO SIEMPRE. AVANZAN MUY LENTO: TODO EL MUNDO TIENE DUDAS, SON MUCHOS ALUMNOS Y ADEMÁS SÓLO TIENEN DOS ASIGNATURAS AL DÍA. MATEMÁTICAS NO TOCA HASTA EL JUEVES, PIENSA CON TRISTEZA. AL VOLVER A LA TIENDA COMEN TODOS JUNTOS. DESPUÉS DE COMER SE TUMBA UN RATO. FUERA HACE MUCHO CALOR. SE DISPONE A HACER LOS DEBERES PERO LE SURTE UNA DUDA Y SU HERMANO NO ESTÁ. ASÍ QUE DECIDE IR A JUGAR. SU MADRE LOS LLAMA A SU HERMANO Y A ELLA PARA CENAR. AL ACABAR SE VA A DORMIR Y PIENSA EN LO MUCHO QUE LE GUSTARÍA TENER ALGO QUE LEER.

Fig. 12: El día a día de Baara en Katermaya.



Fig. 13: Faisal.

Faisal Badwi

Faisal es originario de **Kobane**, en la frontera de Siria con Turquía. Mediano de tres hermanos, pasó su **infancia** junto a ellos y sus padres en una pequeña **casa en el campo**, algo alejada de la ciudad, ya que vivían de la agricultura. Cuando cumplió 18 años **se mudó a Aleppo para estudiar biotecnología en la universidad**.

Sus padres no podía pagar la carrera a sus tres hijos, por lo hizo el mismo, trabajando por las noches como camarero en un pequeño restaurante. En Aleppo conoció a **su novia lyiman, que estaba estudiando Francés en la facultad** contigua. Ambos acabaron a la vez y se pusieron a trabajar. Lyiman en una colegio femenino y Faisal en el **hospital Al Maadi**, primero como ayudante y más tarde como **investigador**.

Poco antes de dar comienzo la guerra su madre falleció y su padre se mudó con él, por lo que cuando la guerra estalló estaban juntos. **Por miedo a que lo reclutaran**, huyó hacia Líbano con su novia, su padre y su hermana menor, con ellos vive en el **campamento de Ketermaya**. No saben nada de su hermano desde 2011, pero rezan cada noche por que esté a salvo.

El día a día

EN SIRIA

SUENA EL DESPERTADOR A LAS SIETE Y MEDIA Y FAISAL SE LEVANTA PARA IR A TRABAJAR. DESAYUNA MIENTRAS MIRA LAS NOTICIAS. AL ACABAR LO PONE TODO EN EL FREGADERO (LO LIMPIARÁ MÁS TARDE) Y COGE EL COCHE PARA IR A TRABAJAR. DE CAMINO RECOGE A IVIMAN EN SU CASA Y LA DEJA EN EL TRABAJO. LLEGA AL HOSPITAL A LAS OCHO Y MEDIA. LA JORNADA TRANSCURRE CON NORMALIDAD Y LLEGA LA HORA DE COMER. COMO CADA DÍA, SE VA A CASA DE UN AMIGO QUE VIVE CERCA A COMER. SIEMPRE LE INVITA PARA QUE NO TENGA QUE VOLVER A CASA. FAISAL COME JUNTO A SU AMIGO Y SU FAMILIA Y LUEGO SE SIENTA CON ELLOS EN EL SALÓN A ZOMAR EL T6. HABLAN SOBRE LAS NOTICIAS DEL DÍA HASTA QUE LLEGA LA HORA DE VOLVER AL TRABAJO. POR LA TARDE LE TOCA SUPERVISAR A UNO DE LOS BECARIOS DEL LABORATORIO, QUE ESTÁ ALLÍ HACIENDO SU TESTS. AL SALIR DEL TRABAJO QUEDA CON IVIMAN Y CEWAN JUNTOS EN SU CASA. LLEGA A SU CASA Y, CASADO, SE VA A DORMIR.

Fig. 14: El día a día de Faisal en Siria.

EN EL CAMPO DE REFUGIADOS.

SE DESPIERTA POR EL CALOR Y, JUNTO A SU PADRE, VA A BUSCAR LAS RACIONES DE TODA LA FAMILIA. CUANDO VUELVEN, LOS DESPIERTAN A TODOS PARA DESAYUNAR. SE SIENTAN FUERA A COMER EN UNAS MESAS QUE FABRICARON HACE UNAS SEMANAS CON UNOS VOLUNTARIOS ESPAÑOLES. AL ACABAR SE DIVIDEN EL TRABAJO: UNOS RELOJEAN LA MESA Y OTROS EL INTERIOR DE LA TIENDA. ACABAN RÁPIDO, ASÍ QUE SE SIENTAN DE NUEVO EN LA MESA A HABLAR. FAISAL DECIDE DAR UNA VUELTA POR EL CAMPAMENTO PARA HACER TIEMPO HASTA LA HORA DE COMER. LLEGADA LA HORA, SU NOVIA Y SU HERMANA VAN A BUSCAR LA COMIDA. "OTALÁ HUBIERA COCINADO MÁS EN SIRIA", PIENSA MIENTRAS COMEN TODOS JUNTOS. POR LA TARDE SE TUMBA DENTRO DE LA TIENDA PARA INTENTAR DORMIR, PERO SE LEVANTA PASADO UN RATO. "NECESITO HACER ALGO O ME VOLVERÉ LOCO", PIENSA. ASÍ QUE SALE DE NUEVO A PASEAR, BUSLANDO ALGO QUE HACER. SE ENCUENTRA CON UNOS VOLUNTARIOS TRANSPORTANDO CAJAS ASÍ QUE DECIDE AYUDARLES. CUANDO VUELVE A LA TIENDA SE SIENTE MEJOR. JUNTO A SU NOVIA VA A BUSCAR LA CENA. DESPUÉS DE CENAR, YA TUMBADO EN LA TIENDA, REFLEXIONA SOBRE SU DÍA. OÍA NO TENER AVADA QUE HACER. PIENSA EN SIRIA Y EN LO BIEN QUE VIVÍA ALLÍ. ECHA DE MENOS LA RUTINA. MAÑANA, DECIDE, IRÁ A HABLAR CON LOS VOLUNTARIOS PARA OFRECERLES SU AYUDA.

Fig. 15: El día a día de Faisal en Katermaya.



Fig. 16: Alberto

Alberto Gómez

Alberto es un chico de **23 años nacido en Zaragoza**. Allí vive con sus padres y su hermano mayor cerca del estadio de la Romareda. **Su madre es médico de familia en el Miguel Servet y su padre profesor de francés**. De pequeño su padre le regalaba libros, por lo que **Alberto acabo amando la lectura**. Su libro favorito era y sigue siendo El Principito.

Esta pasión por la lectura se transformó más tarde en un gusto por escribir. Así que después de acabar el instituto se metió a estudiar **periodismo en la Universidad de Zaragoza**. Sus asignaturas favoritas eran “Sociología” y “Teoría y Práctica del Documental”. En su último año, como **proyecto de fin de grado**, viajó junto a otros tres compañeros al **campo de refugiados de Katermaya, para grabar un reportaje** para el Comité Español de **ACNUR** durante un mes.

Además de grabar, ese se lo pasó ayudando en todo lo que pudo: construir muebles y casas, dar clases de castellano y ayudar a los niños a hacer los deberes. **Acabó implicándose por completo**, por lo que cuando volvió a Zaragoza para acabar el TFG, la sensación era agrídulce.

Después de presentar y aprobar matrícula el proyecto, **se compró un billete de avión y volvió al campamento para pasar allí el verano**. Esta vez lo hizo con la **maleta repleta de libros infantiles** que le gustaban cuando era pequeño.

El día a día

EN ZARAGOZA

SUENA EL DESPERTADOR Y ALBERTO SE DESPIERTA PARA IR A LA UNIVERSIDAD. DESAYUNA CON SU FAMILIA, TODOS MEDIO DORMIDOS. A MENOS CUARTO SALE DE CASA Y COGE LA BICICLETA PARA IR A LA UNIVERSIDAD. LO TIENE TODO CRONOMETRADO. AL LLEGAR SE SIENTA CON SUS AMIGOS EN TERCERA FILA. TOMA APUNTES A MANO, SIENTE QUE ESO LE AYUDA A FIJAR LOS CONCEPTOS. DESPUÉS DE "DERECHO" APROVECHA EL DESCANSO PARA IR A POR SU DOSIS DE CAFÉ. UN AMIGO LE RECUERDA QUE LA SEMANA QUE VIENE TIENE EXAMEN. SE LE HABÍA PASADO POR COMPLETO. "AÚN TENGO TIEMPO" DICE EN ALTO, MÁS PARA SÍ QUE PARA EL RESTO. A LA HORA DE COMER VUELVE A CASA Y SE CALIENTA LO QUE SUS PADRES HAN DEJADO HECHO. ELLOS ESTÁN EN EL TRABAJO AÚN. CUANDO ACABA LO METE TODO EN EL FRIEGAPLATOS Y SE SIENTA EN EL SOPÁ A LEER EL PERIÓDICO. LUEGO REPASA TWITTER. LE GUSTA ESTAR INFORMADO. A LAS CUATRO HA QUEDADO EN ECONÓMICAS A ESTUDIAR, ASÍ QUE SE PONE EN MARCHA, NO SIN ANTES TOMARSE OTRO CAFÉ. ÉL Y SUS AMIGOS SE DANAN LA TARDE ESTUDIANDO. A LAS OCHO DECIDEN TOMARSE UNAS CAÑAS COMO RECOMPENSA. A LAS NUEVE VUEVE A CASA Y CENA CON SU FAMILIA. SE QUEDAN EN LA MESA UN BUEN RATO HABLANDO UN POCO DE TODO. ANTES DE DORMIR LEE UN PAR DE CAPÍTULOS DE "LA ESCAFANDRA Y LA MARIPOSA".

Fig. 17: El día a día de Alberto en Zaragoza.

EN EL CAMPO DE REFUGIADOS

SE DESPIERTA A LAS SIETE Y DESAYUNA CON LOS VOLUNTARIOS CON LOS QUE COMPARTE UNA TIENDA EN EL CAMPAMENTO. "NECESITO UN CAFÉ" PIENSA MIENTRAS COME SU RACIÓN DE COMIDA. HOY POR LA MAÑANA TOCA DESCARGAR UNOS CONTENEDORES, ASÍ QUE SE PONE EN MARCHA. TRANSCURRE LA MAÑANA SIN NINGUNA COMPLICACIÓN Y LLEGA LA HORA DE COMER. ALBERTO ODIA LA COMIDA DEL CAMPAMENTO PERO PROCURA NO DECIR NADA POR LOS REFUGIADOS. POR LA TARDE HA QUEDADO CON SU AMIGO AHMED PARA COLOCAR UN TOLDO ENTRE DOS CONTENEDORES PARA QUE LOS NIÑOS PUEDAN PINTAR A LA SOMBRA. CUANDO LLEGA NO SÓLO ESTÁ AHMED, SINO UNAS DIEZ PERSONAS, TODOS REFUGIADOS DISPUESTOS A ECHAR UNA MANO. "ME IMPRESIONAN CADA DÍA MÁS", PIENSA. AL ACABAR QUEDAN EN CONSTRUIR MESAS Y SILLAS LA SEMANA SIGUIENTE PARA ACABAR EL ESPACIO. DESPUÉS DE HABLARLO, SE VA A LA CABAÑA DE UNA FAMILIA, DONDE CONTINÚA LEYENDO A LOS NIÑOS "LAS AVENTURAS DE ULISES" PARA QUE APRENDAN A LEER. TAMBIÉN CANTAN CANCIONES Y PINTAN EN EL SUELO. LUEGO LES AYUDA CON LOS DEBERES. POR LA NOCHE REGRESA A SU TIENDA, CENA Y SE TUMBA EN LA TIENDA A LEER, PERO SE QUEDA DORMIDO AL INSTANTE.

Fig. 18: El día a día de Alberto en Katermaya.

BARAA



FAISAL



ALBERTO



REALIZACIÓN PERSONAL



EDUCACIÓN

OCIO



COMUNICACIÓN



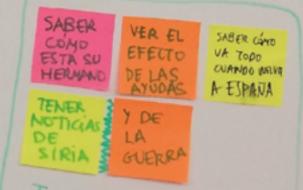
AYUDAS



SALUD



INFORMACIÓN



Generación de conceptos

A partir las conclusiones obtenidas y el método persona se procederá a la generación de conceptos. Para ello es conveniente, en primer lugar, comprender completamente a las tres “personas” establecidas, de forma que puedan extraerse sus necesidades.

Estas necesidades serán la base para **generar conceptos nuevos con el fin de alejar el proyecto del concepto inicialmente planteado**. De forma que los conceptos puedan compararse para valorarlos imparcialmente y ver cuál es la mejor solución.

Se ha decidido que el **método más eficaz para lograrlo es llevar a cabo una sesión creativa** con varios participantes. Así se obtendrán grandes cantidades de ideas nuevas y diferentes en poco tiempo. Además, estas ideas serán generadas por “ojos limpios”: **personas que no conocen el proyecto y son imparciales**.

Fig. 19: Primeros pasos de la sesión creativa.

Generación de conceptos

Sesión creativa

Para empezar se expondrá el **tema general** del proyecto “Los campos de refugiados” y los **objetivos de la sesión creativa**. Es decir, encontrar problemas existentes y hallar soluciones a un nivel básico. A continuación se explicarán **las tres reglas básicas** a respetar a lo largo de la sesión:

1. No existen ideas malas.
2. Prima la cantidad sobre la calidad
3. Las ideas no tienen propietario.

Se resolverán dudas si aparecen y se procederá a **presentar nuestras tres “personas” a los participantes**. Al acabar, estos **se dividirán en tres grupos y se le asignará una persona a cada grupo**. Cada “persona” tiene asociadas una serie de preguntas formuladas siguiendo el **formato “¿Cómo podemos...?”**. Por ejemplo: “¿Cómo podemos ayudar a Juan a llegar motivado al trabajo?”. Los grupos trabajarán sobre estas preguntas, ampliándolas o añadiendo otras.

Llegados a este punto **los grupos rotarán**, quedando a cargo de las preguntas planteadas por otro grupo. **Las preguntas se agruparán en temáticas generales** (salud, trabajo, ocio, etc.) y, dependiendo de la cantidad, se realizará un **proceso de filtrado** hasta quedarse con aquellas que el grupo considere más interesantes. A poder ser de categorías diferentes.

Siguiendo el método anterior, **se plantearán tantas soluciones como sea posible de cada pregunta**. En esta fase importa más la cantidad que la calidad.

Al finalizar este proceso **los grupos rotarán de nuevo**, volviendo a empezar a construir de cero. Se encontrarán con **ideas que deberán filtrar hasta quedarse con una**. La idea escogida **será desarrollada** por el grupo hasta un nivel básico que permita valorarlo.

Para ello se empleará la técnica **“Y si, además...”** seguida de el **“Storyboard”**. La primera es muy útil en las fases iniciales para ampliar la idea y empezar a definirla, mientras que la segunda servirá para “bajar a la tierra” lo obtenido en la técnica anterior que, casi con toda seguridad, será algo alejado de la realidad.

TEMA GENERAL
OBJETIVOS
REGLAS



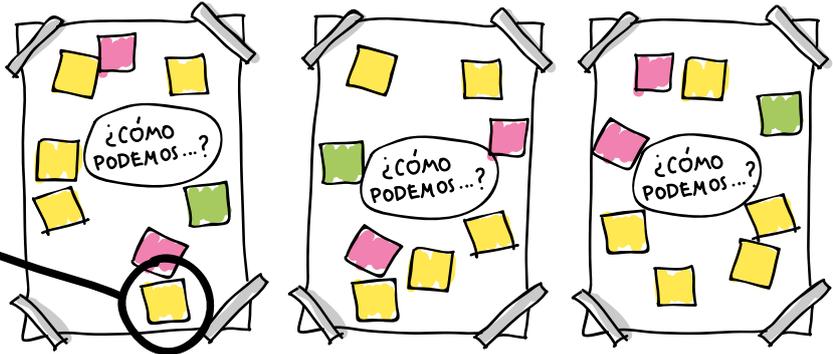
PERSONAS

BAARA FAÏSAL ALBERTO

¿QUIENES SON?
¿DONDE VIVEN?
¿HOBBIES?
¿PROBLEMAS?
¿SUEÑOS?



QUE SE SIENTA ÚTIL



SE PLANTEAN PROBLEMAS PEQUEÑOS DE CADA PERSONA

Y SE AGRUPAN EN TEMÁTICAS

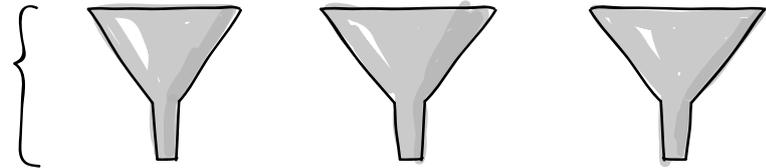


BUSCAR SOLUCIONES



FILTRAR IDEAS

SALUD REALIZACIÓN PERSONAL EDUCACIÓN



+
SE AMPLIA LA IDEA ESCOGIDA

STORYBOARD

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10		

Y SE ATERRIZA

EDUCACIÓN

A HACER
LOS
DEBERES

CONTROLAR
LA ASISTENCIA
A CLASE

QUE EL
PROFESOR
SEPA SU
NOMBRE

QUE NO
SE ABURRA
EN CLASE

TENER UN
LUGAR
PARA
ESTUDIAR

ESTUDIAR

QUERER
IR A LA
ESCUELA

IR A UNA
CLASE CON
MUCHA
GENTE

COMUNICACIÓN

COMUNICARSE
MEJOR CON
OTROS
VOLUNTARIOS

COMUNICARSE
MEJOR CON
LOS
REFUGIADOS

MEJORAR
SU
INGLÉS

HABLAR
MÁS CON
SUS PADRES

INFORMACIÓN

SABER CÓMO
VA TODO
CUANDO HAY
LA GUERRA
EN SIRIA

TENER
NOTICIAS
DE
SIRIA
Y DE
LA
GUERRA

SABER
CÓMO
ESTA SU
HERMANO

VER EL
EFECTO
DE LAS
AYUDAS

Generación de conceptos

Problemas encontrados

Después de utilizar la técnica “¿Cómo ayudamos a...?” para encontrar los problemas de las “personas”, estos se agruparon en seis categorías diferentes. Categorías y problemas se muestran a continuación:

Educación:

Lugar en el que hacer los deberes.
Lugar en el que estudiar.
Ayuda con los deberes.
Controlar la asistencia a clase.
Que el profesor sepa su nombre.
Que no se aburra en clase.

Comunicación:

Comunicarse mejor con otros voluntarios.
Comunicarse mejor con los refugiados.
Mejorar su inglés.
Hablar más con sus padres.

REALIZACIÓN PERSONAL

APRENDER COSAS
SENTIRSE ÚTIL
SER VETERINARIA CUANDO SEA MAYOR
ALGO MEJOR PARA SU FAMILIA
SENTIRSE VALORADA
ROMPER CON LA RUTINA
SENTIR QUE CONTROLA SU VIDA
AFORTUNAR ALGO A LA SITUACIÓN
MANTENERSE EN SU SITUACIÓN

SALUD (FÍSICA Y MENTAL)

NO ECHAR DE MENOS LA COMIDA SIRIA
MANTENER LA MENTE OCUPADA
TENER MÁS INTIMIDAD
DESCANSAR MEJOR POR LAS NOCHES
SENTIR DURMIENDO MÁS AL CALOR

AYUDAS

RECAUDAR MÁS DINERO
AYUDAR DESDE ESPAÑA
TRAER MÁS COSAS DE ESPAÑA EN LA MALETA
CONCIENCIAR A LA GENTE

Realización personal

Sentirse útil.
Ser veterinaria cuando sea mayor.
Algo mejor para su familia.
Sentirse valorada.
Romper con la rutina.
Sentir que controla su vida.

Salud:

No echar de menos la comida siria.
Mantener la mente ocupada.
Tener más intimidad.
Descansar mejor por las noches.

Ayudas:

Recaudar más dinero.
Ayudar desde España.
Traer más cosas de España.
Concienciar a la gente.

Información:

Saber cómo va todo cuando vuelva a España.
Tener noticias de Siria.
Saber cómo está su hermano.
Ver el efecto de las ayudas.



Fig. 21: Soluciones planteadas.

Generación de conceptos

Soluciones planteadas

Educación:
 Aula para ayudar a hacer los deberes.
 Aula/biblioteca.
 Niños se ayudan a resolver dudas.
 Clases en el exterior.
 Premios por ir a la escuela.
 Asignar un tutor a cada niño en el campamento.
 Hacer participar al alumno en clase.

Comunicación:
 Reuniones semanales de los voluntarios.
 Boletín UniZar
 Palomas mensajeras.
 Aplicación móvil (chat+recuento cosas).
 Clases de idiomas de refugiado a voluntario y viceversa.
 Escuchar los problemas de los refugiados.
 Duolingo aplicado.
 Terapia familiar.
 Excursiones.

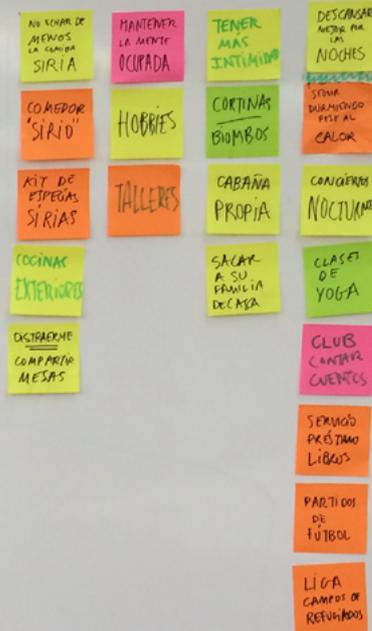
Información:
 Red social.
 Radio en los campamentos.
 Periódicos en los campamentos.
 Información en gráficos.
 Buzones de "feedback".

Ayudas:
 Conciertos benéficos.
 Crowdfunding.
 Antena 3: ponle freno.
 Huchas distribuidas por la ciudad.
 Acuerdo con las aerolíneas para pasar maletas gratis.
 Optimizar el transporte en contenedores.
 Gafas de realidad virtual para meterte en la piel del refugiado.
 Videos estilo "playground".
 Documentales y exposiciones.
 Libro de historia.

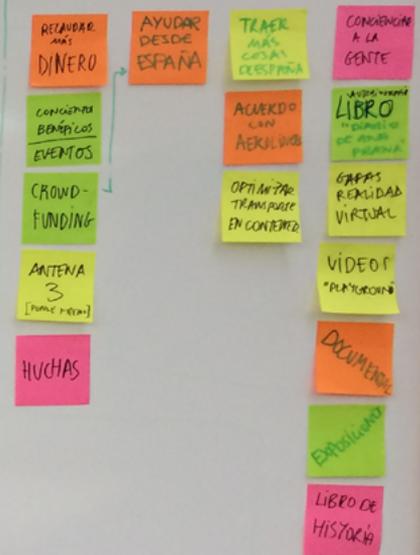
REALIZACIÓN PERSONAL



SALUD (FÍSICA Y MENTAL)



AYUDAS



Salud:

Comedor "sirio".
Kit de especias sirias.
Cocinas exteriores
Distraerse mientras se come (compartir mesas)
Talleres centrados en hobbies.
Zonas privadas en los campamentos.
Cortinas y biombos.
Sacar a la familia de casa.
Conciertos antes de dormir.
Clases de yoga para relajarse.
Club para contar cuentos.
Servicio de préstamo de libros.
Partidos de fútbol.
Ligas entre los campos de refugiados.

Realización personal:

Jams de diseño para solucionar los problemas del campo.
Trabajar a distancia.
Aprender de algún veterinario en el campamento.
Hablar de sus cualidades con los demás.
Grupos de ayuda/apoyo.
Intercambio de papeles.
Dejar que los refugiados tomen algunas decisiones.
Dejar que los refugiados resuelvan sus problemas.

Generación de conceptos

Filtrado de ideas

Las **ideas generadas se combinaron y descartaron hasta quedar un total de seis**, de las que posteriormente se eligieron tres. Las siete ideas se explican brevemente a continuación:

Crowdfunding educativo:

Los refugiados adultos, con conocimientos en diversas áreas y tiempo libre, se encargarían de la educación de los niños sirios. El material necesario se conseguiría mediante donaciones “crowdfunding”.

Kit de especias:

Se trata de un pequeño kit equipado con especias típicas en la cultura siria. Con estas los refugiados podrían mejorar la comida prefabricada que les proporcionan las ONG's.

Jams para resolver problemas:

Eventos organizados por voluntarios independientes que tendrían como objetivo dejar que los mismos refugiados planteen soluciones para los problemas existentes en el campamento.

Buzones de feedback:

Buzones situados a lo largo del campamento en los que los refugiados pueden plantear sugerencias, mejoras y/o problemas existentes.

Liga social:

Organizar ligas y torneos entre campos de refugiados para promover la práctica de deporte y el trabajo en equipo.

Programa tutor:

Un refugiado podría solicitar ejercer de tutor de un grupo pequeño de niños para ayudarles a hacer los deberes y asegurarse de que asistan a clase.

Gafas de realidad virtual:

Con el objetivo de concienciar a la ciudadanía, se crearía un video para uso con gafas de realidad virtual. En este video el usuario experimentaría en primera persona cómo es un día en un campo de refugiados.

IDEAS

1.

AFERTAR
ALGO A
LA SOCIEDAD

CROWD-
FUNDING

APRENDER
DE ALGÚN
VETERINARIO

2.

KIT DE
ESPECIAS
SIRIAS

COCINAS
EXTERIORES

3.

RESUELVAN
SUS
PROBLEMAS

DEJAR
QUE
TOMEN
DECISIONES

JAMS
DE
"DISEÑO"
PROBLEMAS CAMPESINOS.

4.

ESCUCHAR
SUS
PROBLEMAS

FEEDBACK
DE LOS
REFUGIADOS

5.

PARTIDOS
DE
FÚTBOL

LIGA
CAMPOS DE
REFUGIADOS

6.

NIÑOS SE
AYUDAN
ENTRE
ELLOS

TUTOR
EN EL
CAMPO

AULA
AYUDA
DEBERES

7. 8.

GAPAS
REALIDAD
VIRTUAL

OPTIMIZAR
TRANSPORTE
EN CONTENEDOR

Fig. 22: Las ocho ideas más interesantes.

Conceptos

Programa tutor

En primer lugar se realizó un pequeño mapa mental que buscaba generar más ideas y así poder ampliar el concepto inicial, que estaba poco definido. Una vez obtenidas, estas ideas se intentaron combinar mediante el "User journey".

Así se logró por un lado bajar el concepto a la tierra y ordenarlo, y por otro saber cuáles son los "stakeholders" básicos que interviene

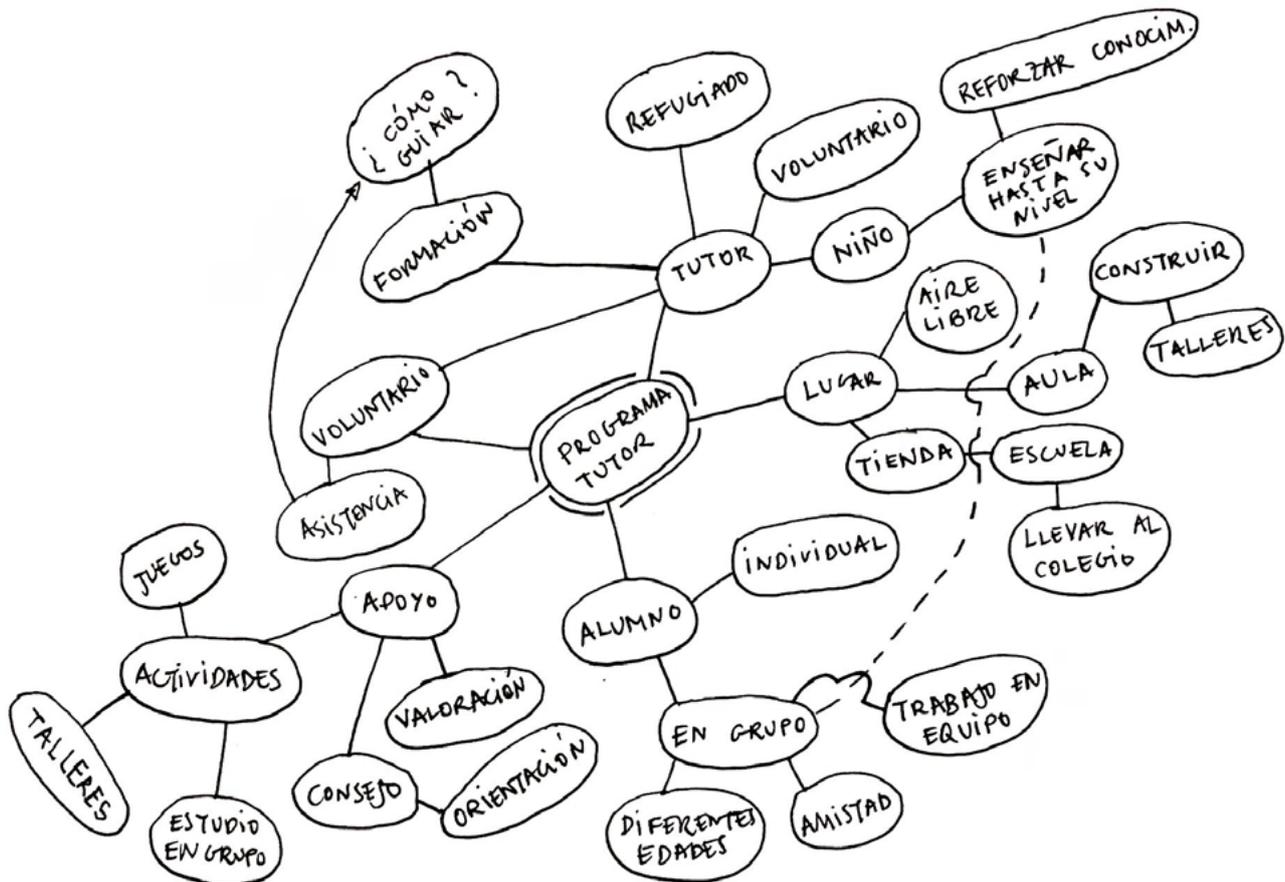


Fig. 23: Mapa mental del programa tutor.

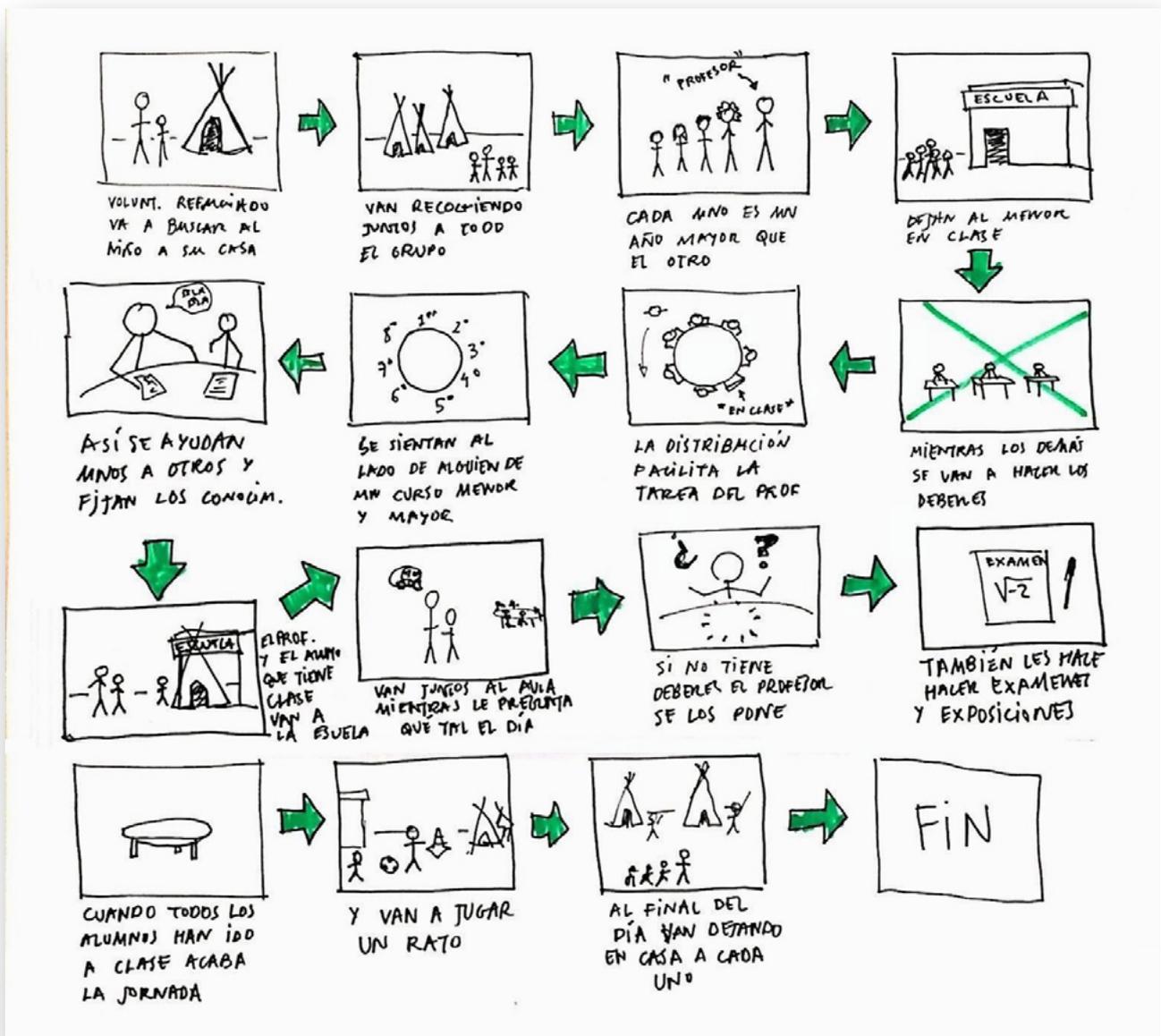


Fig. 24: User journey del programa tutor.

Los refugiados pasan una media de 17 años en los campos de acogida. Durante ese tiempo los niños crecen con una educación insuficiente, mientras que los adultos pierden poco a poco la capacidad para gestionar su vida.

El programa tutor busca darle un sentido a las vidas de los adultos para que vuelvan a tomar las riendas de su vida y, a la vez, ayuden a los niños a mejorar la calidad de su educación.

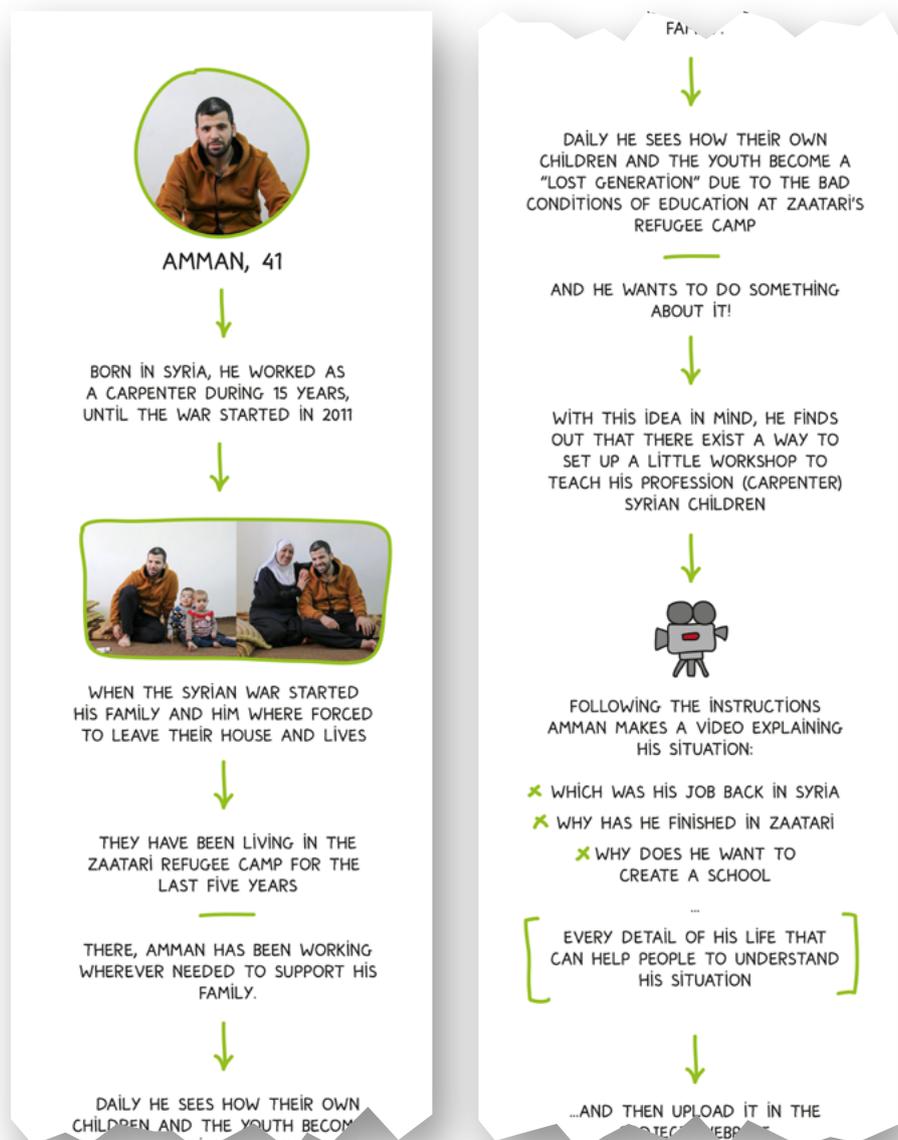
El servicio se basa en crear grupos de estudio para los niños gestionados por un tutor con conocimientos sobre docencia. De esta forma se obtiene ambos usuarios se ven beneficiados. El adulto mantiene la mente ocupada durante el día y se siente realizado por ayudar a los niños, mientras que los niños encuentran facilidades a la hora de hacer los deberes: encuentran razones para hacer los deberes, en grupo resulta divertido; pueden solucionar sus dudas y ayudar a resolverlas; y se sienten más valorados y cercanos con el profesor.

Conceptos

Crowdfunding educativo

El segundo concepto corresponde con la idea inicial, que está ya bastante definido. Por ello se decidió utilizar directamente el "User journey". Así, como en el concepto anterior, se obtuvieron los "stakeholders" que están implicados.

La descripción de este concepto se encuentra en la página 7, en el apartado "Concepto".



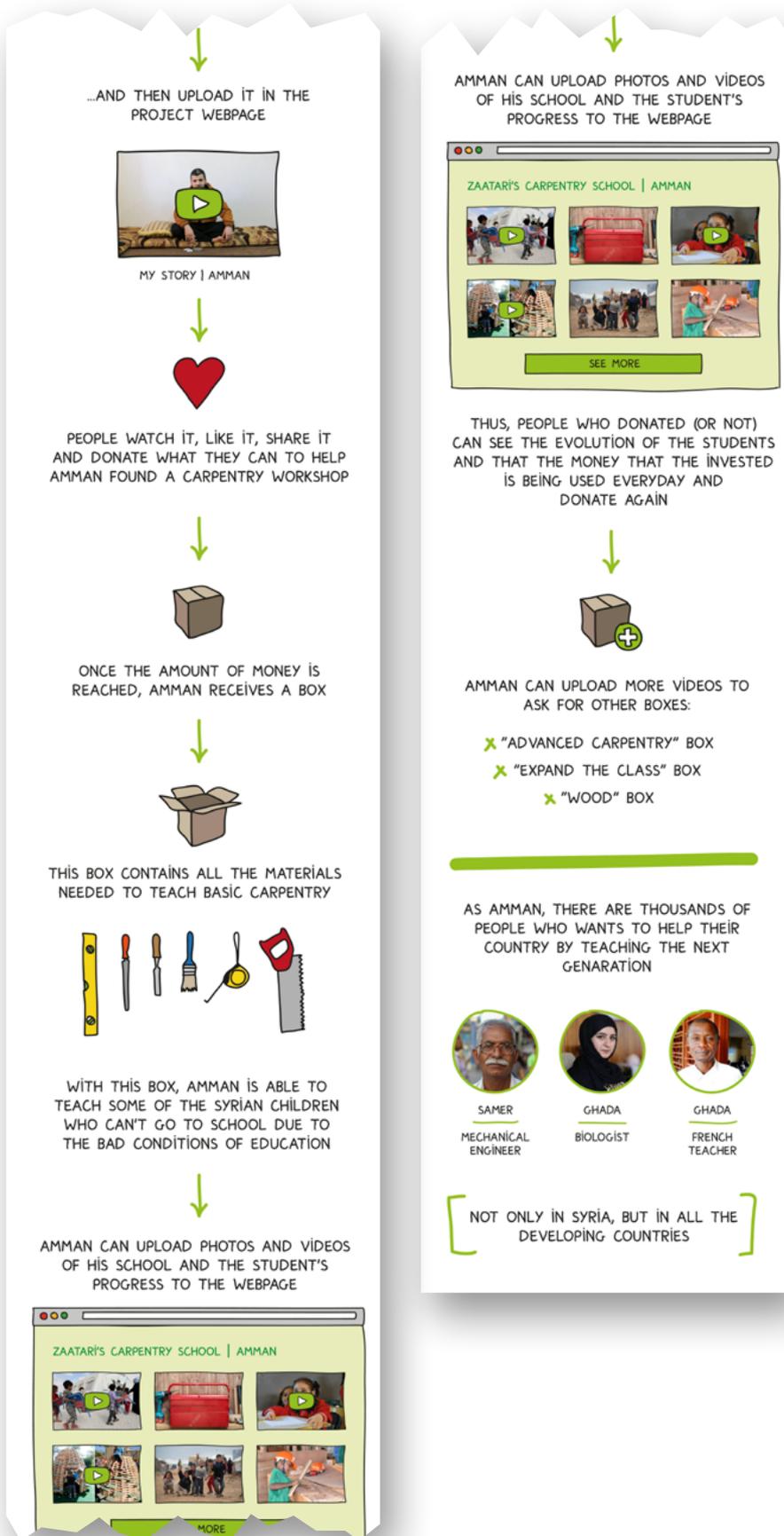


Fig. 25: User journey del concepto "crowdfunding".

Conceptos

Liga social

En primer lugar se realizó un pequeño mapa mental que buscaba generar más ideas y así poder ampliar el concepto inicial, que estaba poco definido. Una vez obtenidas, se escogió continuar con la técnica del "Poster". Así, se lograron plasmar los beneficios de este concepto con una sola imagen



Fig. 26: Mapa mental del concepto "liga social".



Al realizar una búsqueda por internet se encontró un proyecto similar ya implantado en el campo de refugiados de Al Za'atari por la UEFA Foundation.

Se decidió seguir adelante con la definición del concepto aunque este ya quedase descartado para la siguiente fase.

Fig. 27: Póster del concepto "liga social".

"El problema es que los refugiados no tienen nada que hacer durante el día y tienen demasiado tiempo para pensar", comentó Antonia Triguero en la entrevista. Aunque la convivencia se lleva bien de vez en cuando hay peleas, ya que un problema al que en Siria no le darías importancia aquí se magnifica.

La liga social busca hacer la función de vía de escape para salir de la rutina del campamento. Además, podría mejorar la convivencia, creando lazos entre los refugiados y dando una salida a toda la tensión generada por la situación.

El servicio se basa en la implementación de una Liga dentro del campo de acogida. En ella cada equipo contaría, además de con los jugadores, con un entrenador y la afición. Los equipos entrenarían diariamente preparándose para los encuentros semanales, lo que les daría una meta por la que trabajar unidos.

Conceptos

Elección del concepto

Para llevar a cabo la elección de uno de los conceptos planteados es necesario definir una serie de **parámetros**. Estos servirán para **valorar los conceptos por separado y poder compararlos más tarde** para decidir con qué concepto deberá desarrollarse. Los parámetros que se han considerado más críticos se explican a continuación.

Innovación: Novedades que introduce frente al mercado existente.

Funcionalidad: Grado en el que soluciona los problemas existentes en un campamento de refugiados.

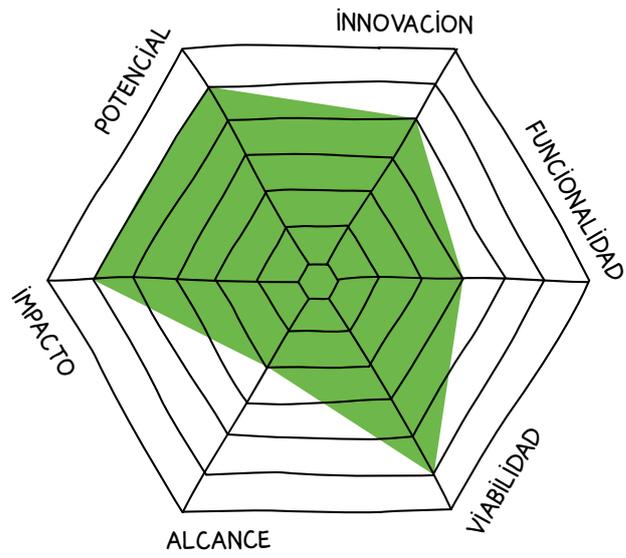
Viabilidad: Posibilidades de llevar a cabo el concepto en cuanto a su fabricación.

Alcance como proyecto: Cumple los requisitos y el nivel necesario para la realización de un Trabajo de Fin de Grado.

Impacto cultural: Aceptación y adaptación del concepto por parte de los refugiados. Grado en el que se adecua a la cultura siria.

Potencial: Grado en el que sería posible adaptar el concepto a otras crisis humanitarias que requieran la instalación de campos de refugiados.

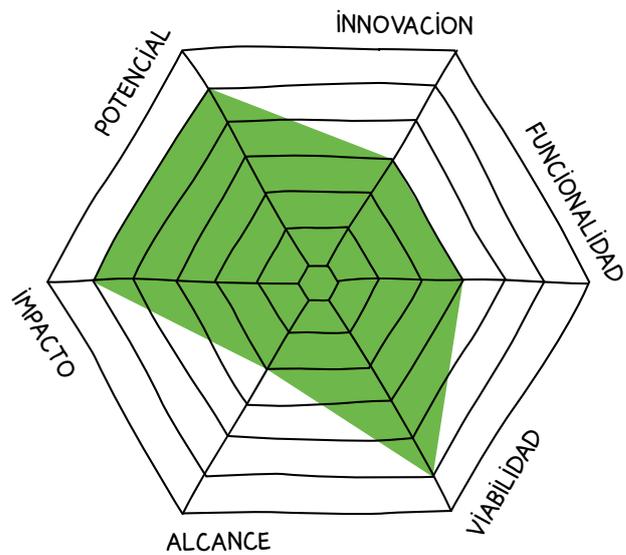
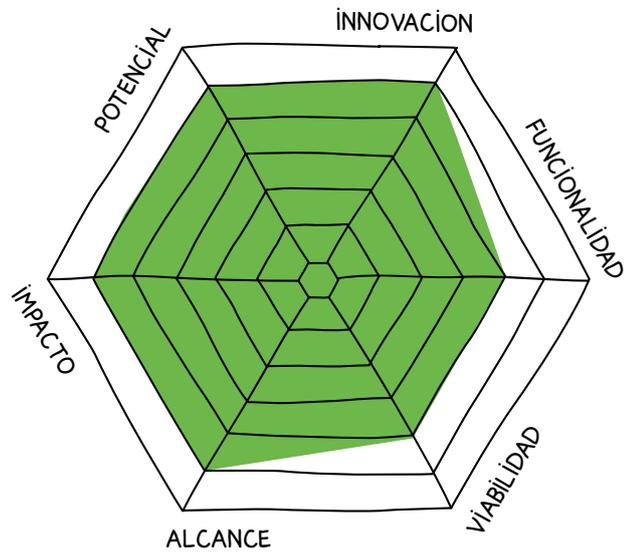
Tras llevar a cabo la valoración se ha decidido que **el concepto elegido para ser desarrollado el crowdfunding educativo**, ya que es el que mejor se adapta a los parámetros establecidos. Se intentarán plantear la evolución del mismo partiendo de las mejoras que deben realizarse en cuanto a viabilidad y funcionalidad.



PROGRAMA TUTOR



CROWDFUNDING EDUCATIVO



LIGA SOCIAL



Fig. 28: Valoración de los conceptos.



Fig. 29: Niños yendo a clase en el campo de refugiados de Al Za'atari.

Documentación

Para poder desarrollar un servicio capaz llevar a cabo una mejora de la educación en los campos de refugiados es necesario comprender cuáles son sus bases. Esta búsqueda se dividirá en dos partes: la comprensión de la educación a un nivel básico, que nos permita desarrollar el concepto planteado; y el sistema educativo sirio, esencial para establecer el punto de partida del diseño. Se prestará especial atención al papel del docente, buscando entender las bases que permiten al docente transmitir sus conocimientos a los alumnos.



El concepto de educación

La educación es un fenómeno que **nos concierne a todos desde que nacemos y se prolonga durante toda nuestra vida, sin llegar a completarse**. Los primeros cuidados maternos, las relaciones sociales que se producen en el seno familiar o con los grupos de amigos, la asistencia a la escuela, etc., son experiencias educativas, entre otras muchas, que van configurando de alguna forma concreta nuestro modo de ser.

El término “educación” tiene un **doble origen etimológico**, ya que puede hallarse su raíz latina en los términos **“educere” y “educare”**. Estos nos ayudarán a entender los dos sentidos que comprende la educación.

El primero, educare, significa “conducir fuera de”, “extraer de dentro hacia fuera”. Desde esta posición, la educación se entiende como el **desarrollo de las potencialidades del sujeto basado en la capacidad que tiene para desarrollarse**. Por su parte, el término educere se identifica con los significados de “criar”, “alimentar” y se vincula con las influencias educativas o **acciones que desde el exterior se llevan a cabo para formar, criar, instruir o guiar al individuo**.

Tipos de educación

La **educación formal** es la educación institucionalizada e intencionada, organizada por entidades públicas y organismos privados acreditados que, en su conjunto, **constituye el sistema educativo formal del país**. Los programas de educación formal deben ser reconocidos como tales por las autoridades nacionales pertinentes o instancias equivalentes.

La característica que define la **educación no formal** es que representa la alternativa o complemento a la educación formal de las personas dentro del proceso de aprendizaje a lo largo de la vida.

La diferencia más destacable con la educación formal es que **su estructura no implica necesariamente una trayectoria continua**. Puede ser de corta duración y/o baja intensidad y **habitualmente se imparte bajo la forma de cursos, seminarios o talleres**.

“Proceso humano de perfeccionamiento, vinculado a determinados valores sociales, que utiliza influencias intencionales, y que tiene como finalidad la individualización y la socialización del individuo.”

Maria del Mar del Pozo Andrés sobre la educación
Teorías e instituciones contemporáneas de educación

En cuanto a los tipos de educación y aunque la **UNESCO** (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization) **distingue entre cuatro tipos; educación formal, educación no formal, aprendizaje informal y aprendizaje imprevisto**; sólo reconoce las dos primeras como válidas, por estar certificadas a través de instituciones. Estos se explican a continuación.

El **aprendizaje informal** se ha definido como una **modalidad de aprendizaje intencionada o deliberada, aunque no institucionalizada**. Este aprendizaje es menos estructurado y organizado que aquellos correspondientes a la educación formal y no formal. Puede incluir actividades de aprendizaje realizadas en el hogar, centro de trabajo, centro comunitario o como parte del quehacer diario.

El **aprendizaje imprevisto** o aleatorio puede ocurrir como consecuencia del diario quehacer, o de eventos o comunicaciones que **no han sido deliberadamente creados como actividades educativas o de aprendizaje**.

El concepto de educación

Enseñanza y aprendizaje

La educación tiene arraigados **dos conceptos paralelos y complementarios que son necesarios distinguir: la enseñanza y el aprendizaje**. Mientras que enseñar es mostrar algo a los demás, el aprendizaje sería su proceso complementario, su efecto.

Así, la **enseñanza es el proceso de transmisión de una serie de conocimientos, técnicas, normas, y/o habilidades**. En esta transmisión entran en juego cuatro elementos: el docente, el alumno, el objeto de conocimiento y el entorno. **La relación entre estos cuatro elementos se conoce como modelo de enseñanza**.

Un modelo de enseñanza es un plan estructurado que puede usarse para configurar un *currículum*, para diseñar materiales de enseñanza y para orientar la enseñanza en las aulas. Puesto que no existe ningún modelo capaz de hacer frente a todos los tipos y estilos de aprendizaje, existen varios modelos de enseñanza.

Por diferentes que sean, todos constan de: teoría subyacente; sintaxis o fases del modelo; sistema social o clima social; principios de reacción; sistema de apoyo: efectos didácticos u objetivos que perseguidos; y un método de evaluación.

Modelos de enseñanza

Tradicional:

También conocido como modelo de transmisión, en este modelo el **profesor** tiene la función es explicar claramente y **exponer de manera progresiva sus conocimientos**, enfocándose de manera central en el aprendizaje del alumno.

Conductista:

Consiste en el desarrollo de un **conjunto de objetivos** terminales expresados en forma observable y medible, **a los que el estudiante tendrá que llegar desde cierto punto de partida** o conducta derivada, mediante el impulso de ciertas actividades, medios, estímulos, y refuerzos secuenciados y meticulosamente programados. **La función del maestro se reduce a verificar el programa.**

Constructivista:

La enseñanza no es una simple transmisión de conocimientos, sino la organización de métodos de apoyo que permitan a los **alumnos construir su propio saber**. **Aprendemos equivocándonos** y, a partir de eso, construyendo nuestra propia estructura cognitiva.

Sunbury:

El modelo Sunbury argumenta que aprender es un proceso que tú haces, no un proceso que se te hace a ti. La experiencia de estas escuelas muestra que **aprendizaje no implica necesariamente enseñanza, es decir, la intervención de un maestro**. Este es, en muchos casos, alguien que te ayuda sólo si lo solicitas.

Proyectivo:

Se basa en el **aprendizaje a través de la formulación de proyectos**, en donde el docente propone un "pretexto" que es un elemento de interés para los interactuantes en el desarrollo de la propuesta.

Autodidacta:

El autoaprendizaje **no es un modelo de enseñanza**, pero se ha encontrado necesario incluirlo en este listado. Consiste en **aprender mediante la búsqueda individual** de la información y la realización también individual de prácticas o experimentos y **sin la presencia de ningún docente**.

El concepto de educación

La figura del profesor

Como ya hemos visto, la presencia de un docente no es estrictamente necesaria cuando se habla de aprendizaje. Sí lo es, sin embargo, en el **modelo más extendido de enseñanza**. Esto hace necesario indagar en el papel del profesor en la educación, y de cómo **sus cualidades pueden influir e influyen en el devenir de las clases**.

Cada profesor es una combinación de cualidades muy diferentes. Pero, virtualmente todos los buenos comparten las siguientes diez características.

Responsable: Se atiene a las mismas expectativas y estándares que exige a sus alumnos. Sabiendo ser justo e igualitario.

Flexible: Ante una situación especial o problema es capaz de hacer cambios en las lecciones o actividades en el momento.

Atento: Debe conocer las personalidades e intereses de sus alumnos, y poder incorporar esos componentes para conectar individualmente con cada uno.

Compasivo: Es fundamental que pueda reconocer que sus estudiantes tienen problemas fuera de la escuela y hacer los cambios necesarios para ayudar a resolverlos y superarlos.

Cooperativo: Estará en contacto con administrativos, otros docentes y los padres de los alumnos. Por lo que debe ser capaz de crear vínculos con otros.

Creativo: Un buen docente debe ser capaz de crear lecciones que atraigan la atención de sus alumnos y los incentive a continuar viniendo a clase.

Dedicado: Un buen educador llega temprano y se va tarde, e incluso trabaja parte de su fin de semana para asegurar buenas lecciones.

“The gardener does not make a plant grow. The job of a gardener is to create the best conditions for that to happen. It’s the same with teaching.”

Sir Ken Robinson



Fig. 30: Escena de "Dead Poets Society".

Decidido: Encontrar los medios necesarios para lograr conectar con todos los estudiantes sin importar el desafío que se plantee, define a un buen docente.

Empático: Tiene que tratar de ponerse en el lugar de sus estudiantes y ver las cosas desde su perspectiva suele ser esencial para ayudar al alumno a triunfar.

Cautivador: La habilidad de atraer la atención en un aula llena de alumnos, y ser capaz de mantenerla por tiempo prolongado es muy difícil. Es necesario que el docente cree lecciones divertidas y frescas, motivándolos para seguir asistiendo a clase.

Estas cualidades se adquieren en mayor o menor medida a lo largo de la vida de una persona. **El aprender a aplicarlas en la enseñanza es, sin embargo, fruto de la experiencia.**

El concepto de educación

Empatía

A menudo el ser humano tiende a pensar que su forma de hacer las cosas es la correcta, por lo tanto, puede aplicarse a los demás sin problema, pero lo cierto es que esto no es tan sencillo. José Ortega y Gasset lo resumió en la conocida frase "Yo soy yo y mis circunstancias". Es decir, yo soy lo que pienso pero también lo que he vivido. Mis gustos y pensamientos están condicionados por mi familia, mis amigos, mi educación, mi país, mi religión, mi situación económica, etc.

Es por esto que, tal y como explicó Antonia Triguero, **los europeos hemos dado por sentado que nuestra comida pre-fabricada era la que más les convenía a los refugiados**. O la razón por la que, como contó Pedro Rial, al entrar las ONG's en Ritsona, doscientos niños dejaron de ir a clase.

Las diferencias culturales son algo que siempre debe tenerse en cuenta. Hay que tratar de empatizar al máximo con el usuario con el fin de generar el mejor diseño. Por ello, en este apartado, **se investigará sobre cómo era la educación en Siria antes del inicio de la guerra**.



THE WORLD
MAP ARCHIVE
EXHIBITION

Fig. 31: Mapas dibujados para la exposición "The World Map Archive Exhibition".

The World Map Archive

The **World Map Archive** es un proyecto del artista alemán **Benjamin Pollach**, que muestra mapas del mundo dibujados de memoria por personas de todas partes. Si cogemos tres mapas, cada uno de una persona de un continente diferente, veremos que algo cambia. La posición y orientación del mundo se desplazan en el papel según el **país en el que vive el autor**, que tiende a estar **situado en el centro del mapa**.

Un indio (arriba derecha) sitúa Asia en el centro del mapa, tal y como hace el noruego con Europa (arriba izquierda). Mientras que el Australiano le da la vuelta al mapa y sitúa Oceanía en el centro (abajo derecha).

Esta es una forma sencilla de comprender que lo normal para nosotros puede resultar extraño para los demás.

El concepto de educación

El sistema educativo sirio

El artículo 208 de la **Constitución de la República Árabe Siria** estipula que la educación es **obligatoria para niños y niñas desde los seis hasta los quince años**. Es, además, accesible por igual para ambos géneros, aunque los **colegios se distinguen entre masculinos y femeninos**.

El curso escolar **empieza en septiembre y acaba en junio**. Y está dividido, al igual que en España, en **dos semestres**. El número total de horas semanales de clase varía entre las 28 y las 34 horas dependiendo del curso, por lo que **la jornada escolar no supera las cinco horas**. Normalmente las clases se inician a las 8.00h y acaban a las 12:00h.

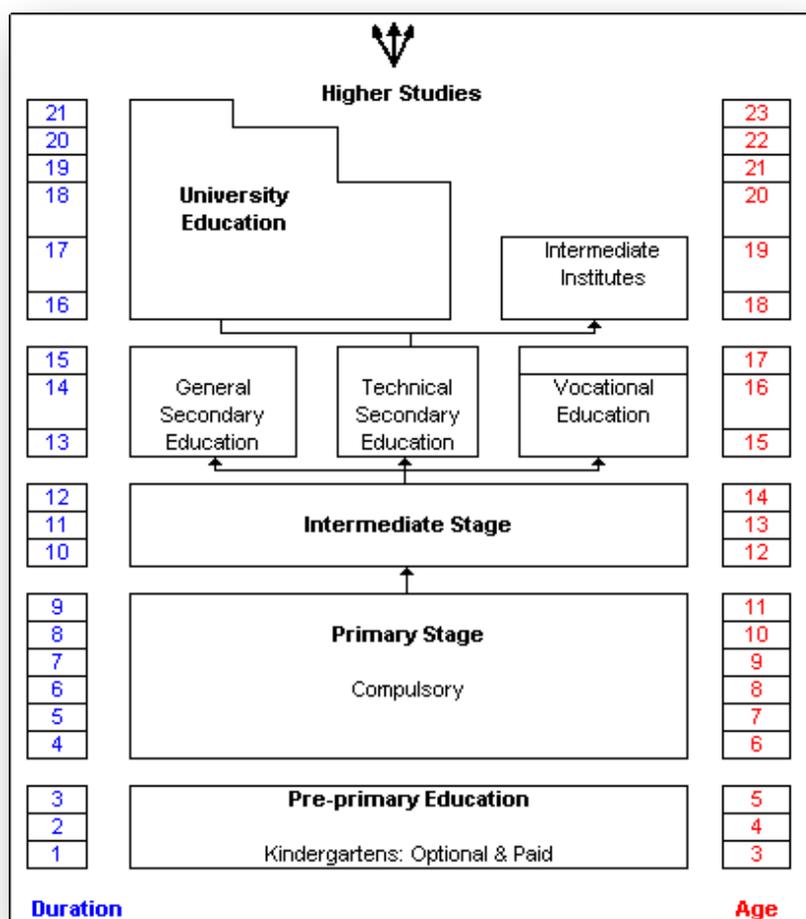
Para completar con éxito el curso, los estudiantes deben realizar **deberes y ejercicios; exámenes parciales, tanto orales como escritos; y exámenes finales**. La nota final corresponde a la media entre los dos tipos de exámenes parciales y el examen final.

Estructura de la enseñanza

La primera etapa se conoce como educación infantil o guardería. Dura tres años y es **opcional y de pago**. Esta abarca niños y niñas de edades comprendidas entre los tres y los cinco años.

La segunda etapa, de carácter obligatorio y gratuito, se conoce como educación primaria. Comienza a los seis años y dura otros seis.

Las **asignaturas** se mantienen a lo largo de toda la etapa, aumentando la dificultad con cada curso. Estas son: Educación religiosa; Árabe; Lengua extranjera, que abarca los dos últimos años; Matemáticas; Estudios sociales; Ciencia y salud; Música; Educación física y Educación artística.



La estructura educativa siria es similar a la española, pudiendo distinguirse un total de cinco etapas, dos de ellas obligatorias.

[1] Para más información acerca del sistema educativo sirio antes de la guerra: <<http://www.uis.unesco.org/Education/Documents/isced-2011-sp.pdf>>

Fig. 32: Estructura del sistema educativo sirio en 2001.

La educación intermedia corresponde a la tercera etapa. Es **obligatoria y gratuita**, con una duración de tres años (de los doce a los catorce).

El **primer año es común** para todos los alumnos, pero **a partir de el segundo**, estos pueden elegir entre las **ramas de Literatura y Ciencia**, con asignaturas específicas para cada una, además de las comunes. Las asignaturas son similares al sistema educativo español y pueden encontrarse en la página de la UNESCO [1].

La cuarta etapa, de pago y opcional, se conoce como educación secundaria.

Existen tres opciones: la **tecnológica**, que abarca las ramas industrial, comercial y técnica para mujeres; la **general**, que comprende estudios literarios y científicos; y la **vocacional**, de carácter religioso a cargo de academias privadas.

Al acabar, el alumno está preparado para cursar unos **estudios superiores, universitarios o intermedios.**

Conclusiones

01 Un modelo de enseñanza consta de teoría subyacente; sintaxis o fases del modelo; sistema social o clima social; principios de reacción; sistema de apoyo: efectos didácticos u objetivos que perseguidos; y un método de evaluación.

02 **No todos los modelos de enseñanza requieren en la presencia del profesor.** En algunos este posee un papel secundario o incluso desaparece por completo.

03 Las **calidades de un profesor influyen en el correcto funcionamiento de las clases.** El aprender a aplicar las cualidades que hacen bueno a un profesor **requiere tiempo y experiencia.**

04 Un **buen educador tiene que estar dispuesto a sacrificar gran parte de su tiempo** para asegurar buenas lecciones.

05 Un buen profesor debe ser capaz de crear **lecciones que atraigan la atención de sus alumnos** y los incentive a continuar viniendo a clase.

06 La educación en Siria es obligatoria y gratuita desde los seis a los quince años. Esta puede empezarse siendo más pequeño pero será de pago. Lo mismo sucede con los estudios posteriores.

07 El inicio de las clases, aunque depende de los centros, suele comenzar a las ocho de la mañana. La **duración de la jornada** depende del nivel cursado, pero **va de cuatro a cinco horas diarias** de clase.

08 Una vez escogido el concepto con el que se continuará el diseño, tendrán que **valorarse los distintos modelos de enseñanza.** Sus ventajas y sus inconvenientes.

09 El proyecto aspira a mejorar la educación formal, pero podría plantearse también **ampliarlo a la educación no formal, mediante cursos, seminarios o talleres.**

10 El curso escolar **comienza en septiembre y finaliza en junio.** Además, está dividido en dos semestres.

11 Para evaluar a los alumnos se llevan a cabo **exámenes parciales** (tanto orales como escritos) y **exámenes finales.** Además se valora el trabajo diario mediante **deberes y ejercicios.**

12 En el segundo año de **Educación intermedia** el alumno debe escoger entre las **ramas de Literatura y Ciencias.** No hay rama artística.

13 En **Educación primaria** las clases tienen una duración de **45 minutos,** mientras que en **Educación intermedia** la duración aumenta a **55 minutos.**

Definición del sistema

El concepto escogido buscaba mejorar la educación en los campos de refugiados a través de la construcción de aulas en las cuales los profesores serán los mismos refugiados. El estudio realizado sobre “el concepto de educación” además de la generación de problemas llevada a cabo, dejaron claro que **una mejora de la educación implica algo más que un aula y profesores.**

Es por ello que, al comenzar con el desarrollo del concepto escogido, se decidió partir del “día a día” básico de un niño en un campo de refugiados. En este esquema aparecían, además de las clases en sí, otros **dos elementos que afectaban a la educación de los niños: hacer los deberes e ir y volver de clase.** La evolución de la idea inicial pasó, por lo tanto, en tratar de implementar mejoras en estos dos nuevos factores.

El problema de los deberes ya se había solucionado anteriormente mediante el “**programa tutor**”. Por lo que sólo hizo falta adaptarlo al concepto, **convirtiéndolo en “aulas/ bibliotecas”.** Estas aulas, sin uso al finalizar la jornada escolar, se dejarían a cargo de un docente que se encargaría de ayudar a todos los niños que, sin contar con ayuda en casa a la hora de hacer los deberes, acudieran al centro por las tardes.

El segundo problema, ir y volver de clase, afecta sólo a los campos de acogida de gran tamaño, como el de Al Za’atari. Allí, las escuelas se encuentran demasiadas veces lejos de las casas de los alumnos, o atraviesan zonas conflictivas, por lo que los niños muchas veces optan quedarse en casa. **Pero el problema de la seguridad en el trayecto a la escuela no es exclusivo de los campos de refugiados,** existiendo también en otros puntos del mundo. Es por ello que ya **existen soluciones a ese problema que pueden ser estudiadas y adaptadas a nuestro concepto.** En concreto se estudiarán los “caminos escolares”.





Fig. 33: Primeros pasos en el diseño del sistema.

Al depender de gran cantidad de elementos distintos, es necesario diseñar el sistema que los une a todos: recursos y personas. De esta forma se podrá distinguir aquellas cosas que tenemos, aquellas cosas que no tenemos pero podemos conseguir en algún lado, y aquellas cosas que al no existir será necesario diseñar.

Definición del sistema

Elementos a diseñar

El sistema, situado en la parte inferior de la página, **explica los recursos necesarios para el funcionamiento de los tres elementos que abarca el servicio**: crowdfunding educativo, biblioteca tutorizadas y caminos escolares. **Entendiendo por recursos a los materiales y el personal implicados.**

Pueden distinguirse cuatro tipos de recursos: aquellos que existen y podemos encontrar en el campo, como el conocimiento que poseen adultos sirios; aquellos que existen pero no están presentes en el campo y, por lo tanto, será necesario estudiar y adaptar, sería el caso de los caminos escolares; los recursos que existen pero no dependen de nosotros, como la acreditación escolar de la UNESCO; y aquellos que no existen y por lo tanto deberán ser diseñados, lo que sucede con la página web. **En la siguiente página se explican en detalle los elementos del sistema que deberán ser diseñados o adaptados.**

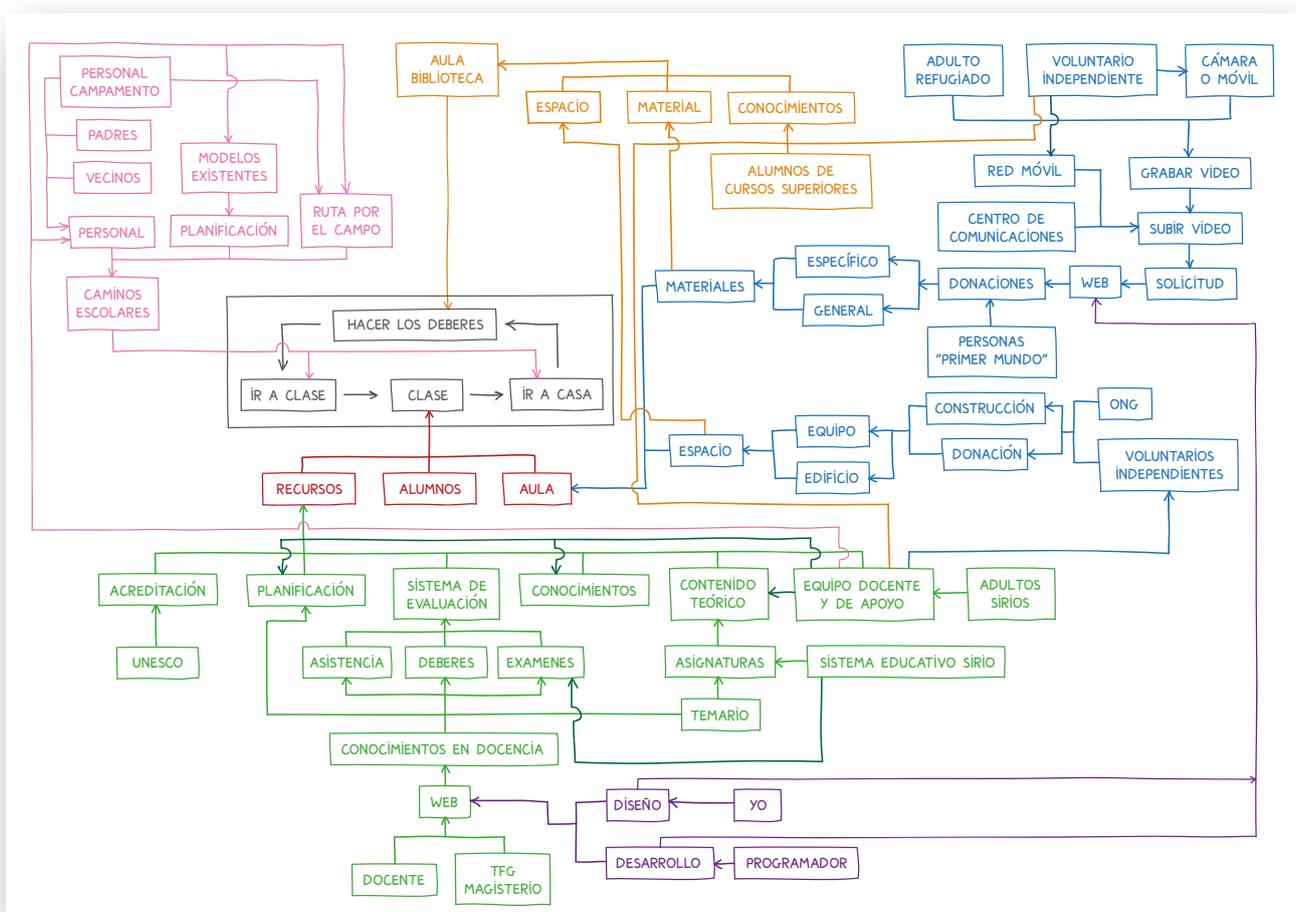


Fig. 34: Esquema del sistema.

Caminos escolares

Los caminos escolares son itinerarios seguros que pueden seguir los niños y niñas en su trayecto de ida y vuelta al centro educativo, posibilitando que lo lleguen a recorrer de forma más autónoma. Esta iniciativa se aplica ya con éxito en muchos países europeos, incluida España. Nuestro cometido aquí sería el de adaptar el funcionamiento de estos caminos al caso de un campo de acogida.

Espacio para hacer los deberes

También existen iniciativas similares a la propuesta con el concepto del “programa tutor”. En ellas los centros escolares abren sus bibliotecas al público fuera del horario lectivo y las dejan a cargo de voluntarios a los que los niños pueden consultar. De esta forma los estudiantes sin recursos puedan llevar a cabo sus tareas escolares. El cometido aquí sería el mismo que en el caso anterior, adaptar su funcionamiento de al caso de un campo de acogida.

Página web

La página web no existe y, por tanto, será diseñada a un nivel básico. Deberá cubrir dos tareas: abastecer el campamento de material escolar y servir de enlace entre personas con conocimiento en docencia y los refugiados.

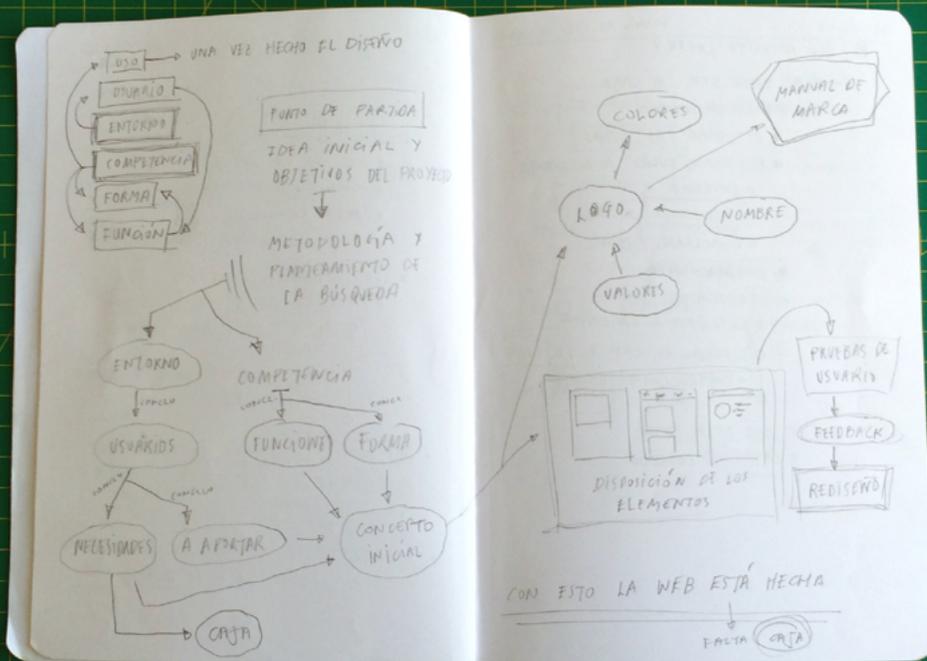


Fig. 35: Apuntes sobre la planificación.

Documentación

Una vez definido el sistema es necesario realizar una búsqueda sobre los elementos cuyo diseño, tal y como se ha detectado, recae en el proyecto. Este análisis debe plantearse de forma que logren extraerse conclusiones útiles sobre aquellos factores que más condicionan al producto. Estos se explican a continuación.

Caminos escolares

Como ya se ha mencionado anteriormente, la iniciativa de caminos escolares ya existe y funciona con éxito en bastantes países alrededor del mundo. Con el fin de adaptarlos a un campo de refugiados, se realizará un análisis sobre su organización y los elementos necesarios para su funcionamiento.

Plataformas “crowdfunding”

La plataforma web a diseñar puede ser vista como un crowdfunding por la educación de los niños sirios. Por ello se indagará sobre el concepto de crowdfunding y se analizarán algunas plataformas dedicadas a ello, para así obtener las pautas que nos facilitarán el diseño posterior.

Diseño e innovación social

Debido a la similitud del proyecto con las teorías de Ezio Manzini, se procederá a la lectura de su libro *Cuando todos diseñan*. El objetivo es extraer posibles ideas y conclusiones que aplicar en la evolución del concepto escogido.

Caminos escolares

El camino escolar es un **proyecto de movilidad sostenible dirigido a facilitar que niños y niñas puedan ir solos a la escuela**. Esto conlleva convertir las calles en itinerarios seguros con prioridad de uso para la población infantil y juvenil. De manera paralela, exige actuaciones de sensibilización y formación ambiental en torno a la comunidad escolar y al vecindario.

Así, el camino escolar es un proyecto de ciudad, que pretende, por un lado promover la movilidad sostenible retirando automóviles de la vía pública, y por otro promover la autonomía infantil.

Podemos **distinguir diferentes tipos de caminos escolares en función de la forma de organizarse** y del modo de transporte. En este caso, puesto que el transporte estará restringido a caminar a causa de la falta de recursos, se presentarán las alternativas de la primera variante:

Camino libre: A través de unas vías señalizadas o pacificadas, los chicos y chicas acuden al centro educativo. Pueden acudir solos o acompañados por adultos a lo largo del recorrido.

Pedibus: Los alumnos van andando en un grupo acompañados de al menos dos adultos (normalmente padres o madres voluntarios): uno delante y otro al final, generalmente con chalecos reflectantes o algún otro Identificador. Realizan un recorrido acordado previamente con varias paradas donde, al igual que en el bus urbano, esperan alumnos que se unirán al grupo.

Fig. 36: Pedibus en el camino escolar de Zaragoza.



Caminos escolares

Organización de las rutas

El funcionamiento de cada camino escolar es sencillo. Cada una de las rutas seleccionadas se organiza teniendo en cuenta lo siguiente:

- A lo largo de cada uno de los caminos **se establecen una serie de paradas, indicando su localización y horario de salida hacia el colegio.**
- Para **cada parada se asignan tanto los niños y niñas que acuden, como los adultos**, que pueden hacer las funciones de “adulto marquesina” o “adulto conductor”
- El **“Marquesina”** se encargara de **permanecer en la parada** correspondiente, controlando que acudan todos los niños y niñas que estén apuntados y esperando en el caso de que haya rezagados.
- El **“Conductor” acompaña al grupo de niños durante el trayecto**, recogiendo a los niños de cada parada, hasta la puerta del centro escolar. Son múltiples las opciones que existen. Por ejemplo, si hay más de 10 niños debería de haber mínimo dos conductores que acompañaran al grupo. También puede darse el caso de que un padre o madre haga de “Conductor” desde la primera parada hasta el centro o bien sólo hasta la segunda parada y desde ésta que siga otro “Conductor” o ir los dos, etc.

Elementos de apoyo

El éxito del camino escolar **depende en gran medida de la colaboración entre padres, madres o tutores, personal del centro escolar, asociaciones de vecinos y comerciantes, administración local y los principales actores, los niños y las niñas**. El apoyo de la comunidad está presente de distintas maneras a lo largo del camino:

Paradas de recogida:

A lo largo del camino escolar pueden establecerse una serie de paradas de recogida, que funcionan como **puntos de encuentro donde los niños y niñas esperan para unirse al grupo**. El trayecto del camino escolar no está marcado en el suelo, pero estas paradas de recogida hacen a su vez un papel indicador del camino.

Acompañamiento adulto:

Los niños van acompañados de adultos o no en función de la edad o de las condiciones de la vía. Normalmente esta función la realizan padres y madres, aunque también puede ser realizada por personal del centro, voluntarios, etc. Se recomienda que esto sea sólo de forma transitoria, siendo un período de tiempo destinado a aprender el camino, puesto que se trata de que los niños y niñas ganen en autonomía y no sólo de encontrar una forma alternativa de realizar el trayecto al colegio.

Amigos del camino escolar:

También **se puede contar con el apoyo de comercios u otros colaboradores en la zona de acceso**. Se trata de realizar una “vigilancia difusa” de los niños y niñas a lo largo del camino de tal forma que cuenten con ayuda en caso de necesitarla. Se trataría de tener “adultos compinchados” que los niños y niñas sepan que existen a través de un sistema identificativo (por ejemplo pegatinas, marcas o símbolos).

Caminos escolares

Desarrollo del proyecto

El proyecto de un camino escolar **puede empezar cualquier persona o grupo de personas con ganas de mejorar su comunidad**. Es por ello que su desarrollo puede variar en función de los recursos con los que cuentan sus promotores y no existe una forma fija de actuar.

Aún así, se ha decidido los pasos seguidos para a puesta en marcha de un camino escolar en Terrassa, ya que algunos pasos son comunes con otros proyectos.

01 Creación de una comisión de movilidad, formada normalmente por padres, madres y profesorado. La comisión debe fijar unos objetivos básicos y un modo de actuación en función de los recursos con los que pueden contar.

02 Para crear itinerarios seguros al colegio es necesario **buscar aliados**. En concreto, resulta imprescindible contar con la colaboración del ayuntamiento. Por ello, se organizan reuniones con las áreas que pueden llegar a implicarse para intentar que hagan suyo el proyecto.

03 Buscar referencias e informarse sobre ejemplos de caminos escolares ya existentes y aprender de su experiencia.

04 Realizar un diagnóstico de la movilidad mediante encuestas a estudiantes y profesores para averiguar cómo acceden al colegio diariamente.

05 Analizar las posibles rutas organizando recorridos junto a los niños para detectar problemas durante el trayecto, puntos conflictivos y posibles mejoras. Así se consigue la base para plantear alternativas y proponer mejoras al ayuntamiento.



Fig. 37: Camino escolar en Terrassa.

06 Organizar caminatas al colegio para demostrar el correcto funcionamiento del camino escolar a padres, madres, y comunidad, **concienciándoles de sus beneficios.**

07 Esperar a que el ayuntamiento realice los **cambios acordados sobre el espacio urbano**. Primero se mejora el entorno cercano al colegio, luego el se actúa sobre el itinerario principal y finalmente sobre las calles secundarias de acceso al camino escolar.

08 **Promover la seguridad y la colaboración social en el cuidado del camino.** Es aconsejable realizar reuniones y charlas con los dueños de comercios presentes en el itinerario para que se conviertan en “amigos del camino” y coloquen la pegatina que así lo indica en sus escaparates. Las personas mayores, y en general cualquiera con tiempo libre, puede colaborar en la vigilancia del camino..

09 **Poner en marcha el camino**, asegurando el correcto funcionamiento del camino escolar listas con el nombre de todos los voluntarios y niños que participen en el proyecto, y organizar los horarios y turnos de la jornada semanal.

Caminos escolares

Durante la guerra

Entre los años 1936 y 1939, la Generalitat de Catalunya organizó una red de centros en Barcelona, tratando de que los niños acudieran a escuelas dentro de su propio distrito. Esto no fue posible en todos los casos y **fue necesario organizar el desplazamiento de lo niños desde los barrios desprovistos de locales hacia escuelas habilitadas en la parte alta de la ciudad.**

El transporte diario de los escolares se solucionó con la utilización de los servicios públicos, en los que viajaban de forma gratuita y, habitualmente, solos. Un brazalete identificaba a estos alumnos de las Escuelas Populares y, a la vez, instaba a toda la ciudadanía a hacerse responsables de su seguridad en sus viajes por Barcelona, en un tiempo y una situación de especial riesgo y dificultad

“¡Ciudadano! Los niños que veas por las calles de Barcelona llevando un brazalete con el escudo del Ayuntamiento pertenecen a las “Escuelas Populares”. La Comisión de Cultura del Ayuntamiento te pide que veles por su seguridad.”



Fig. 38: Boletín del Ayuntamiento de Cataluña en 1936.

Conclusiones

01 Para crear itinerarios seguros al colegio, resulta imprescindible **contar con la colaboración del ayuntamiento**.

02 A lo largo del camino escolar pueden **establecerse una serie de paradas de recogida, que funcionan como puntos de encuentro** donde los niños y niñas esperan para unirse al grupo.

03 Los niños **van acompañados de adultos o no en función de la edad o de las condiciones de la vía**. Normalmente esta función la realizan padres y madres.

04 Se puede **contar con el apoyo de comercios u otros colaboradores a lo largo de la ruta**, de tal forma que los niños cuenten con ayuda en caso de necesitarla.

05 Durante el desarrollo, **es necesario analizar las posibles rutas** organizando recorridos para **detectar problemas durante el trayecto, puntos conflictivos y posibles mejoras**.

06 En la puesta en marcha del camino deben **indicarse la localización de las paradas, el horario de salida hacia el colegio**. También se asigna a cada parada tanto los niños y niñas que acuden, como los adultos,.

07 **El Ayuntamiento de Barcelona, en 1936, puso en marcha una iniciativa basada en la colaboración ciudadana para que los niños llegasen a salvo al colegio**. Ya que, a causa de la guerra, algunos barrios estaban muy alejados de las escuelas.

Crowdfunding

Se entiende por “crowdfunding” al mecanismo de financiación de proyectos por medio de pequeñas aportaciones económicas de una gran cantidad de personas. Los pasos generales a seguir para comenzar un proyecto de financiación colectiva se resumen a continuación, aunque pueden variar en función del tipo de “crowdfunding”.

01 Enviar el proyecto a la web junto a una descripción del mismo. Indicando otros datos como la cantidad de dinero necesaria, el tiempo de recaudación o las recompensas a los patrocinadores.

02 Promocionar el proyecto durante el tiempo que este esté recaudando dinero: 20, 30, 60 días. El tiempo puede variar dependiendo de la plataforma utilizada.

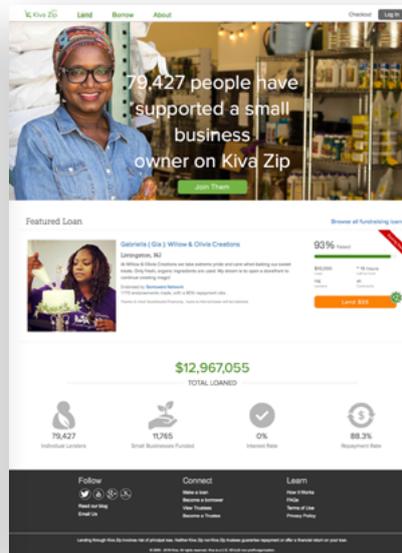
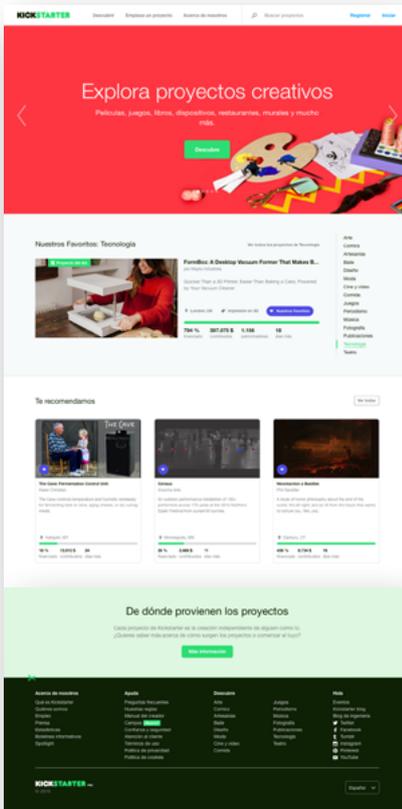
03 Fin del plazo, tanto si se ha alcanzado la cantidad necesaria como si no.

Tipos de crowdfunding

Utilizadas principalmente para financiar proyectos sin ánimo de lucro, **en las plataformas de crowdfunding basadas en las donaciones** el donante no recibe nada material en forma de pre-venta, simplemente la satisfacción de haber apoyado un proyecto que era de su interés, y como mucho información sobre la evolución del proyecto.

Un portal crowdfunding basado en los préstamos debe proporcionar como datos el nivel de riesgo y el interés con el que se devolverá. Ambas cifras suelen ser establecidas por la página web, pero también existen plataformas en las que es decisión del prestamista. Si el prestatario recibe lo que ha pedido, mensualmente devolverá una parte más los intereses, que serán ingresados proporcionalmente en la cuenta de cada uno de los prestamistas.

En las siguientes páginas del proyecto se realizará el análisis de tres páginas crowdfunding, cada una de ellas perteneciente a un tipo distinto. Estas corresponden a las imágenes mostradas a continuación. De izquierda a derecha: *Kickstarter*, basado en recompensas; *Kiva*, utilizando el sistema de préstamos; y *Catapult*, financiado gracias a las donaciones.



El concepto de crowdfunding a partir de recompensas es el más utilizado actualmente. En él, un mecenas aporta una cantidad económica y, a cambio, se le asegura que recibirá una recompensa, en forma de producto o servicio, si el proyecto es finalmente financiado con éxito.

En el caso del crowdfunding a partir de inversiones, el creador del proyecto ofrece participaciones a las personas que le quieran apoyar, a cambio de su dinero. De esta forma el inversor no sólo apoya un proyecto que le interesa, sino que puede ganar dinero en el futuro si este tiene éxito.

Crowdfunding

Kickstarter

Es una plataforma de crowdfunding para organizaciones sin fines de lucro, empresas, y particulares, que ya ha conseguido cinco millones de donantes. Creado en abril de 2009, este sitio ha conseguido financiar 50.000 proyectos.

Misión, visión, valores y otros datos sobre la plataforma. Contiene el apartado "Números", que aporta al usuario todas las cifras, económicas y estadísticas, de la Kickstarter desde sus inicios.

Además de las 15 categorías, existe un apartado de proyectos llamada "Favoritos". Este incluye proyectos admirados por el equipo. Cada día se muestra uno en la página principal.

Los proyectos se agrupan en un total de 15 categorías. Una vez escogida la categoría el usuario puede filtrar los proyectos mediante otros parámetros.

La información básica mostrada de cada proyecto es la mínima que el usuario necesita para comprender el objetivo del proyecto y su estado actual.

La opción para cambiar de idioma se encuentra situada al final de la página. Una posición nada intuitiva para el usuario

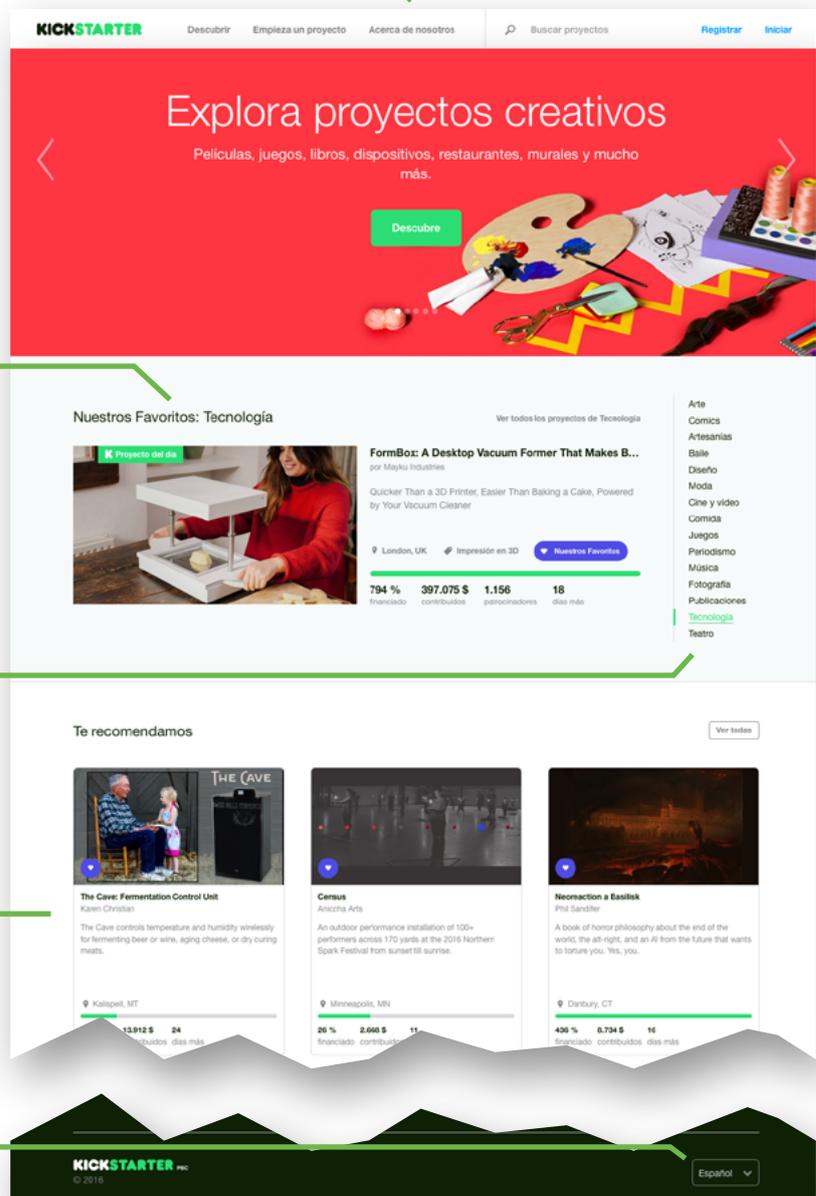
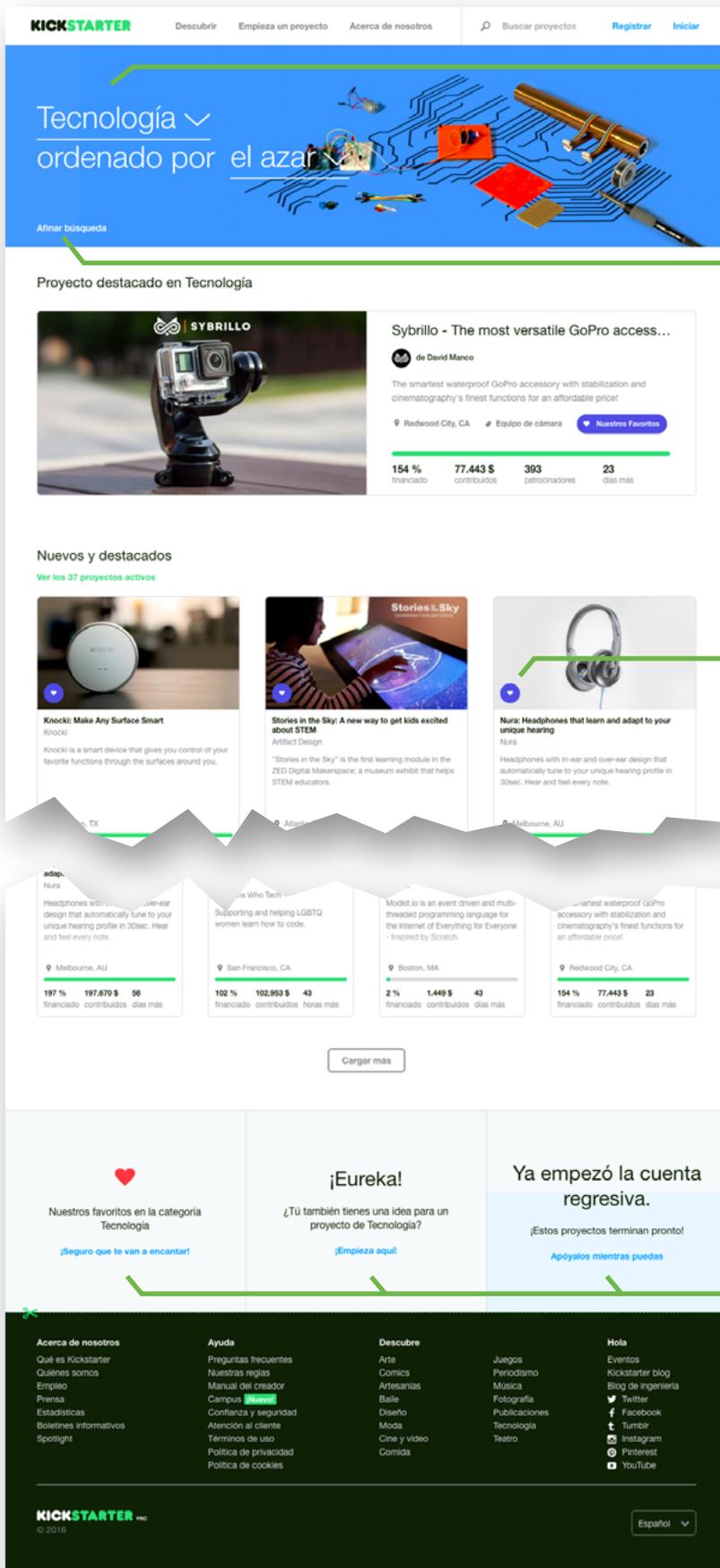


Fig. 39: Página de inicio en Kickstarter.



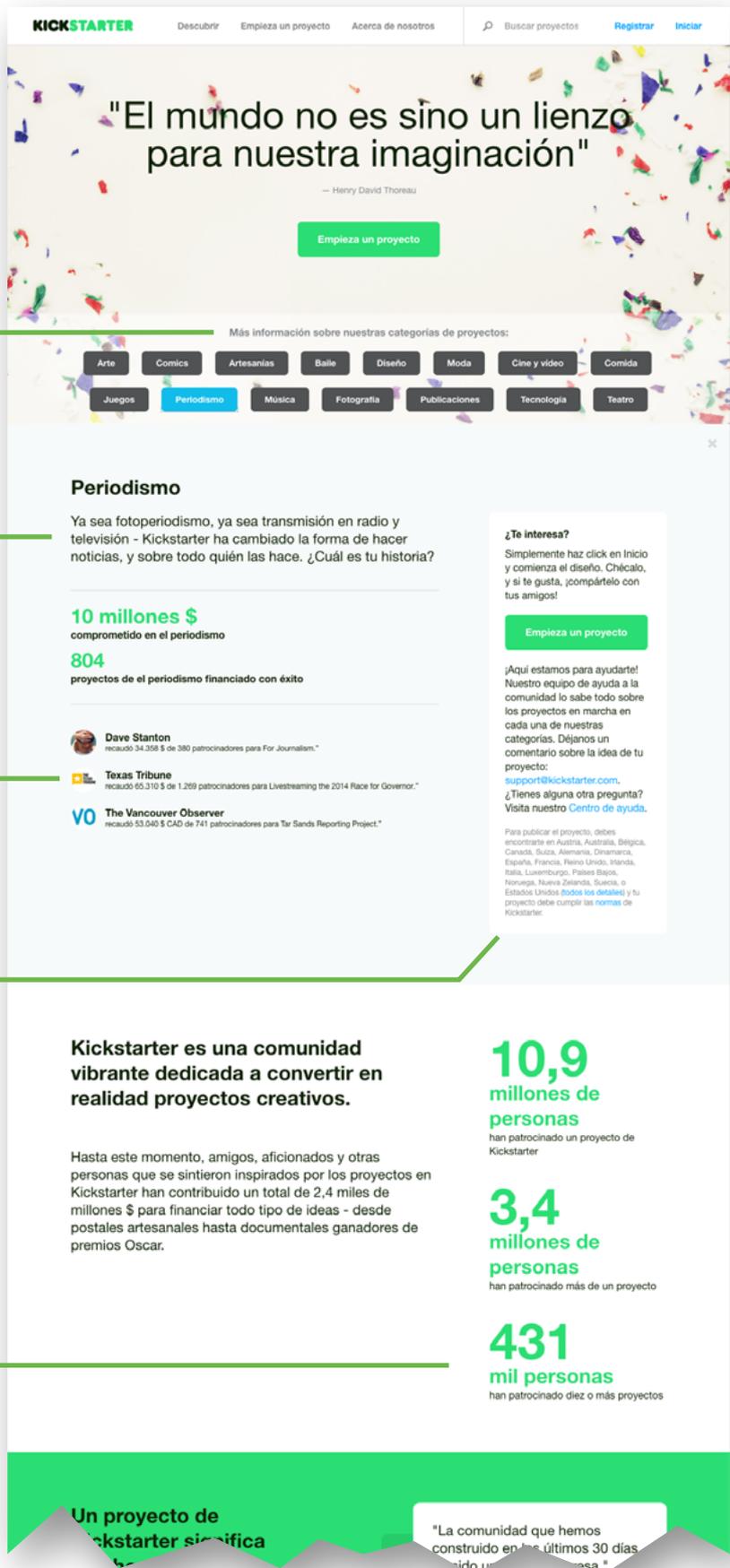
Una vez escogida una de las 15 categorías disponibles, los proyectos pueden ordenarse por popularidad, fecha de publicación y fecha de finalización.

También puede concretarse aún más la búsqueda añadiendo palabras clave, la financiación requerida, las contribuciones hasta el momento y el tanto por ciento recaudado. Esta opción, sin embargo, pasa desapercibida.

Los proyectos marcados con este símbolo pertenecen a los "Favoritos" del equipo Kickstarter.

Al llegar al final de la página al usuario se le ofrecen tres posibilidades. En caso de que ninguno le haya llamado la atención puede ir al apartado de "Favoritos" dentro de la categoría o al de proyectos cuya financiación termina pronto. Si estaba ojeando la categoría para averiguar si su idea encaja en ella se le da la opción de empezar un proyecto de la categoría.

Fig. 40: Página "Descubrir" en Kickstarter.



Si el usuario no está seguro de en que categoría cuadra mejor su proyecto sólo tiene que pulsar sobre ellas para obtener más información.

La información que se le proporcionará al pulsar sobre la categoría incluye descripciones sobre el tipo de proyectos que esta acoge, el dinero obtenido o la cantidad de ideas financiadas con éxito.

También se muestran casos reales de personas que lograron financiar con éxito sus proyectos en la categoría. Por desgracia, no se pueden ver esos proyectos.

Se proporciona también el correo del Soporte técnico, en caso de que hayan quedado dudas sin resolver.

Además de cifras sobre cada categoría, Kickstarter muestra también los números totales desde sus inicios.

Fig. 41: Página "Empieza un proyecto" en Kickstarter.

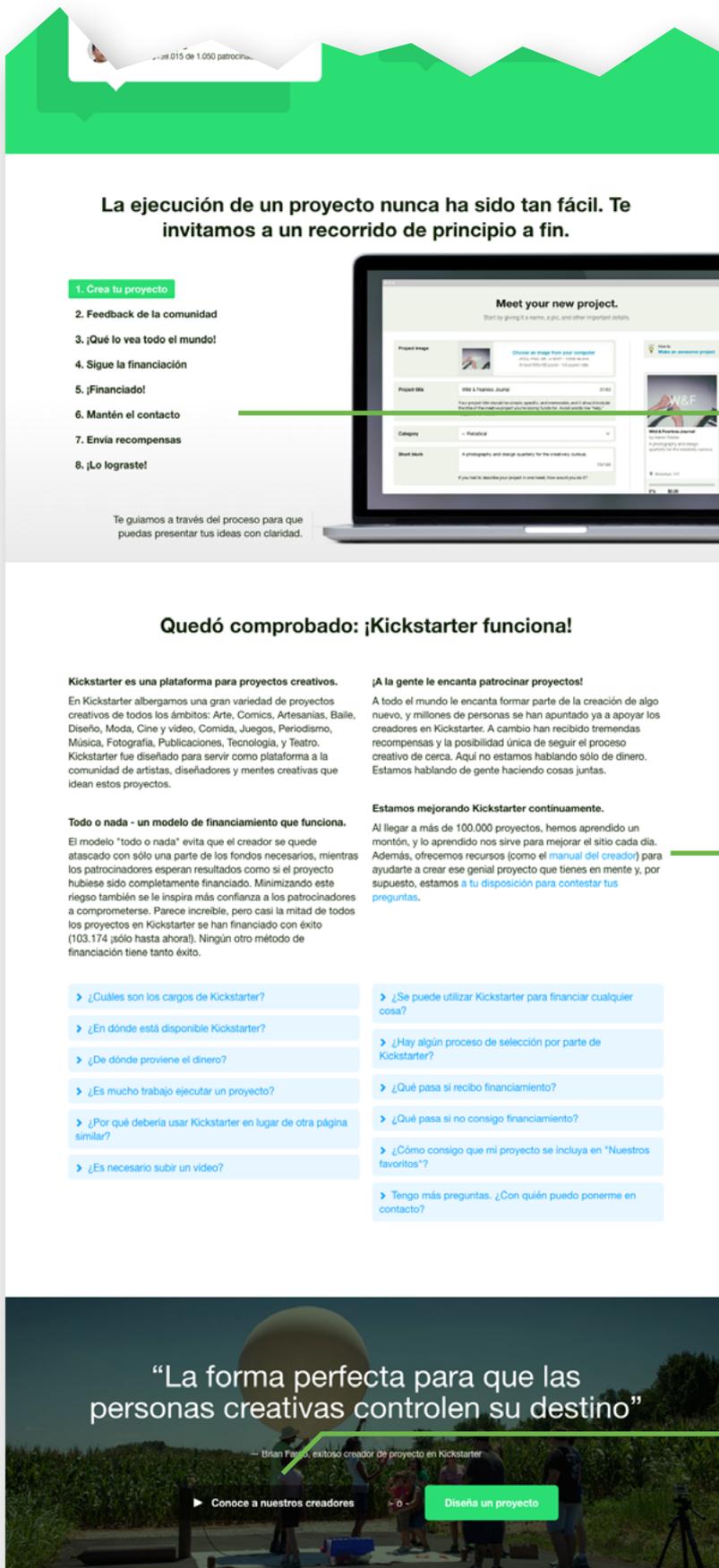


Fig. 42: Página "Empieza un proyecto" en Kickstarter.

Este apartado incluye la opinión sobre Kickstarter de tres usuarios que lograron financiar sus proyectos. Se aportan también sus nombres, el dinero recaudado y el número de patrocinadores. Lamentablemente no se aporta un enlace al proyecto.

Explicación breve de los pasos a seguir para lanzar un proyecto en la página. Al recorrer los pasos, tanto la imagen como la descripción situada a su izquierda cambian.

Kickstarter ha creado un "Manual del creador", en el cual se explica paso a paso el proceso de creación, resolviendo dudas habituales y dando consejos para lograr una mayor repercusión. Cómo contar tu historia, cómo funciona el financiamiento, qué recompensas atraerán a más patrocinadores o lecturas recomendadas.

Al pulsar "Conoce a nuestros creadores" la imagen cambia para dar lugar a un video. Este esta hecho con trozos de videos de proyectos. No aporta ningún dato al usuario, sino la sensación de que todo es posible.

El nombre del creador pasa un poco desapercibido.

Kickstarter opta por los videos en lugar de las fotografías. Un video es capaz de resumir en pocos minutos todo un proyecto.

En la página de los proyectos, la barra de progreso se sustituye por las cifras con un mayor tamaño.

Las pestañas de compartir el proyecto pasan desapercibidas a pesar de ser la base para lograr una mayor repercusión.

Además de la descripción de la campaña, pueden verse también sus actualizaciones, en forma de línea temporal; los comentarios, feedback del proyecto; y la comunidad, personas que han colaborado en la financiación hasta el momento.

A la derecha del proyecto se explican las recompensas. La calidad y cantidad de estas va aumentando en proporción a la cantidad de dinero aportada.

La financiación de un proyecto que puede ser o no llevado a cabo con éxito implica riesgos. El asumirlos o no es decisión del mecenas.

Existe la opción de denunciar un proyecto en caso de que este utilice materiales protegidos por copyright. La denuncia llega a manos del equipo de Kickstarter, que, tras analizarla, tomará las medidas pertinentes.

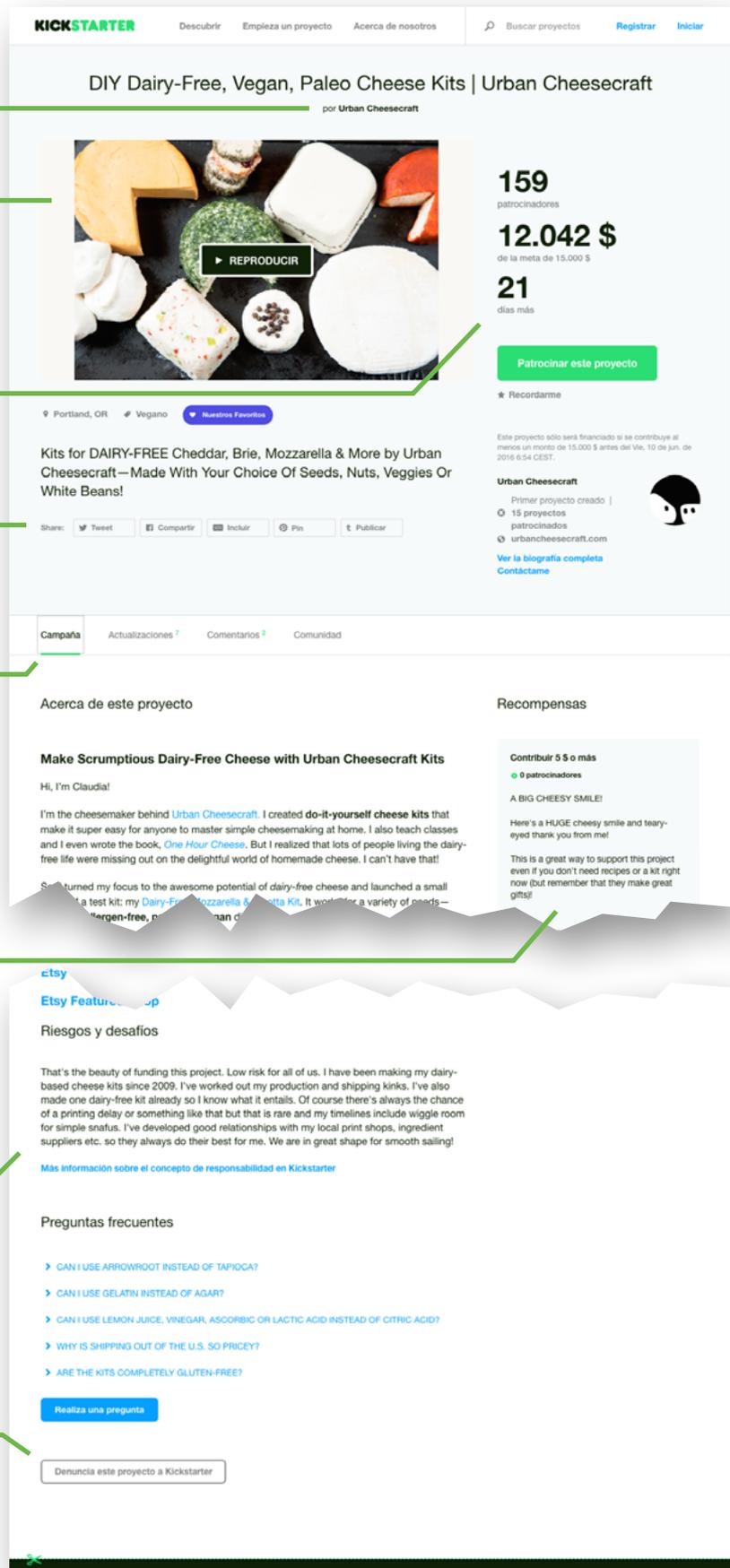


Fig. 43: Página de un proyecto en Kickstarter.

Conclusiones

01 El tipo de crowdfunding al que pertenece el concepto inicial de la página web es el **basado en donaciones**. Habrá que prestar especial atención a la manera de **mostrar la evolución del proyecto**, puesto que es lo único que obtiene a cambio el usuario.

02 La opción de **cambiar idioma** se encuentra **ubicada en un lugar poco intuitivo** para el usuario, y más aún si este no comprende el idioma en el que aparece la página al principio.

03 El apartado “Acerca de nosotros” es **demasiado extenso**. Quizás sea necesario, ya que se trata de un sitio web bastante popular en su ámbito, pero podría buscarse la manera de hacer la lectura de este apartado más ligera para el usuario.

04 El apartado “Números” resulta **muy directo** para comprender el potencial que tiene Kickstarter y las posibilidades que ofrece.

05 Debería ser más sencillo para el usuario el poder **explorar proyectos que en su día funcionaron**, así como opiniones y/o consejos de sus dueños y participantes.

06 La opción de **compartir los videos en diversas redes sociales pasa desapercibida**. En nuestro caso no debería ser así, ya que es la forma que tiene el dueño del proyecto de llegar a la mayor cantidad de gente posible.

07 La idea de tener una **línea de tiempo** en cada proyecto resulta interesante para el usuario, y más si este quiere realizar un **seguimiento después de que el proyecto se haya financiado**.

08 Los comentarios en los proyectos **también son un buen método para conseguir feedback**. Sería interesante, en nuestro caso, crear una opción para que el dueño del proyecto pudiese hacer preguntas.

09 El “Manual del creador” es similar al concepto de manual para la docencia que pretende incorporarse en el proyecto. Deberá analizarse más a fondo en apartados posteriores.

10 Surge la duda de si **debe o no incorporarse una fecha de finalización de la financiación**, al tratarse de una página de ayuda humanitaria.

Crowdfunding

Kiva

Organización que permite prestar dinero a pequeñas empresas o emprendedores de países en vías de desarrollo a través de Internet. Es una manera alternativa de conseguir un microcréditos evitando intermediarios.

Se ha elegido realizar el análisis de la versión más nueva de la página, Kiva Zip, ya que, aún estar en versión Beta representa mejoras interesantes respecto a la versión anterior.

Mediante fotografías y textos breves, la pestaña "About" explica al usuario que Kiva financia los proyectos a través de los préstamos de la gente, que les son devueltos más tarde. Esta pestaña explica los pasos a seguir desde el punto de vista del usuario patrocinador.

La página principal de Kiva es sencilla y directa. A diferencia de Kickstarter, en ella sólo aparece un proyecto como destacado, dejando el resto para la pestaña "Lend".

Los proyectos incluyen la opción "Prestar" también en su versión reducida.

Cifras concretas sobre la página y su funcionamiento muestran de manera muy directa las ventajas de Kiva.

The screenshot displays the Kiva Zip homepage. At the top, there is a navigation bar with 'Kiva Zip', 'Lend', 'Borrow', and 'About' links, along with 'Checkout' and 'Log In' buttons. The main banner features a photo of a woman and the text: '79,427 people have supported a small business owner on Kiva Zip' with a 'Join Them' button. Below this is a 'Featured Loan' section for 'Gabriella (Gia): Willow & Olivia Creations' in Livingston, NJ, with a 'Lend \$25' button. A 'TOTAL LOANED' section shows '\$12,967,055'. At the bottom, four statistics are presented: 79,427 Individual Lenders, 11,765 Small Businesses Funded, 0% Interest Rate, and 88.3% Repayment Rate. A footer contains 'Follow', 'Connect', and 'Learn' links.

Fig. 44: Página de inicio en Kiva.

Kiva Zip Lend Borrow About Checkout Log In

Choose a Borrower

For a limited time only, loans to select borrowers will be matched, thanks to Capital One.



96 Matching Loans

Danielle: Little Miss Baldie
Bronx, NY

I started Little Miss Baldie after my daughter was diagnosed with alopecia, to be a proactive advocate. We provide support, encouragement & information to those bald by choice or circumstance.

Endorsed by NYC Business Solutions Center
48 endorsements made, with a 88% repayment rate.
Thanks to Deutsche Bank (plus 1 more), loans to this borrower will be matched

86% Raised

\$10,000 Loan ~ 4 hours Left to Fund

92 Lenders 29 Comments

Lend Now \$25 \$50 \$100

Alix: Reinvent The Wheel
Merlin, OR

We specialize in the salvage and restoration of classic diesel Mercedes-Benz vehicles, which are brilliantly designed and long-lasting, perfect for the environmentally conscious consumer.

Endorsed by Borrowers Network
1783 endorsements made, with a 86% repayment rate.
Thanks to Intuit Quickbooks Financing, loans to this borrower will be matched

36% Raised

\$10,000 Loan 1 day Left to Fund

61 Lenders 2 Comments

Lend Now \$25 \$50 \$100

Gail: Morningside PlayCare
Manhattan, NY

Our mission is to cultivate the language genius of children by immersing them in the Mandarin language, while providing child care, pre-school, & after-school services in a nurturing environment.

Endorsed by Borrowers Network
1783 endorsements made, with a 86% repayment rate.
Thanks to MetaLife Foundation, loans to this borrower will be matched

66% Raised

\$5,000 Loan 2 days Left to Fund

36 Lenders 5 Comments

Lend Now \$25 \$50 \$100

Corinne: Shaktibarre Women's Collective
Brooklyn, NY

Shaktibarre Women's Collective supports women from every spectrum with yoga and barre classes at sliding-scale prices, an organic cafe and workspace, and empowering events for wellness and community.

Endorsed by NYC Business Solutions Center
48 endorsements made, with a 88% repayment rate.
Thanks to Deutsche Bank (plus 1 more), loans to this borrower will be matched

51% Raised

\$10,000 Loan 3 days Left to Fund

61 Lenders 10 Comments

Lend Now \$25 \$50 \$100

Kat: Monona Yoga Center
Monona, WI

We are a community space for people of all abilities to nourish their minds, bodies and souls. Our mission is to bring people together to grow, strengthen and heal through the practice of yoga.

Endorsed by Borrowers Network
1783 endorsements made, with a 86% repayment rate.
Thanks to Intuit Quickbooks Financing, loans to this borrower will be matched

38% Raised

\$5,000 Loan 3 days Left to Fund

36 Lenders 6 Comments

Lend Now \$25 \$50 \$100

Ibrahima: Ginjan Bros, LLC
Manhattan, NY

Ginjan Bros is a Harlem based beverage company specializing in developing & selling traditional African beverages. All of our ingredients are organic, free of preservatives, non-GMO, & cold-pressed.

Endorsed by Slow Money NYC
7 endorsements made, with a 100% repayment rate.
Thanks to Deutsche Bank (plus 1 more), loans to this borrower will be matched

57% Raised

\$10,000 Loan 5 days Left to Fund

56 Lenders 9 Comments

Lend Now \$25 \$50 \$100

Follow: Twitter, Facebook, Google+, Kiva

Connect: Make a loan, Become a borrower, View Trustees, Become a Trustee

Learn: How it Works, FAQs, Terms of Use, Privacy Policy

Lending through Kiva Zip involves risk of principal loss. Neither Kiva Zip nor Kiva Zip trustees guarantee repayment or offer a financial return on your loan.
© 2005 - 2014 Kiva. All rights reserved. Kiva is a U.S. 501(c)(3) non-profit organization.

El mapa permite visualizar con facilidad la posición de los proyectos.

Las llamadas categorías aquí se definen por el tipo de industrial al que pertenecen los proyectos. Kiva es una página completamente orientada a los servicios. El resto de filtros son a partir de la ubicación, del estado del proyecto (financiado, en financiación, lanzado, etc.) y se pueden ordenar por fecha de expiración, dinero recaudado, popularidad y novedad.

Kiva, a diferencia de Kickstarter da opción al usuario de prestar dinero ya en la descripción inicial.

Resulta interesante también que el número de comentarios sobre el proyecto aparezcan en la descripción.

Fig. 45: Página "Lend" en Kiva.

La pestaña "Lend" muestra los proyectos de la página divididos en más de 20 categorías según sector al que pertenece el servicio que ofrecen. Se pueden filtrar, también, mediante la localización y el estado actual del proyecto.

Resumen de los cinco pasos a seguir para comenzar un proyecto.

Video explicativo de personas que utilizaron Kiva para lanzar sus proyectos y cuentan sus experiencia.

Opiniones de personas que lanzaron su proyecto y lograron financiarlo. Desgraciadamente no incluye un enlace a su perfil o el perfil de su proyecto.

Herramienta muy interesante que sirve para hacer una estimación de, según el préstamo requerido para el proyecto, los plazos y cantidades de las devoluciones del mismo según el tiempo establecido.

Kiva Zip Lend Borrow About Checkout Log In

Loans For Entrepreneurs Doing Amazing Things

Apply Now

- 1. Apply**
Fill out a simple online application for lenders to learn more about your business.
- 2. Lend**
Join our community by making a loan to another small business owner on Kiva Zip.
- 3. Invite**
Have your family and friends lend to you to prove your credit-worthiness.
- 4. Fundraise**
Get posted on Kiva Zip, where your loan will be accessible to Kiva's million lenders.
- 5. Repay**
Use your loan to grow your business and return lenders on their investment.

0% Interest, No Fees

The Kiva Zip community provides access to 0% interest loans and a community passionate about helping entrepreneurs in the United States. With over a million lenders, corporate sponsors, and local governments, our network will help you find the resources you need to grow your business.

Kiva U.S. Introduction

"Since we got our Kiva Zip loan, our sales have increased by 15% each year. Our loan helped jump start our operations."
Marci & Greg Miller Deep Root Farm, Moscow, ID

"Kiva Zip was a simple and straightforward process. It wasn't just a bank. We were able to put faces to those supporting us."
Sally & Nadia Night Owl Market, Cincinnati, OH

Character over Credit

Rather than assessing your credit history and financial statements, Kiva Zip uses your character and trust network as a measure of creditworthiness.

First, you will be asked to join our community by making a loan to another small business owner. Then, you will be asked to invite a number of lenders to launch your fundraising. Once you have the support of your friends and family, your loan will begin publicly fundraising from our network of over a million lenders - without ever sending us a credit report or bank statement.

Calculate Your Loan Request

\$0 \$10,000

6 Months 12 Months 24 Months

Monthly payments for a loan of \$0 would be \$0.00 for a period of 6 months

Country: United States State: City: Industry: How did you hear about us?

Apply for this Loan Request Have Questions? Visit our Borrower Resource Center.

Follow Connect Learn
Make a loan How It Works

Fig. 46: Página "Borrow" en Kickstarter.

Kiva Zip Lend Borrow About Checkout Log In

Javela

Gifted Hands Artisan Soap

Easley, SC

OVERVIEW ENDORSEMENT REPAYMENTS LENDERS 10 CONVERSATIONS 23



A loan of \$2,000 helps me to replace outdated equipment and purchase supplies to build inventory.

78% Raised, \$425 To Go

7 days left to fund

Select amount to lend

\$25.00 Lend Now

Thanks to Intuit Quickbooks Financing, loans to this borrower will be matched (up to \$100 per week).

Repayment Term: 24 monthly payments
Grace Period: N/A
Listed: Mar 30, 2016

Personal Story

Hey You'll I'm sure you can tell by that greeting, I am from the south, South Carolina to be exact. I live here with my wonderful husband of 7 years, Steven. Growing up in SC, I have quite a few fond memories. Most of which are surrounded by a big, beautiful family, a handful of loving friends & value based living.

I have always wanted children but soon after I got married I was told that journey may be a little rocky for my husband and I. I had a condition called polycystic ovarian syndrome (PCOS). Anyone who knows me, knows I'm a huge google fan. Let the research begin. Through my research I found out that PCOS is a hormonal imbalance and one of the major aspects of hormonal imbalance is chemical exposure. Guess what one of the top ways we are exposed to those harmful chemicals? If you guessed our skin, you guessed right. So my soapmaking journey began shortly after my "chemical-free" living journey began. For me it's not just a way to help others benefit from the healing properties of putting something handcrafted from wholesome, natural ingredients on your skin. Soapmaking has helped me move past a rocky time and revealed itself as a healing balm in my life. That's the driving force behind my passion, Health & Healing. My dreams for the future of my business is to continue to help people see what we put ON our skin matters just as much as what we put IN our body.

Business Description

Gifted Hands Artisan Soap is small batch, natural ingredient bath & body company that focuses primarily on soapmaking. I have been in this creative industry since 2013. My business was started out of personal need. I was beginning a "chemical-free" lifestyle journey and became interested in natural soaps and the process of soap making. It was and still is a therapeutic process for me and a bonus that I get to share the benefits of natural soaps with those around me who also have many, many reasons for loving natural soaps. My customer ranges from the person with skin sensitivities and ailments to the person who just loves the fact that my soaps are made with essential oils instead of fragrances oils. My main goal is to be the first store front in my city to offer exclusively natural bath and body products.

What is the purpose of this loan?

I will spend the loan on 10 new soap molds (\$350), a multi-cutter that will cut up to 15 bars of soap at a time (\$300), an expendable curing rack system (\$160), 25 lb Palm Oil (\$50), 25 lbs Coconut Oil (\$50), 16 lbs Gallons Olive Oil (\$60), 8 lbs Castor Oil (\$35), 5 lbs Shea Butter (\$30), 3 lbs Beeswax (\$45), 3 lbs Cocoa Butter (\$45), Packaging (\$200), Pop-Up Shop Fees (\$656) I expect these purchases to increase my revenue by 40%.

My business will be impacted by this loan to allow freedom for inventory and therefore revenue. I hope to be able to hire seasonal help this year.

The impact of this loan on my life will be measurable. Increased financial freedom from the sales of the inventory the loan will help me build.

About Gifted Hands Artisan Soap

Industry: Arts / Crafts
Years in Operation: 1 year - 3 years
Website: giftedhandsathandbody.com
Follow: Facebook, Kiva
Badges: [Kiva logo]

This loan is endorsed by

Borrowers Network

Trustee Type:	N/A
Tier:	Third Tier trustee
Location:	San Francisco, CA
On Zip Since:	Jun 26, 2014 (23 months)
Loans Endorsed:	1783
Total Value:	\$6,522,225
Fundraising/Raised:	145
Paying on Time:	712
Paying Back Late:	94
Repaid in Full:	41
Defaulted:	18
Repayment Rate:	89%

Why are you endorsing Javela?

Follow: Twitter, Facebook, Kiva, Email Us

Connect: Make a loan, Become a borrower, View Trustees, Become a Trustee

Learn: How it Works, FAQs, Terms of Use, Privacy Policy

Lending through Kiva Zip involves risk of principal loss. Neither Kiva Zip nor Kiva Zip trustees guarantee repayment or offer a financial return on your loan.

© 2005 - 2014 Kiva. All rights reserved. Kiva is a U.S. 501(c)(3) non-profit organization.

El hecho de colocar el nombre del prestatario en primer lugar, hace que el usuario sienta el proyecto como algo más cercano.

Lo mismo sucede con la descripción del proyecto, que comienza contando la historia del prestatario en primera persona, antes de explicar la idea de negocio y justificar el dinero solicitado.

Fig. 47: Página de un proyecto en Kiva.

Conclusiones

01 La página de inicio incluye posee una **extensión mucho menor** que la de Kickstarter al incluir sólo un proyecto como destacado, dejando el resto de proyectos para la categoría “Lend”. De esta forma se logra no cargar al usuario con demasiada información desde el principio.

02 Las **cifras** que aparecen en la página de inicio son, de nuevo, el **método más directo** para hacer que el usuario comprenda rápidamente el poder del crowdfunding.

03 La opción de **prestar dinero** aparece ya en el formato reducido de los videos, buscando conseguir la ayuda de éste. Sería interesante en nuestro caso el incluir la opción compartir también en el formato reducido.

04 En la versión reducida del proyecto aparecen también otros datos como el número de comentarios en el mismo. Siguiendo esta tónica, podría incluirse una pestaña de **“Discusiones activas”** en el proyecto, donde **los usuarios puedan ayudar a los solicitantes de la caja resolviendo dudas.**

05 Al ser una página dedicada a la financiación de pequeñas empresas y comercios, **Kiva filtra sus proyectos mediante la industria a la que estos pertenecen.** De la misma forma, una plataforma de carácter educativo debería hacerlo a partir de la rama de educación a la que pertenece

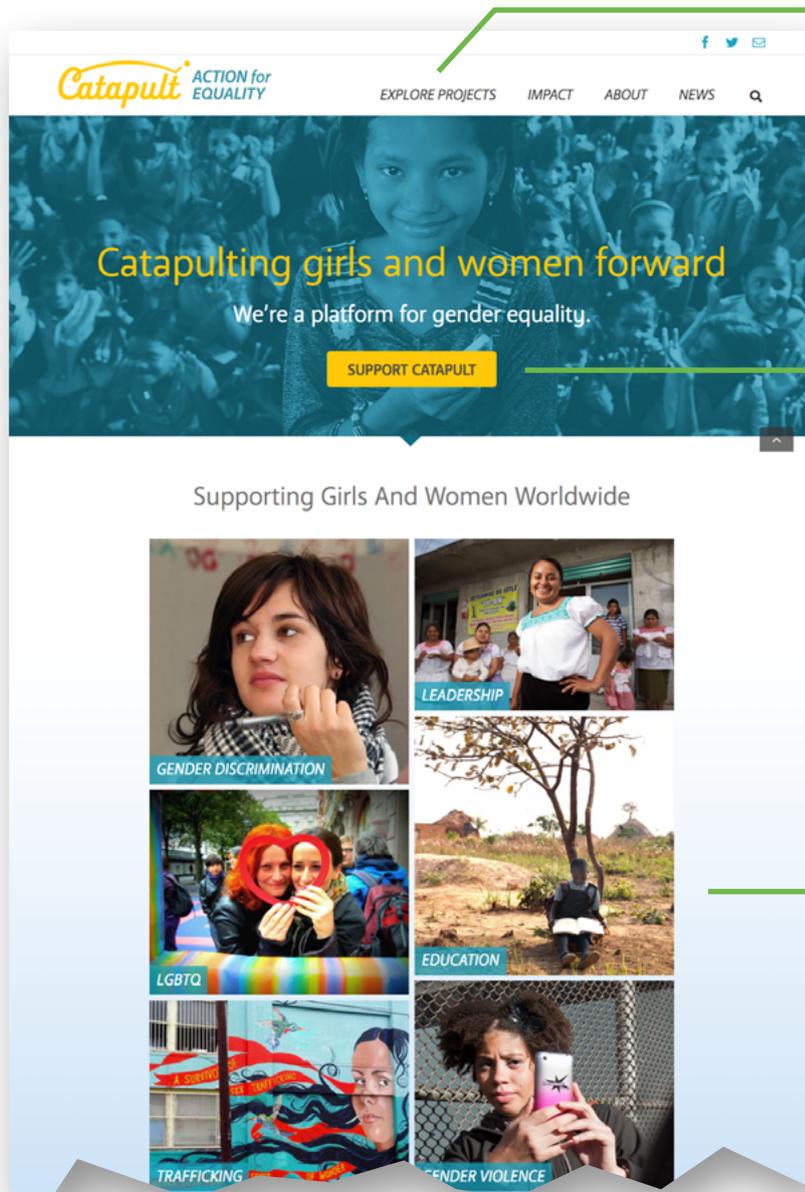
06 En la página de un proyecto, encontramos el **nombre del prestatario en primera posición**, antes incluso que el título. Esto, junto a la **descripción del proyecto en primera persona**, sirve para **hacer empatizar al usuario**, una técnica a tener en cuenta.

07 A diferencia de Kickstarter, Kiva no incluye videos en la descripción de los proyectos. Un **video es mucho más directo y rápido que un texto**, que a veces, dependiendo de la extensión del mismo, puede desmotivar su lectura.

Crowdfunding

Catapult

Plataforma crowdfunding creada para promover los derechos de la mujer y la igualdad de género. Desde su creación en 2012, ha financiado proyectos en más de 86 países y apoyado a más de 400.000 mujeres y niñas.



Esta página no contiene la opción para empezar un proyecto, ya que esto queda en manos de asociaciones colaboradoras.

En unas cuatro frases y menos de treinta segundos en la página principal el usuario es capaz de saber cuál es el objetivo de esta y cómo puede ser partícipe en ello.

Catapult dispone de 6 categorías de proyecto con las que combatir la desigualdad. Al colocar el cursor sobre ellas aparece una breve descripción en forma de dato, que busca motivar al usuario a colaborar. En la categoría "Leadership", por ejemplo, la frase que se muestra es "Sólo el 2% de las empresas tienen a mujeres en puestos de liderazgo".

Fig. 48: Página de inicio en Catapult.

Explicación más extensa de la misión de Catapult en relación con la igualdad de género.



Utilizando una sólo frase Catapult explica al usuario cómo llevan a cabo el cometido explicado anteriormente.

How We Work

Catapult is 'partner-based' crowdfunding. We connect people and companies to excellent and effective partner NGOs to achieve real, concrete impact.

Esta imagen va cambiando cada 10 segundos aproximadamente. Muestra al usuario acciones de forma más abstracta (shine a light, bring joy, change culture y smash barriers) apoyadas por otras más concretas para llevarlas a cabo. El botón azul conecta al usuario con la categoría, siendo cada imagen representación de una distinta.

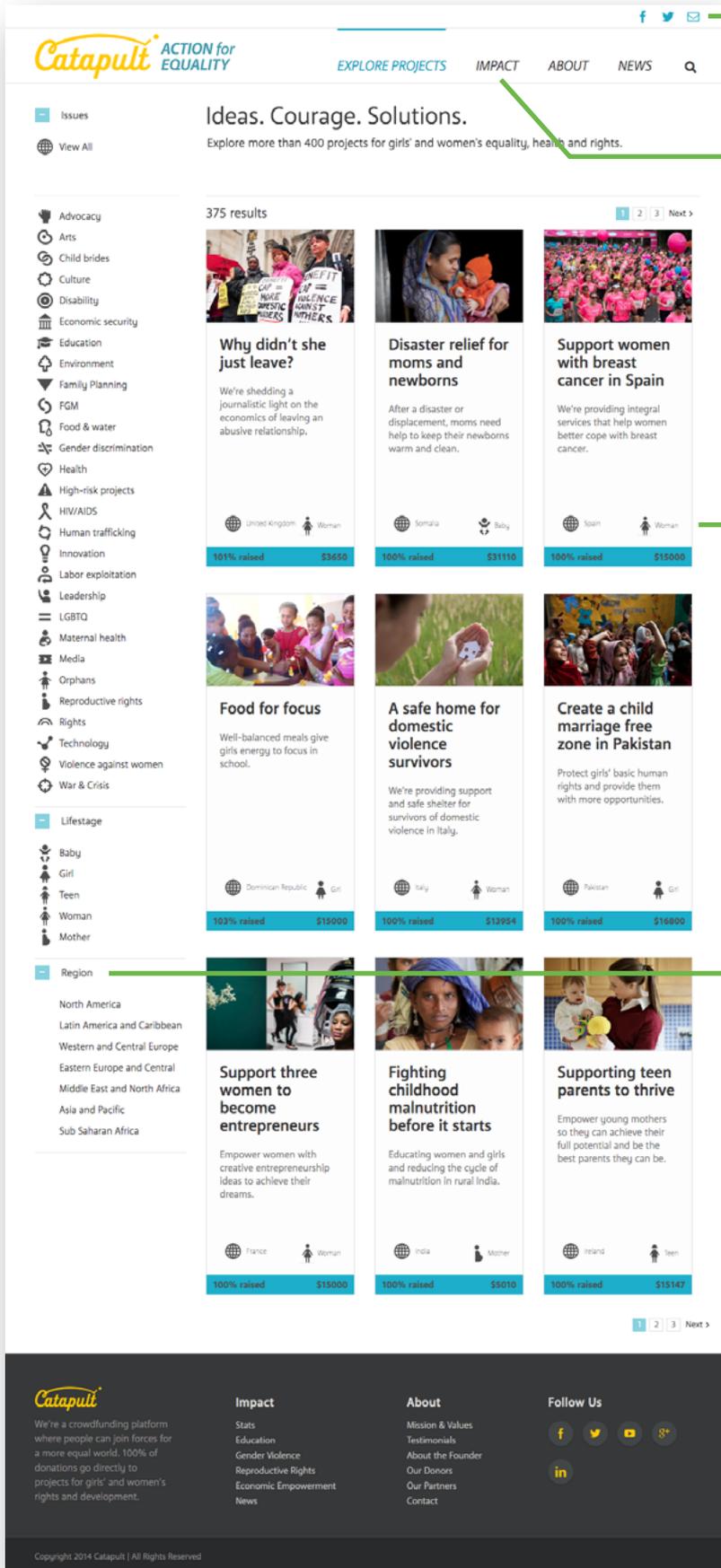


Watch the [Teaser Video](#)

Video explicativo Catapult, en caso de que al usuario le haya quedado alguna duda sobre cómo funciona la página.



Fig. 49: Página de inicio en Catapult.



Las redes sociales, aún sin ser el centro de atención, son fáciles de encontrar.

Datos y cifras de interés sobre Catapult desde sus incicios. Más tarde, sirviéndose de una foto por categoría, se muestra a cuántas mujeres están afectando los ayudas.

La versión reducida de los proyectos incluye de nuevo una fotografía, título, descripción y barra de progreso. Resulta interesante el hecho de que se indique también qué etapa de la vida de una mujer busca mejorar (bebé, adolescente, madre, etc.):.

Existen tres tipos de filtros en Catapult que pueden usarse tanto por separado como combinándolos: temática, que posee más de 25 opciones; etapa de la vida, explicada anteriormente; y región.

Es interesante el hecho de que no se puedan filtrar los proyectos según el tiempo o dinero que les quede para ser financiados. Esto se debe a que en Catapult los proyectos no cuentan con una fecha límite para las donaciones.

Fig. 50: Página "Explore projects" en Catapult.

En "About" el usuario encuentra la Misión, Visión y Valores de Catapult. También se muestran las opiniones recibidas de tres líderes del feminismo a nivel mundial, así como una breve biografía de su creadora, Maz Kessler.

Los botones para compartir el proyecto en diversas redes sociales resultan fácilmente localizables para el usuario sin desviar la atención de lo verdaderamente importante.

Una vez el proyecto es financiado, la descripción del mismo pasa a ser sustituida por un informe del impacto del proyecto a medida que este avanza.

El informe sobre el progreso del proyecto se realiza cada cierto tiempo (30 días, 60 días, 90 días, un año o dos años) y aporta al usuario datos, fotografías experiencias y el estado del proyecto. Los apartados que incluye el informe, de los cuales el autor del proyecto decide qué rellenar, son: *Get personal, What we've learned, Risk and challenges, Next steps, Budget, More information y Estimated girl & women affected o Estimated community members affected.* Aunque interesante para el donante, resulta a veces demasiado extenso.

The screenshot shows the Catapult website interface for a project titled "Disaster relief for moms and newborns". At the top, the Catapult logo and navigation menu (EXPLORE PROJECTS, IMPACT, ABOUT, NEWS) are visible. A large image of a woman holding a baby is featured. Key statistics are displayed: a project goal of \$31,110 and funds raised of \$31,110. Social media sharing buttons for Facebook, Twitter, and Email are present. The project is categorized under "Health", "High-risk projects", and "War & Crisis". A "1 Year Impact Report" section shows that 536 girls & women and 2600 community members were affected. A "90 Day Report" section provides a detailed update on the project's location in Mogadishu, Somalia, and describes the distribution of newborn kits to mothers in displacement camps. The report also discusses risks and challenges, such as security issues, and outlines the next steps for kit distribution.

Fig. 51: Página de un proyecto en Catapult.

Conclusiones

01 En menos de treinta segundos en la página principal el usuario es capaz de saber cuál es el objetivo de esta (luchar por la igualdad de género) y cómo puede ser partícipe en ello (patrocinando proyectos que mejoran las condiciones de la mujer en distintos ámbitos), lo que indica que está bien diseñada.

02 Datos del tipo “Sólo el 2% de las empresas tienen a mujeres en puestos de liderazgo” resultan útiles para concienciar y motivar al usuario a patrocinar.

03 El utilizar acciones más abstractas (shine a light, bring joy, change culture) para introducir las categorías empodera al usuario a querer luchar por el cambio siendo partícipe.

04 En principio aparecen sólo seis categorías de proyectos, pero más tarde en el apartado “Explore projects” pueden verse más de 25. Esto supone una **sobrecarga de información para el usuario y dificulta la tarea de búsqueda.**

05 El hecho de que los **proyectos**, al ser de carácter humanitario, **no tengan una fecha límite de financiación** debe tenerse en cuenta en el diseño posterior.

06 Resulta interesante poder **filtrar los proyectos según la etapa de la vida** de las personas a las que ayudan (bebé, niña, madre, etc.). Eso nos plantea la pregunta: **¿debe el futuro diseño contemplar la educación en otras edades?**

07 Al ser Catapult un proyecto colaborativo, el colocar la biografía de la creadora en el apartado “About” pierde sentido.

08 Los botones para compartir el proyecto en diversas **redes sociales** resultan **facilmente localizables** para el usuario **sin desviar la atención de lo verdaderamente importante.**

09 El **apartado “Impacto”**, aunque podría ser más gráfico para hacerlo más leve al usuario, es una buena idea para que la gente vea el potencial de las ayudas.

10 Como ya se ha mencionado anteriormente, Catapult financia los proyectos a partir de donaciones. Es por hecho que **se echa en falta más presencia de los donantes en la página:** mediante perfiles de usuarios, comentarios, etc.

Diseño e innovación social

“Cuando los seres humanos afrontan nuevos problemas, tienden a usar su innata creatividad y su capacidad para el diseño con el fin de inventar y hacer realidad algo nuevo; en definitiva, lo que hacen es innovar.”

Ezio Manzini, *Design, when everybody designs*.

Definimos las **innovaciones sociales** como ideas que satisfacen las necesidades sociales y crean nuevas relaciones o formas de colaboración. Son innovaciones que mejoran la capacidad de la sociedad para su funcionamiento.

En la actualidad, por diversas razones, **se ha generalizado la práctica de la innovación social en el ámbito de los no diseñadores**. Personas que utilizan sus recursos y su ingenio para solucionar los problemas de su vida diaria.

Esto siempre ha sido así, pero **actualmente estas innovaciones adquieren formas sin precedentes** resultado de la combinación de dos factores principales: la naturaleza del problema a tratar y la difusión generalizada de las **tecnologías de la comunicación y de la información**.

Estos nuevos y complejos modelos de organización desafían las tendencias tradicionales y van mucho más allá de las dicotomías convencionales entre lo público y lo privado, entre lo local y lo global, entre el consumidor y el productor o entre la necesidad y el deseo. Las soluciones que proponen difuminan esas polaridades.

Son, a un tiempo, locales (porque están enraizadas en un sitio) y globales (porque están conectadas internacionalmente con otros modelos similares), de forma que **los papeles de productor y usuario tienden a solaparse** (porque se inclinan por la participación activa); las motivaciones y los deseos personales tienden a coincidir con las necesidades en la medida que la gente participa porque quiere, pero también por lo que necesita.

El papel del diseñador

En un mundo en el que todo el mundo diseña, ¿cuál es el papel del diseñador?

Aunque todo el mundo tiene una capacidad innata para diseñar, no todo el mundo es diseñador, dice Manzini. **Cabe distinguir entre el diseño difuso y el diseño experto.** El primero es puesto en marcha por “inexpertos”, que hacen uso de su capacidad natural para el diseño, mientras que los expertos en diseño son personas formadas para actuar como tales de manera competente, siendo los “profesionales” de esta disciplina.

Mazini vaticina que, a lo largo del siglo XXI, **la innovación social se entrelazará con el diseño** como sucedió en el siglo XX con la innovación técnica, **siendo a la vez estímulo y objetivo.** Es decir, la innovación social será el fin último de un número creciente de actividades relacionadas con el diseño y desempeñará, además, el papel de detonante y soporte del cambio social. **Convirtiéndose, por lo tanto, en diseño para la innovación social.**

“El diseño para la innovación social es todo aquello que el diseño experto hace para activar, mantener y orientar los procesos de cambio social que llevan a la sostenibilidad.”

Quienes tradicionalmente han sido considerados como “personas con problemas” pueden ser reconocidos como “personas con capacidades”, personas con conocimientos, tiempo y energía, que pueden contribuir de una manera útil a la producción del servicio; como coproductores.

Partiendo de esta premisa, los diseñadores deben aprender dos cosas. La primera es que **para proporcionar a la gente un bienestar duradero debemos hacer lo posible porque sean activos y muestren se muestren capaces de afrontar problemas por sí mismos**; y, lo segundo, que hay que **garantizar el acceso a las herramientas y el conocimiento apropiados.**

“Dale a un hombre un pez y le darás de comer durante un día. Enséñale a pescar y lo alimentarás toda la vida.”

Lao Tzu

Diseño e innovación social

Resiliencia

La resiliencia se define como la capacidad humana de asumir con flexibilidad situaciones límite y sobreponerse a ellas. Esta implica, además de superar el problema con éxito, salir fortalecido de la **experiencia**.

Manzini afirma que la resiliencia **es una condición necesaria para que una sociedad sea sostenible**. Según él, una sociedad debe aprender a superar los riesgos a los que se expone, las tensiones y fallos que, por fuerza, han de producirse; y sobre todo, debe aprender de todo ello para mejorar sus rendimientos.

La naturaleza, con su tolerancia a fallos y su capacidad de adaptación, pueden señalar el camino a seguir. En un ecosistema natural, **la resiliencia está directamente relacionada con la diversidad de información genética que se encuentra en su interior**; cuanto más limitada sea la variedad de organismos allí presentes, más frágil será ese ecosistema. Análogamente, para hacer más duraderas las civilizaciones, hemos de aumentar la complejidad de los sistemas técnicos, fomentando la coexistencia de soluciones basadas en diferentes lógicas y razones.

Las tecnologías de la comunicación y de la información nos brindan la oportunidad crear sociedades resilientes; permitiendo que las sociedades no sólo aprendan mediante su propia experiencia, sino que se nutran de la “información genética” de otros ecosistemas. Es decir, **aprendiendo sobre experiencias similares vividas en otras sociedades a través de la red.**

Conclusiones

02 Las teorías de Ezio Manzini sobre el diseño para la innovación social apoyan lo planteado en el proyecto.

02 **El diseñador tiene el papel de facilitador del diseño.** Aportando sus herramientas y conocimientos a la causa para activarla, mantenerla y orientarla hacia la sostenibilidad.

02 El diseñador experto puede **crear y difundir herramientas y métodos conocidos para facilitar la tarea del codiseño.** Enseñar a los no expertos a hacer uso de esas herramientas.

02 **Informar** es otro de los puntos en los que la intervención de un diseñador experto resulta útil, ya que puede **dar mayor visibilidad a los casos** (con películas, libros, páginas web, etc.).

02 La resiliencia está directamente relacionada con experiencia y el número y diversidad de situaciones y problemas vividos. **La tecnología nos permite acceder a experiencias similares de otras sociedades, haciéndonos más resilientes.**

02 Para mejorar el diseño difuso el diseñador experto tiene que tratar de **alimentar el debate social con ideas, visiones y acciones provocadoras.** Por ejemplo, mediante sesiones creativas.

02 La tarea del diseñador puede ser también **colaborar en la investigación ayudando a visualizar cuestiones complejas** o a plantear análisis.

Cambio de enfoque

Tras analizar las teorías de Ezio Manzini sobre el diseño para la innovación social queda claro, por un lado, que el presente proyecto pertenece a ese ámbito del diseño y, por otro, que debe modificarse ligeramente. El fin del proyecto es, y ahora queda claro, el **crear un sistema y/o servicio que fomente más la proactividad y, finalmente, la resiliencia**. Todo ello, eso sí, enfocado al área de la educación en los campos de refugiados. Es decir, que se base en el **aprendizaje mediante la experiencia, ya sea propia o de otras fuentes** (mediante el uso de las tecnologías de la comunicación y la información).

Así, el sistema debe ser **concebido de forma que no se condicionen las experiencias resultantes**, lo que sucedería si tratásemos de darle un único camino a seguir; sino que se logre obtener gran cantidad de soluciones, en gran medida independientes, que se basen en estrategias diversas. Puesto que en eso se fundamenta su capacidad de adaptación.

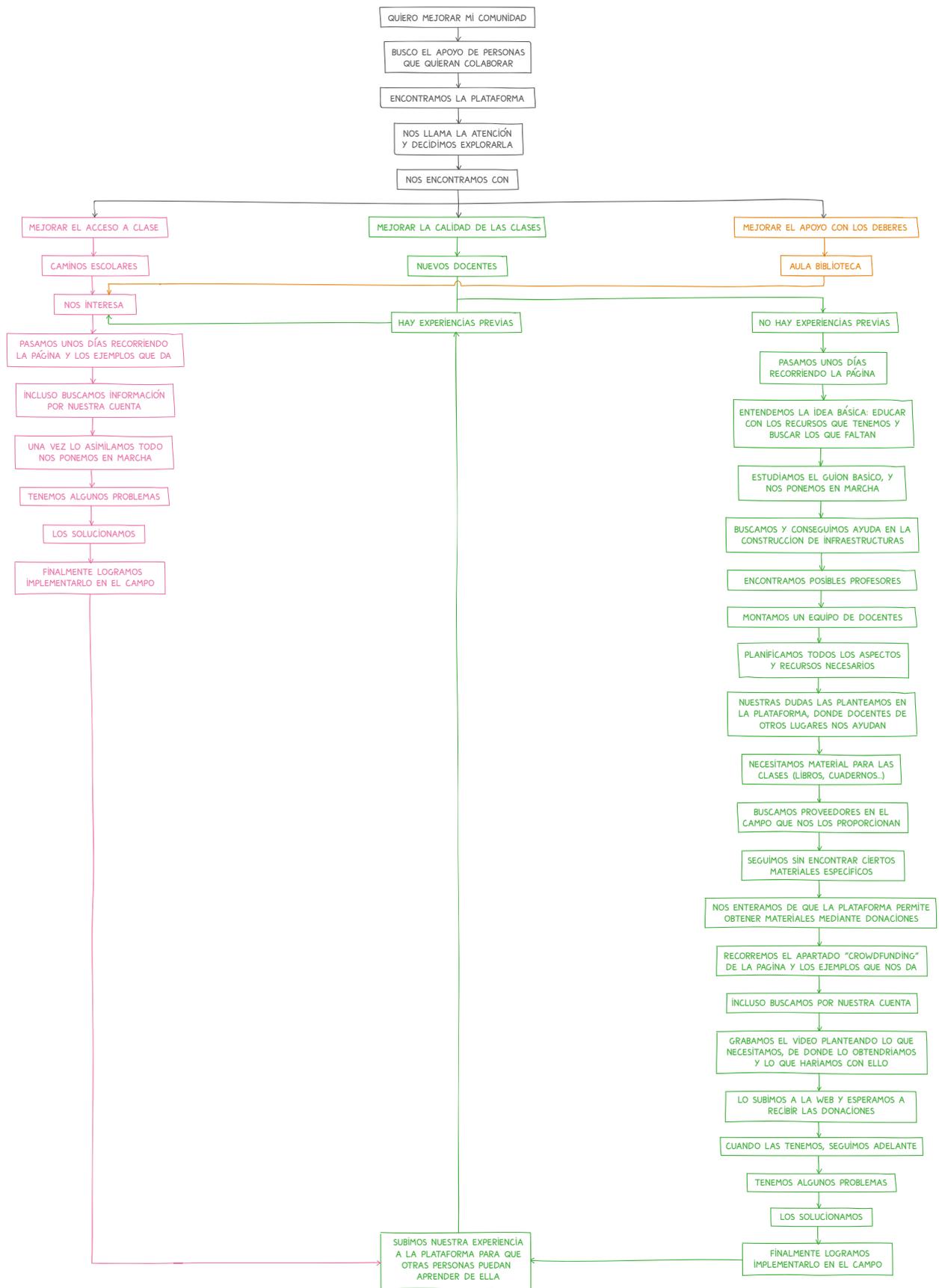
Las nuevas **especificaciones** que se aplicarán al sistema concebido inicialmente son las siguientes:

- Fomentar el **aprendizaje a partir de experiencias** similares y permita construir e **implementar las propias**.
- Facilitar el intercambio de **opiniones y el codiseño**.
- **No facilitar el contenido, sino las herramientas y la orientación** necesarias para que el usuario lo obtenga por su cuenta.
- Creación de **espacios para auto-organizarse**.
- Posibilidad de valorar experiencias.

Para poder **visualizar mejor la idea** y poder aplicarla después en el sistema se decidió realizar un **“User journey”**. Tras definir los pasos que seguiría el usuario en el nuevo sistema, las modificaciones resultaron mucho más intuitivas.

Fig. 52: User journey del sistema resiliente.

USER JOURNEY



Cambio de enfoque

Modificaciones en el sistema

Partiendo de las especificaciones nombradas en el apartado anterior se realizaron modificaciones en el sistema, de forma que impulsara la resiliencia de Manzini.

Los cambios realizados tienen el objetivo de **fomentar el auto-aprendizaje y la proactividad** basada tanto en experiencias propias como en ajenas. Se plantea el sistema de forma que **no se faciliten contenidos concretos que puedan condicionar demasiado las soluciones resultantes**, de forma que surjan a su vez nuevas experiencias, lo más diferentes posibles; y se logre **crear un sistema retroalimentado**.

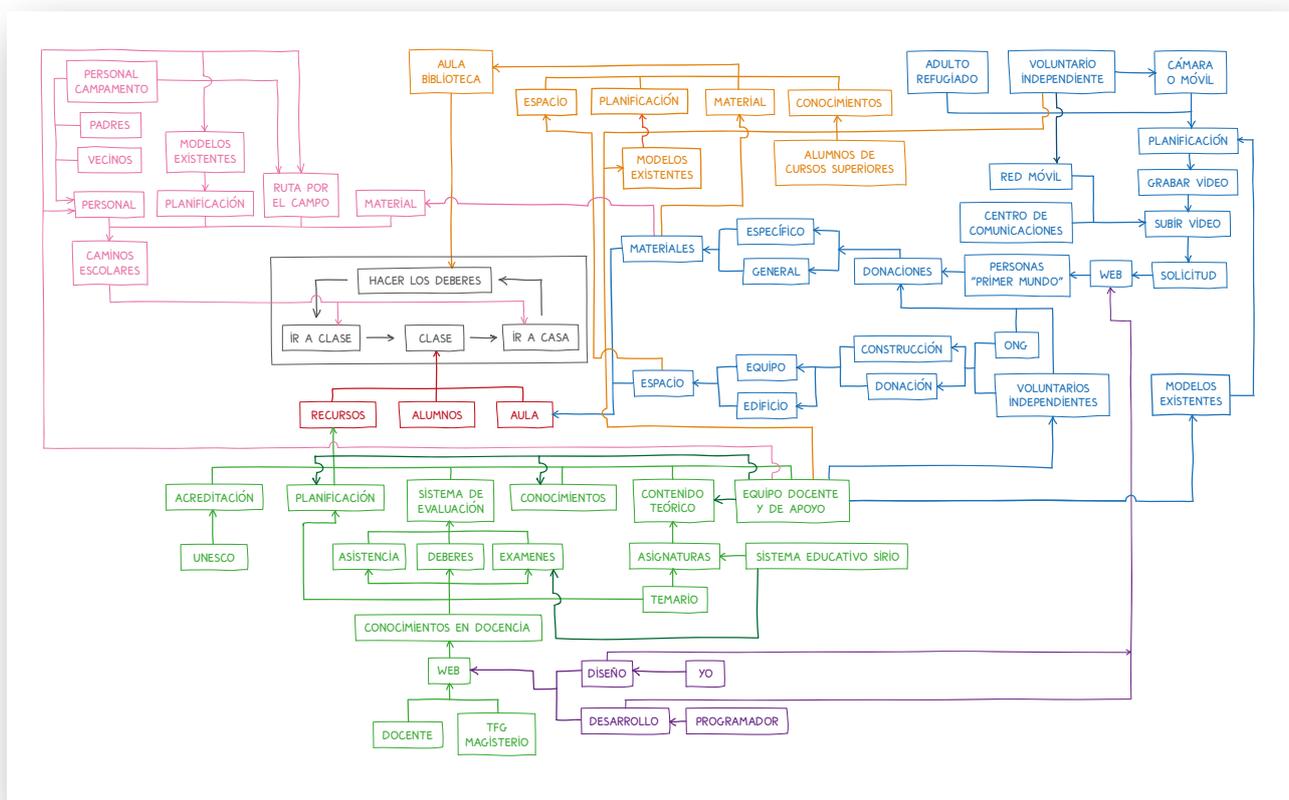


Fig. 53: Esquema del sistema una vez aplicado el concepto de resiliencia.

Elementos del sistema

A continuación, se explicará en detalle los elementos del sistema que deberán ser diseñados o adaptados:

Caminos escolares:

En un principio, se planteó la implementación de los caminos escolares al proyecto diciendo que “Nuestro cometido aquí sería el de adaptar el funcionamiento de estos caminos al caso de un campo de acogida”. Tras analizar las teorías de Manzini, la frase cambiaría a **“Nuestro cometido sería el proporcionar las herramientas necesarias para adaptar el funcionamiento de estos caminos al caso de un campo de acogida”**. De forma que los refugiados partieran de experiencias llevadas a cabo en otros lugares del mundo y aprendiesen de ellas para comenzar la suya propia. Más tarde, **su propia experiencia podría implementarse a la red para servir de ayuda en otros casos**.

Aula biblioteca:

De la misma forma, en un principio se planteaba que “La tarea a realizar sería [...] adaptar el funcionamiento de estos caminos al caso de un campo de acogida”. Nuevamente, tratando de crear un sistema que fomente la resiliencia, la tarea consistiría en **facilitar las herramientas necesarias para que el “Equipo docente y de apoyo” sea capaz de aprender de otros casos hasta llegar a su propio método**.

Nuevos profesores:

Al tratarse de un concepto nuevo, **no existen experiencias similares que puedan proporcionarse al refugiado en forma de herramientas**. Por ello en este caso el planteamiento será diferente: se facilitará al “Equipo docente y de apoyo” una **guía que le permita comprender las bases del concepto, los elementos que puede necesitar y dónde obtenerlos** (voluntarios independientes, ONG’s o, si no quedara otra, crowdfunding). Además se le proporcionarán algunos **elementos de apoyo**: contacto con gente con conocimientos en docencia y enlaces de apoyo (páginas de crowdfunding, para aprender a lanzar un proyecto; escuelas online, para obtener contenidos, etc.)

Desarrollo del sitio web

Diseño conceptual

En primer lugar se llevó a cabo el diseño conceptual, con el fin de **encontrar las funciones que debía realizar la de la plataforma web**. Para lograrlo, se detectaron los usuarios que utilizarían la página y, más tarde, se definieron sus necesidades en forma de preguntas que se harían al entrar en contacto con la página.

Los usuarios que sirvieron como punto de partida son:

Visitante aleatorio: Usuario que ha llegado a la página por casualidad y no sabe nada de ella. No tiene ninguna necesidad de permanecer en la página, por lo que si no ve nada interesante en los primeros minutos la abandonará.

Visitante con conocimiento previo: Este usuario ha oído hablar antes del servicio, y ha llegado a la página para comprobar la veracidad de lo que le han dicho. Está predispuesto, por lo que permanecerá más tiempo en la página que el usuario anterior, averiguando cómo funciona.

Visitante con intención de crearse una cuenta: Ya conoce la página y su funcionamiento, y ha llegado a ella con la intención de participar creándose una cuenta en la misma.

Usuario habitual solicitante: Este usuario ya posee una cuenta en la página, y se ha definido a sí mismo como solicitante. Es decir, se trata de una persona dispuesta a lanzar proyectos para mejorar su campo de acogida.

Usuario habitual de apoyo: El usuario de apoyo también tiene una cuenta ya creada en la página, que utiliza principalmente para ayudar a los usuarios solicitantes en todo aquello que le sea familiar y posible.

Finalmente, se agruparon las preguntas según el tema que trataban y se respondieron a través de funciones y/o comandos concretos que debería tener la plataforma.

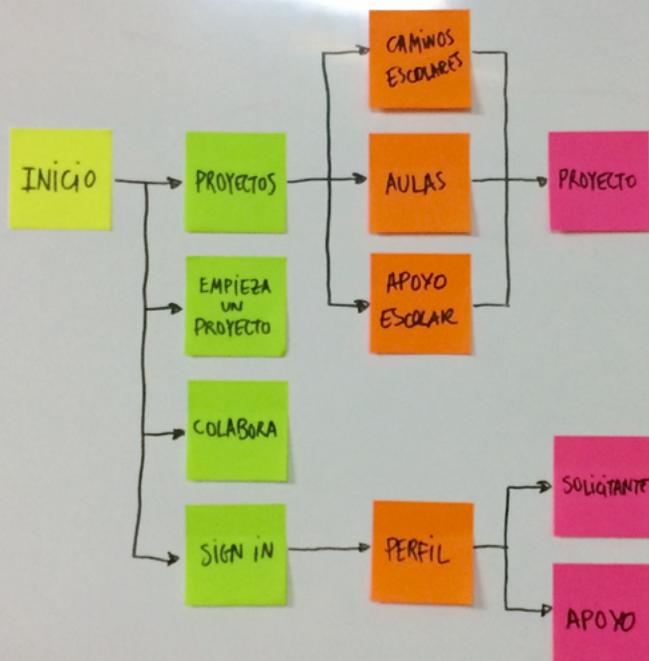


Fig. 55: Diseño lógico del sitio web.

Desarrollo del sitio web

Diseño lógico

Después del diseño conceptual llegó el diseño lógico, en el que se define la **relación entre las páginas del sitio web y las funciones previamente definidas**. De forma que la interacción resulte lógica para el usuario.

Así, en primer lugar se plantearon las páginas principales del sitio, así como las conexiones entre ellas. Más tarde, se establecieron las **funciones que debían aparecer en cada una de las páginas**. Para hacerlo se decidió utilizar el diagrama de flujo, ya que era la mejor opción para mostrarlo de forma clara y directa.

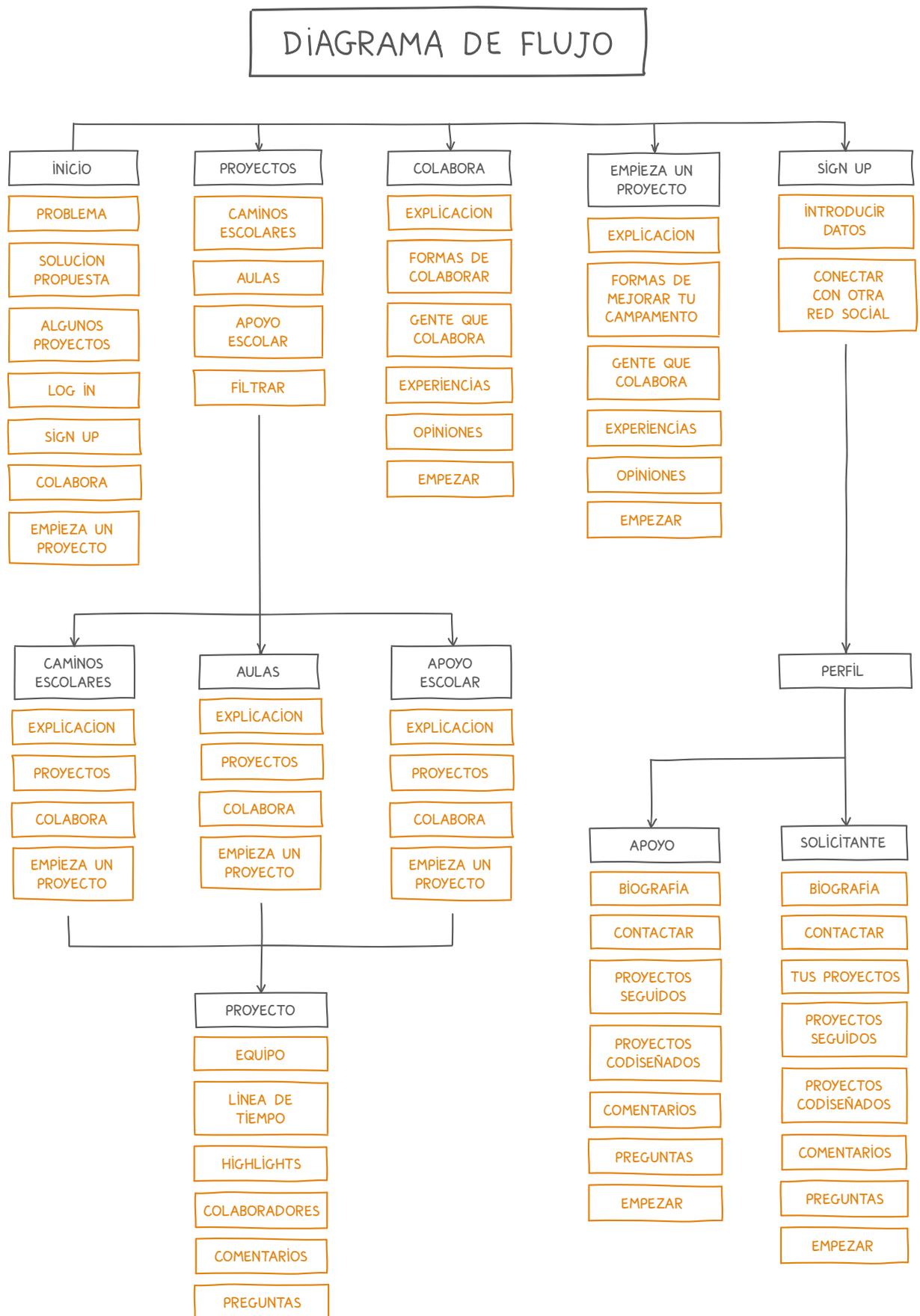


Fig. 56: Diagrama de flujo del sitio web.

01 La página de inicio incluye poseer una **extensión mucho menor** que la de Kickstarter al incluir sólo un proyecto como destacado, dejando el resto de proyectos para la categoría "Lend". De esta forma se logra **no cargar al usuario con demasiada información desde el principio**

✗ **NO CARGAR AL USUARIO CON DEMASIADA INFO**

02 Las **cifras** que aparecen en la página de inicio son, de nuevo, el **método más directo** para hacer que el usuario comprenda rápidamente el poder del crowdfunding

03 La opción de **prestar dinero** aparece ya en el formato reducido de los videos, buscando conseguir la ayuda de éste. Sería interesante en nuestro caso el incluir la opción compartir también en el formato reducido.

04 En la versión reducida del proyecto aparecen también otros datos como el número de comentarios en el mismo. Siguiendo esta tónica, podría incluirse una pestaña de **"Discusiones activas"** en el proyecto, donde **los usuarios puedan ayudar a los solicitantes de la caja resolviendo dudas**

✗ **COMUNICACIÓN ENTRE USUARIOS !!!**

06 Resulta interesante poder **filtrar los proyectos según la etapa de la vida** de las personas a las que ayudan (bebé, niña, madre, etc.). Eso nos plantea la pregunta: **¿debe el futuro diseño contemplar la educación en otras edades?**

Idea

07 Al ser Catapult un proyecto colaborativo, el colocar la biografía de la creadora en el apartado "About" pierde sentido.

✗ **MOSTRAR EL ASPECTO COLABORATIVO**

08 Los botones para compartir el proyecto en diversas **redes sociales** resultan **facilmente localizables** para el usuario **sin desviar la atención de lo verdaderamente importante**.

○ **BOTONES PARA FACILMENTE COMPARTIR → LOCALIZABLES**

○ **BOTON DONAR**

116 PENCILBOX

05 Al ser una página dedicada a la financiación de pequeñas empresas y comercios, **Kiva filtra sus proyectos mediante la industria a la que estos pertenecen**. De la misma forma, una plataforma de carácter educativo debería hacerlo a partir de la rama de educación a la que pertenece

✗ **FILTRADO DE PROYECTOS (CATEGORÍAS)**

06 En la página de un proyecto, encontramos el **nombre del prestatario en primera posición**, antes incluso que el título. Esto, junto a la **descripción del proyecto en primera persona**, sirve para **hacer empatizar al usuario**, una técnica a tener en cuenta.

✗ **HALER EMPATIZAR AL USUARIO CON EL REFUGIADO**

07 A diferencia de Kickstarter, Kiva no incluye videos en la descripción de los proyectos. Un **video es mucho más directo y rápido que un texto**, que a veces, dependiendo de la extensión del mismo, puede desmotivar su lectura.

09 El apartado "Impacto", aunque podría ser más gráfico para hacerlo más leve al usuario, es una buena idea para que la gente vea el potencial de las ayudas.

○ **MOSTRAR EL POTENCIAL DE LAS AYUDAS.**

10 Como ya se ha mencionado anteriormente, Catapult financia los proyectos a partir de donaciones. Es por hecho que **se echa en falta más presencia de los donantes en la página**, mediante perfiles de usuarios, comentarios, etc.

○ **PRESENCIA DE LOS DONANTES EN LA PAGINA (*)**

01 El tipo de crowdfunding al que pertenece el concepto inicial de la página web es el **basado en donaciones**. Habrá que prestar especial atención a la manera de **mostrar la evolución del proyecto**, puesto que es lo único que obtiene a cambio el usuario.

○ **EL USUARIO DEBE PODER SEGUIR EL PROGRESO DEL PROYECTO**

02 La opción de **cambiar idioma** se encuentra **ubicada en un lugar poco intuitivo** para el usuario, y más aún si este no comprende el idioma en el que aparece la página al principio.

○ **IDIOMAS**

01 En menos de treinta segundos en la página principal el usuario es capaz de saber cuál es el objetivo de esta (luchar por la igualdad de género) y cómo puede ser participe en ello (patrocinando proyectos que mejoran las condiciones de la mujer en distintos ámbitos), lo que indica que está bien diseñada.

02 Datos del tipo "Sólo el 2% de las empresas tienen a mujeres en puestos de liderazgo" resultan útiles para concienciar y motivar al usuario a patrocinar.

03 El utilizar acciones más abstractas (shine a light, bring joy, change culture) para introducir las categorías empodera al usuario a querer luchar por el cambio siendo participe.

✗ **HACER QUE EL USUARIO SE SIENTA PARTICIPATIVO DESDE EL PRINCIPIO**

04 En principio aparecen sólo seis categorías de proyectos, pero más tarde el apartado "Explore projects" pueden ver más de 25. Esto supone una **sobrecarga de información para el usuario y dificulta la tarea de búsqueda**.

05 El hecho de que los proyectos sean de carácter humanitario, **no tengan fecha límite de financiación** debe tenerse en cuenta en el diseño posterior.

03 El apartado "Acerca de nosotros" es **demasiado extenso**. Quizás sea necesario, ya que se trata de un sitio bastante popular en su ámbito, pero puede buscarse la manera de hacer la lectura de este apartado más ligera para el usuario.

○ **LECTURA LIGERA**

04 El apartado "Números" resulta **muy directo** para comprender el poder que tiene Kickstarter y las posibilidades que ofrece.

○ **MOSTRAR POTENCIAL**

05 Debería ser más sencillo para el usuario el poder **explorar proyectos que en su día funcionaron**, así como opiniones y/o consejos de sus dueños participantes.

○ **EXPLORAR PROYECTOS ANTIGUOS**

Desarrollo del sitio web

Especificaciones de diseño

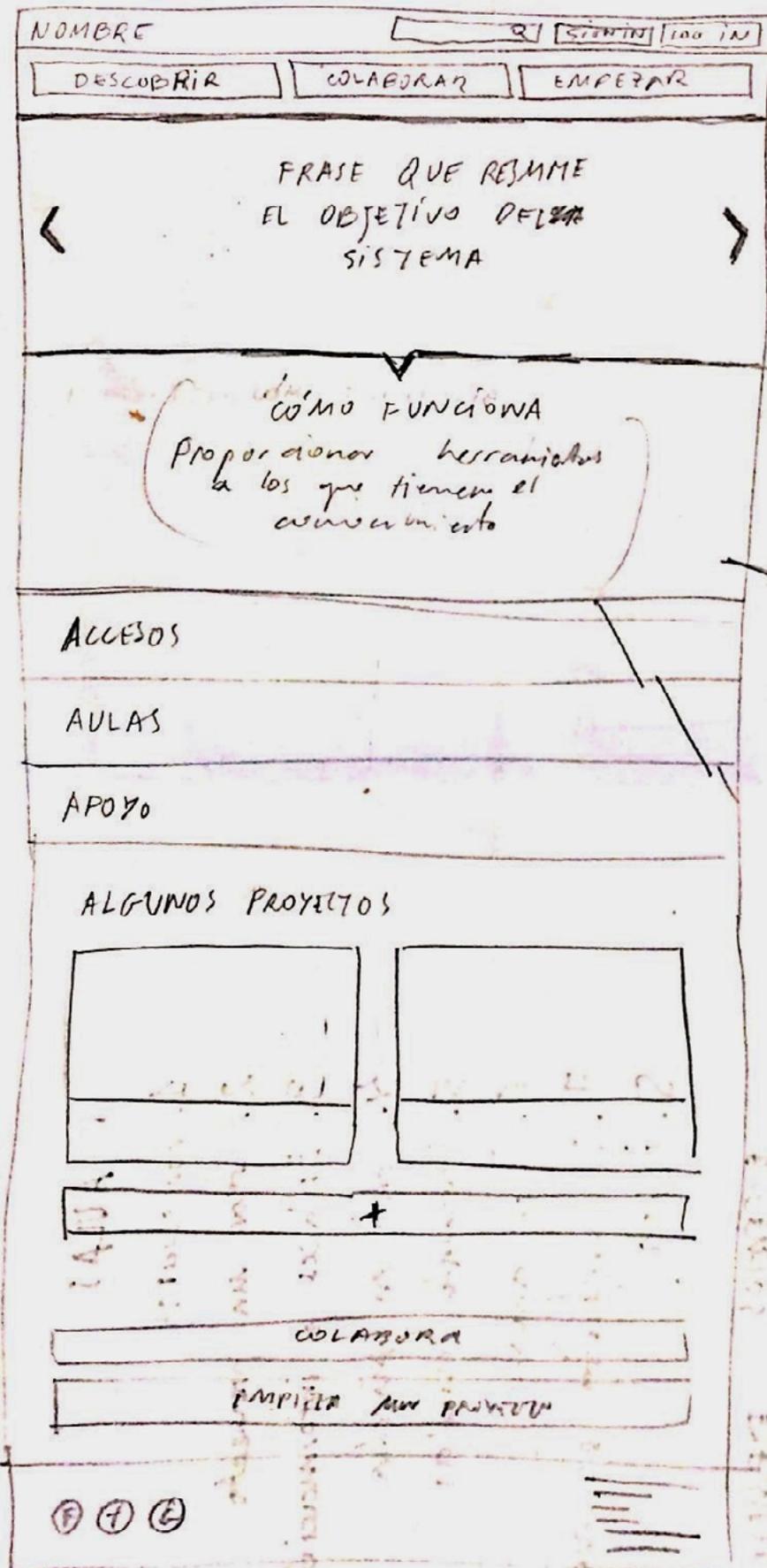
Antes de proceder al diseño físico, en el que se define la información que aparecerá en cada una de las páginas, se elaboraron una serie de especificaciones de diseño a tener en cuenta. Estas se obtuvieron partir de las conclusiones obtenidas en los apartados “El concepto de educación” y “Crowdfunding”:

- **No sobrecargar al usuario** con demasiada información.
- La página web debe ser **directa y comprensible**.
- **Hacer empatizar al usuario** con el refugiado.
- Lograr que el usuario donante se sienta participe desde el principio.
- Facilitar la **comunicación entre los distintos usuarios**.
- **Mostrar el potencial de las ayudas** para promoverlas.
- El usuario donante debe poder **seguir el progreso de los proyectos**.
- Resaltar el **carácter colaborativo** de la plataforma.
- Los botones “Compartir” deben ser fácilmente localizables.
- El botón “Donar” debe ser fácilmente localizable.
- Al ser una financiación de carácter humanitario, **no se establecerá una fecha para acabar la financiación**.
- La educación impartida debe **seguir la estructura que tenía en Siria**.

Además, se obtuvieron una serie de ideas concretas que podrían llegar a formar parte del diseño:

- **Filtrado** de proyectos por **categorías de educación**.
- Los usuarios pueden **ayudar a los refugiados resolviendo dudas**. Ej.: Profesor europeo con conocimientos en biología aconseja al refugiado sobre cómo llevar una clase.
- Los usuarios pueden **ayudar a los refugiados traduciendo sus videos a otros idiomas** mediante subtítulos.
- Poder **explorar proyectos antiguos** para aprender de ellos.
- Crear una **línea de tiempo de cada proyecto** para ver fácilmente el progreso desde su creación.

Fig. 57: EDP's a partir de conclusiones.



INICIO

problema
solución
proyectos
colaborar
empieza

FOTO
comentarios

17 años en un
campo de
retirados

esqueleta

HERRAMIENTAS



comentarios

¿cómo colaborar?
¿cómo empezar
un proyecto?

NUESTRA COMUNIDAD

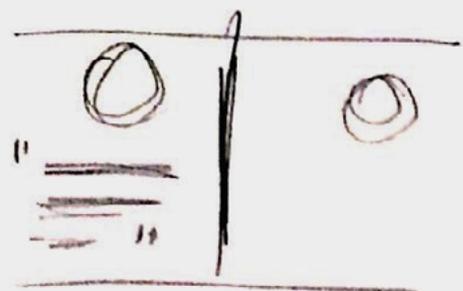


Fig. 58: Bocetos del diseño físico.

Desarrollo del sitio web

Diseño físico

El siguiente paso después del diseño lógico es el diseño físico, en el que se decide qué información debe aparecer en cada página. Puesto que el proyecto no consiste en el diseño de una página web, sino que esta es sólo una pequeña parte, se ha decidido plantear el diseño físico de las pantallas más representativas. Estas, indicadas en verde en el esquema inferior, son las pantallas: Inicio, Empieza un proyecto, Aulas y la página de un Proyecto.

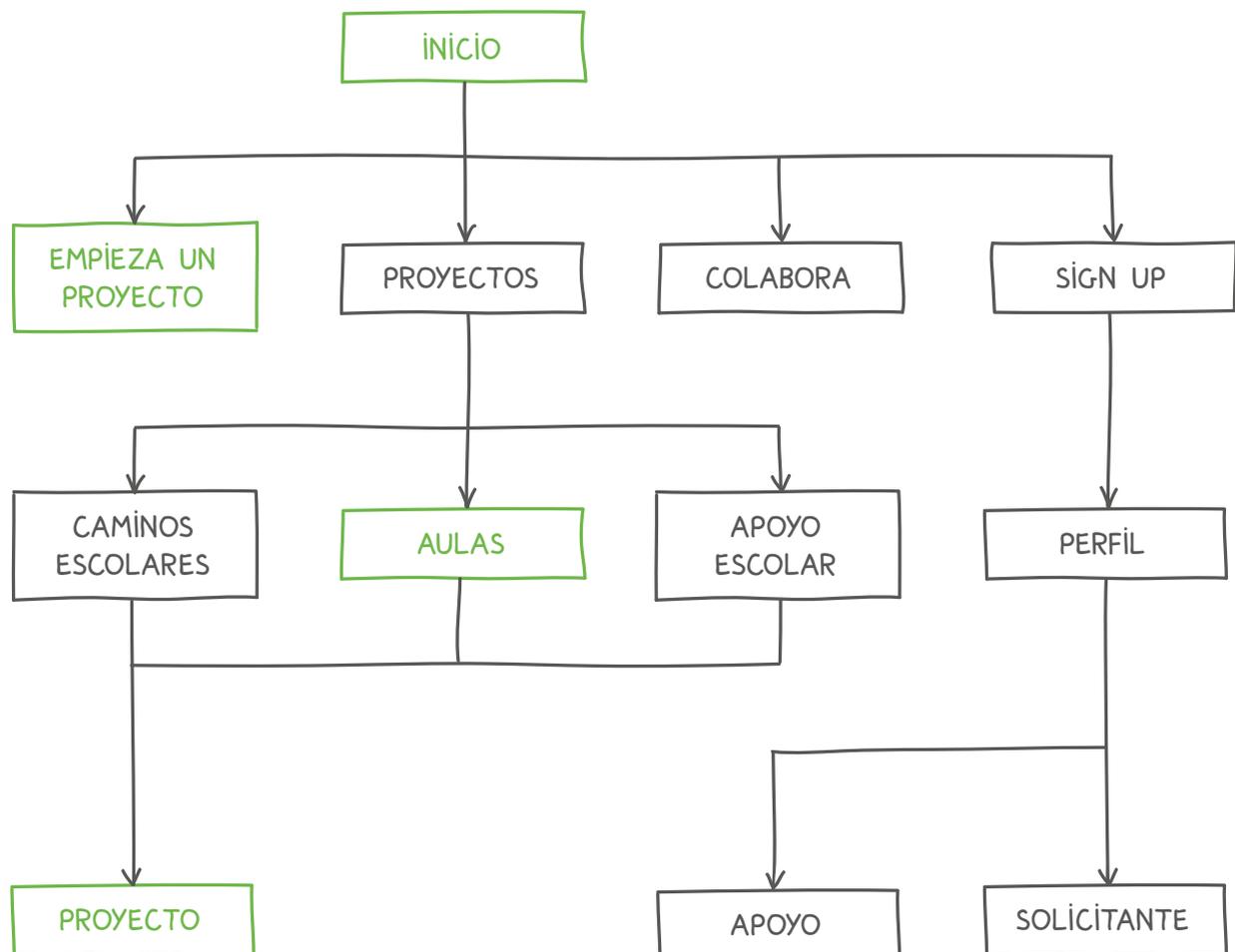
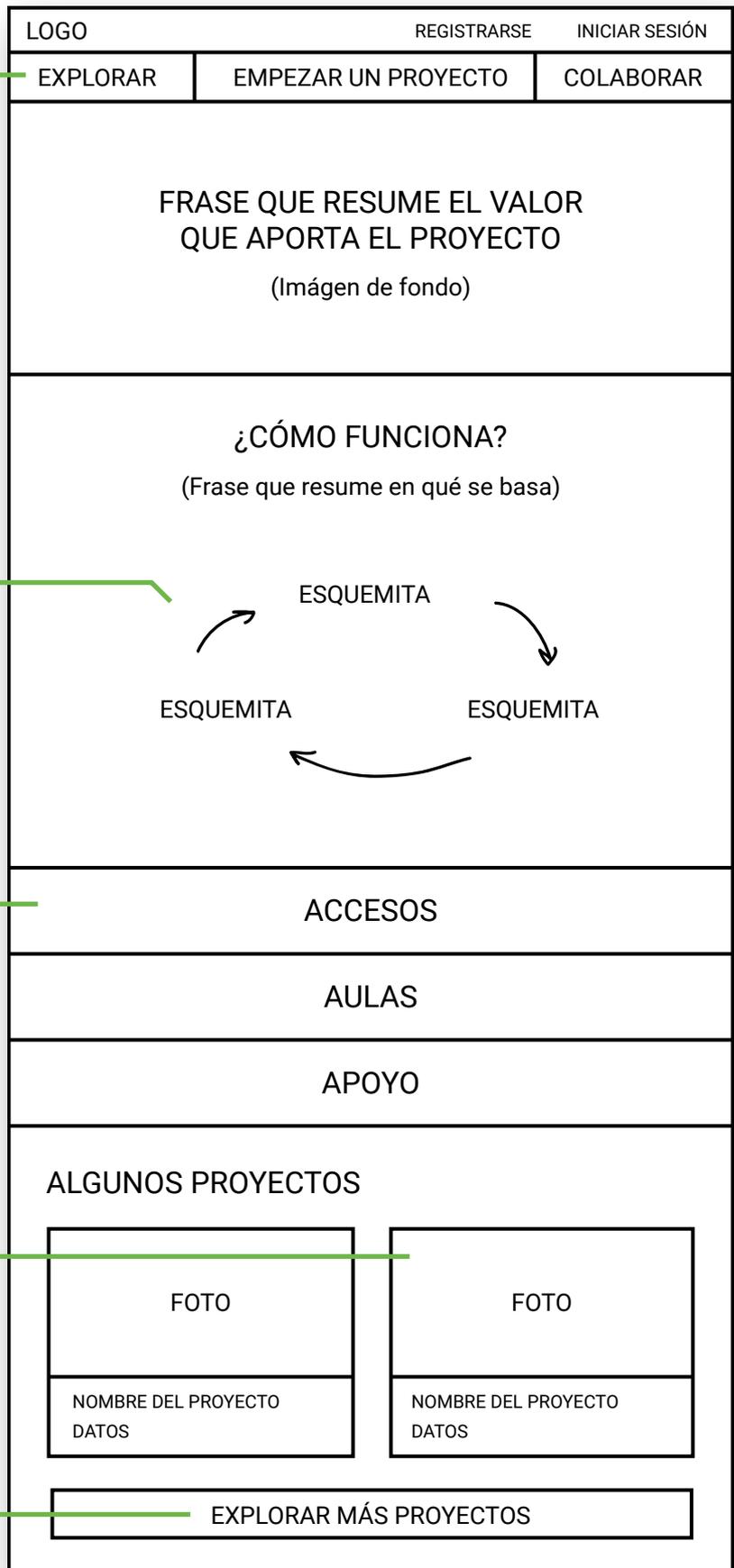


Fig. 59: Diseño lógico del sitio web indicando las pantallas a desarrollar.



Se proporciona un acceso directo a aquellas páginas más utilizadas.

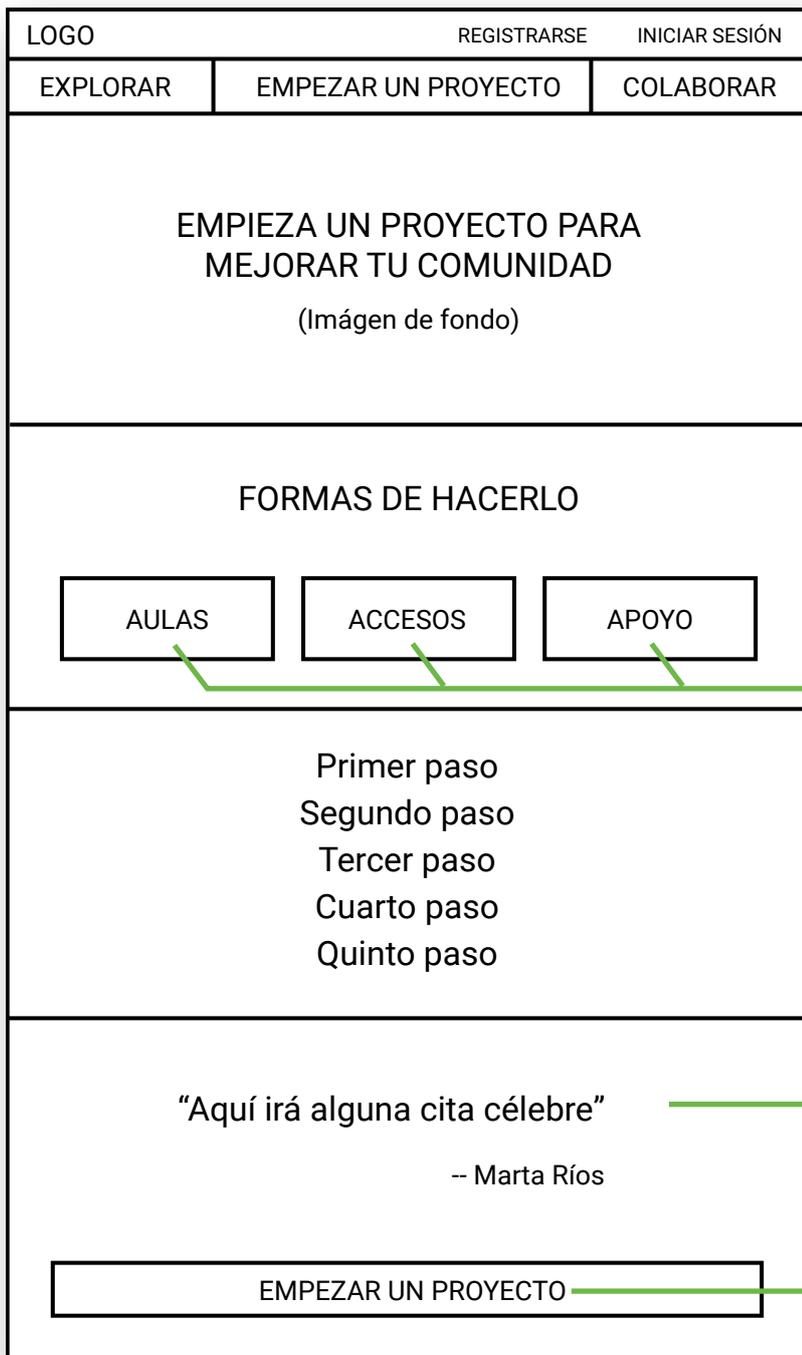
Un esquema sería una opción de mostrar el funcionamiento de la página. Aún así, pueden valorarse otros métodos si estos resultan más efectivos.

Al pulsar o desplazar el cursor por encima de estos controles, se explicaría en pocas palabras en qué consiste cada apartado.

Los datos aportados en la versión reducida de un proyecto podrían ser: equipo, localización, fecha de creación, pequeña descripción y la categoría (Accesos, Aulas o Apoyo)

Este botón llevaría al usuario a la página "Explorar", en la que aparecen todos los proyectos que se han llevado a cabo.

Fig. 60: Página "Inicio" del sitio web.



Además de proporcionar información básica sobre cada una de las categorías, estos botones deberían llevar al usuario a las respectivas páginas. Allí obtendrán información detallada sobre cada apartado.

“Dale a un hombre un pez y le darás de comer durante un día. Enséñale a pescar y lo alimentarás toda la vida.”

Al pulsar este botón, se le preguntará al usuario si posee una cuenta o quiere registrarse.

Fig. 61: Página “Empieza un proyecto” del sitio web.

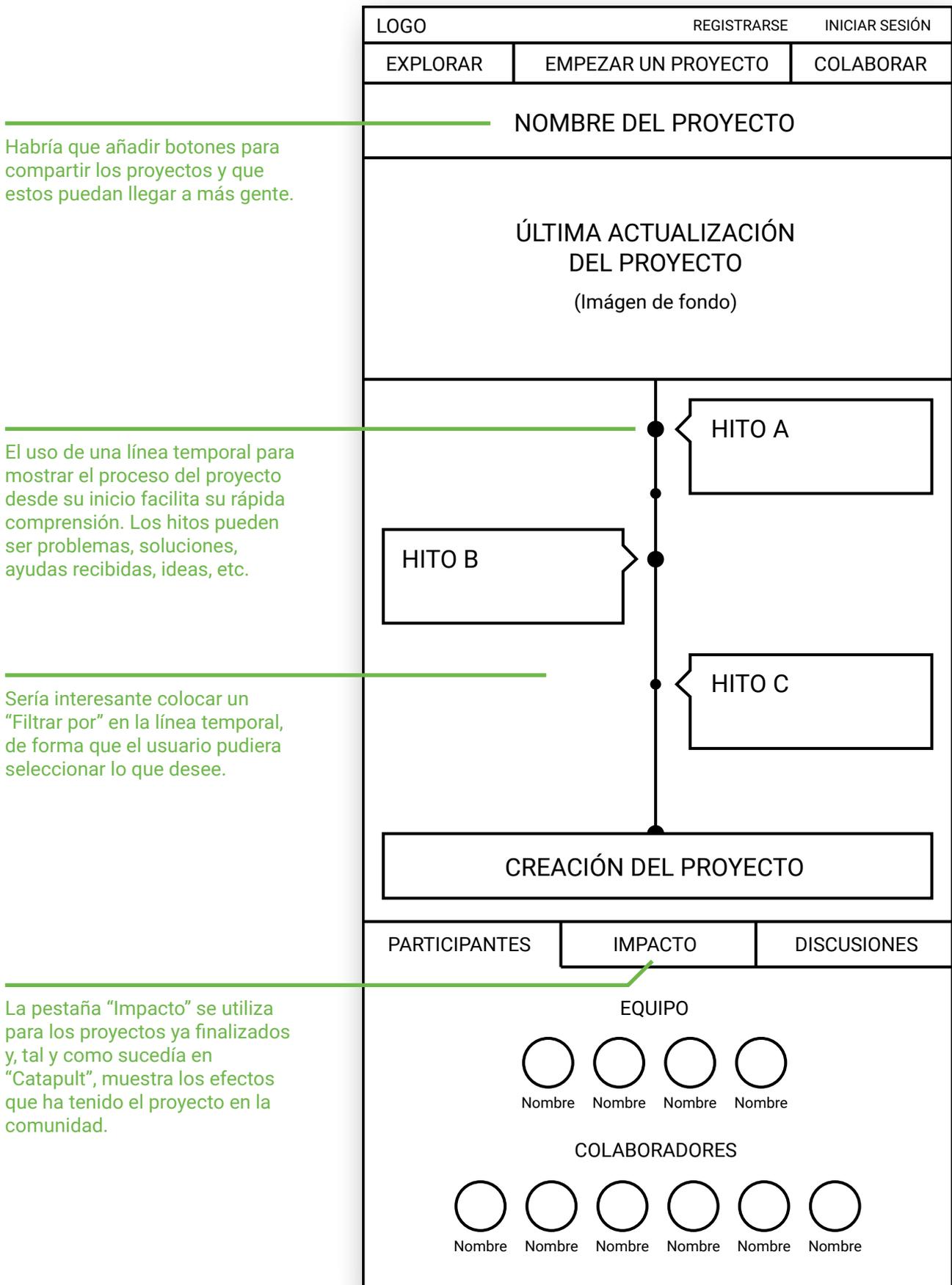


Fig. 62: Página "Empieza un proyecto" del sitio web.

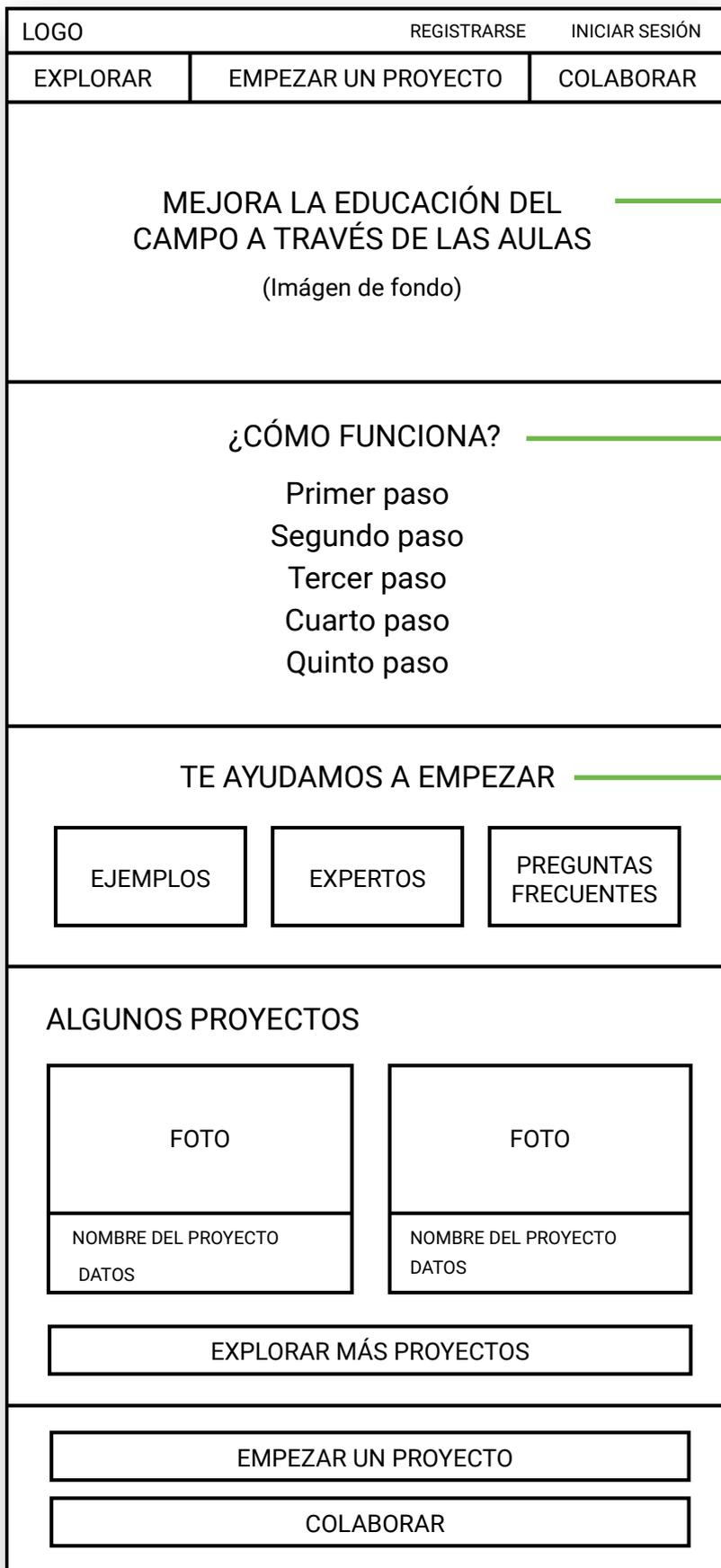


Fig. 63: Página "Aulas" del sitio web.

Desarrollo del sitio web

Diseño visual

Para finalizar, y después de realizar un estudio básico para lograr una imagen corporativa que sirviera como base, se realizó el diseño visual. De nuevo, puesto que el proyecto no consiste en el diseño de una página web, sino que esta es sólo una pequeña parte, se ha decidido plantear el diseño visual únicamente de una de las pantallas: la de Inicio. De seguirse adelante con el proyecto esta estética se aplicaría a cada una de las pantallas del sitio web.

El desarrollo de la Imagen corporativa se explica en el siguiente apartado.



Fig. 64. Página "Empieza un proyecto" del sitio web.



Fig. 64. Página "Empieza un proyecto" del sitio web.

Imagen corporativa

La imagen corporativa debe mostrar al usuario lo que el producto “significa”. Por ello, el primer paso a seguir es definir cuáles son los valores principales que definen nuestro proyecto y que, por lo tanto, queremos que nuestra imagen transmita.

Los valores escogidos son solidaridad, educación y economía compartida. A continuación se definirá con más detenimiento su papel en el proyecto y cómo se planteará su análisis:

Educación. El objetivo del proyecto es lograr una mejora en la educación de los campos de refugiados. Para averiguar como transmitir el concepto de educación, se analizará la imagen corporativa de distintas marcas relacionadas con ella: universidades, academias, editoriales, etc.

Solidaridad. La plataforma está basada en las donaciones solidarias, tanto de dinero como de tiempo, ayudando a resolver las posibles dudas de los profesores, colaborando en el diseño de las cajas, etc.. Para el análisis se observará la imagen corporativa de distintas ONG's.

Economía compartida. El proyecto se basa en la denominada “sharing economy”. La plataforma es el medio para lograrlo, poniendo en contacto a refugiados sirios con personas que quieren y pueden ayudarles a mejorar su situación. El análisis se centrará en plataformas crowdfunding, crowdsourcing y para compartir archivos online.



Educación. Uso de imagotipos principalmente. Presentan gran variedad de colores, de tonalidades alegres. Tipografía con o sin serifa dependiendo del tipo de educación. [Fig. 65].



Solidaridad. Abundan los imagotipos, principalmente monocromos. Azul, rojo y verde como colores principales. Manos, personas y corazones como símbolo. Logotipo sin serifa. [Fig 66].



Economía compartida. Imagotipos y logotipos principalmente. Utilizan de uno a tres colores, predominando el azul el, el rojo y el negro. Símbolos abstractos. Tipografía sin serifa. [Fig 67].

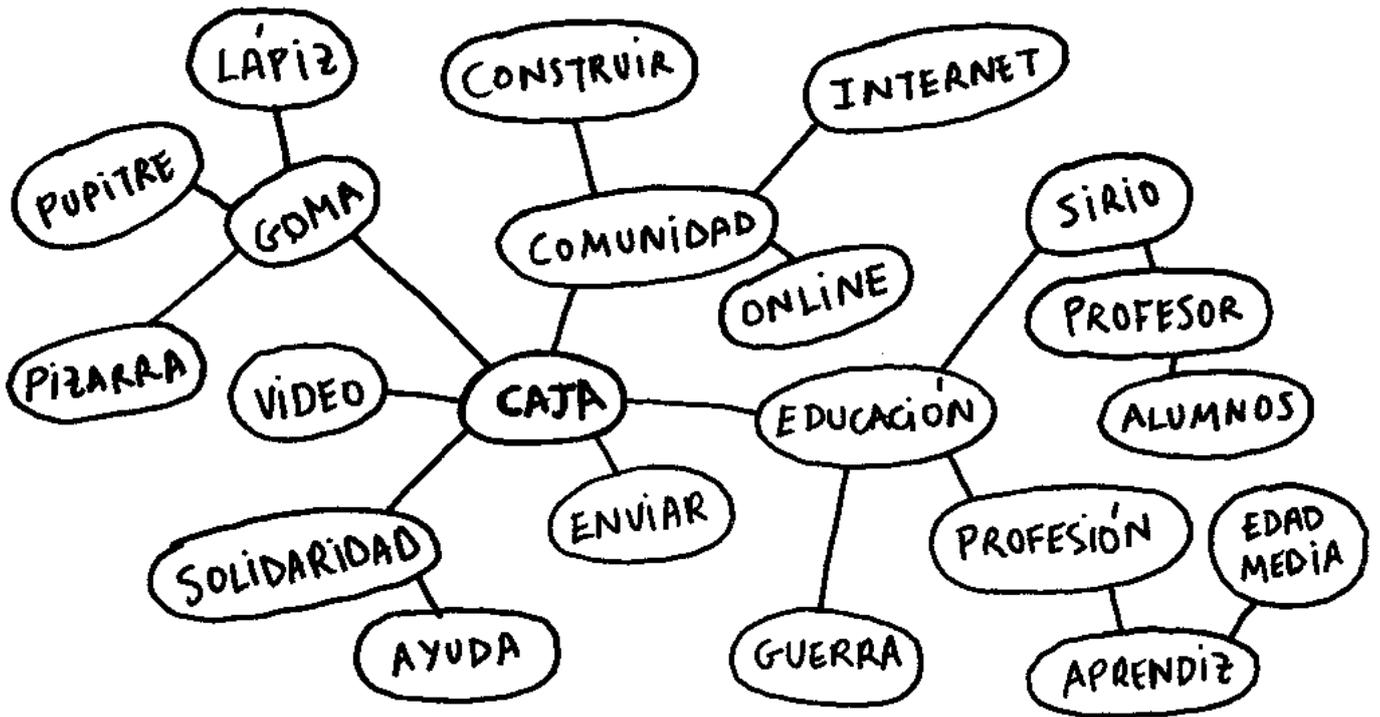


Imagen corporativa

Generación de conceptos

Tras realizar los paneles de influencias y extraer conclusiones se realiza un mapa mental para encontrar aquellas formas y/u objetos que asociamos con **educación**, **solidaridad** y **compartir** para usarlos posteriormente en la generación gráfica de ideas.

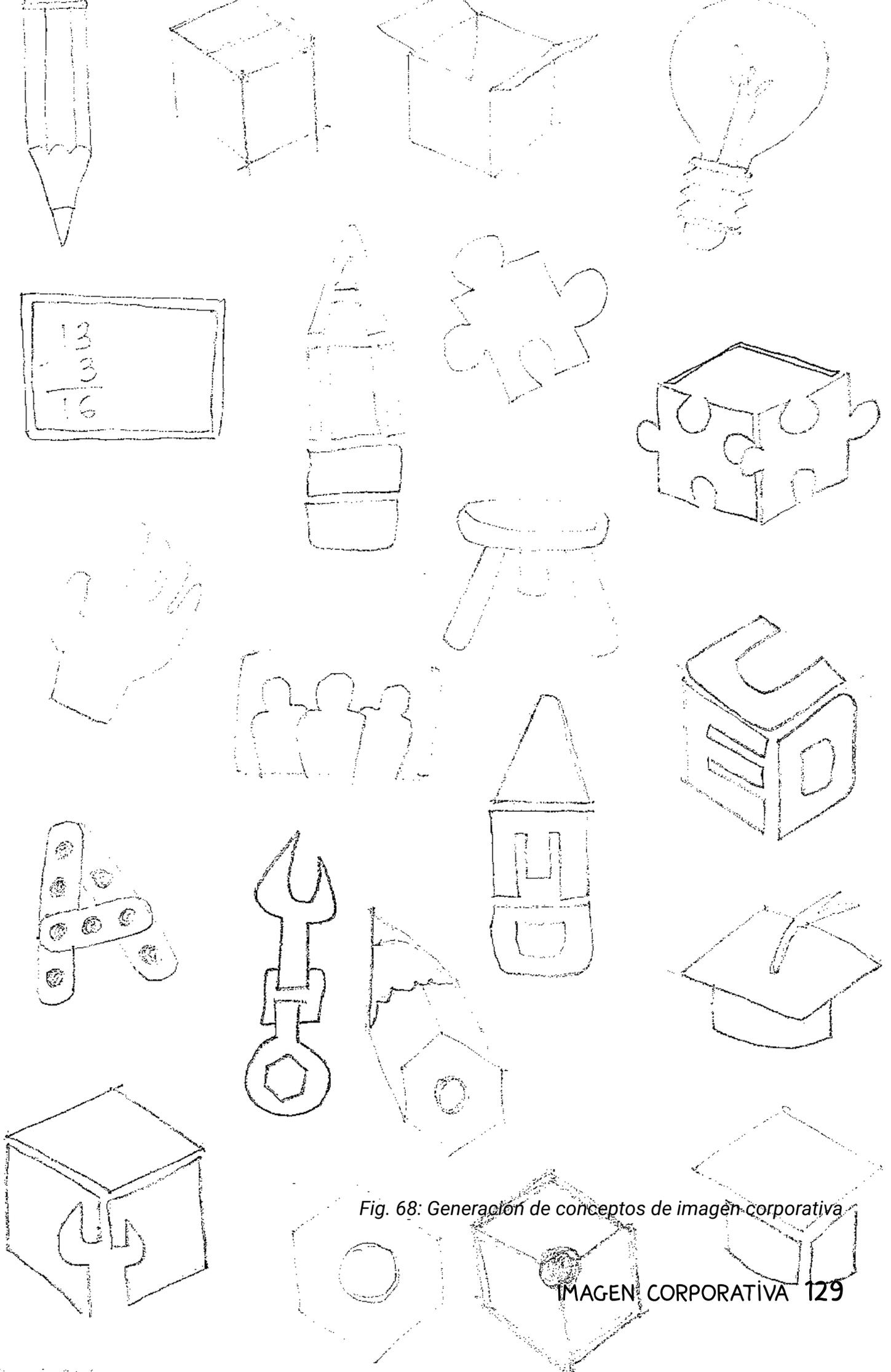
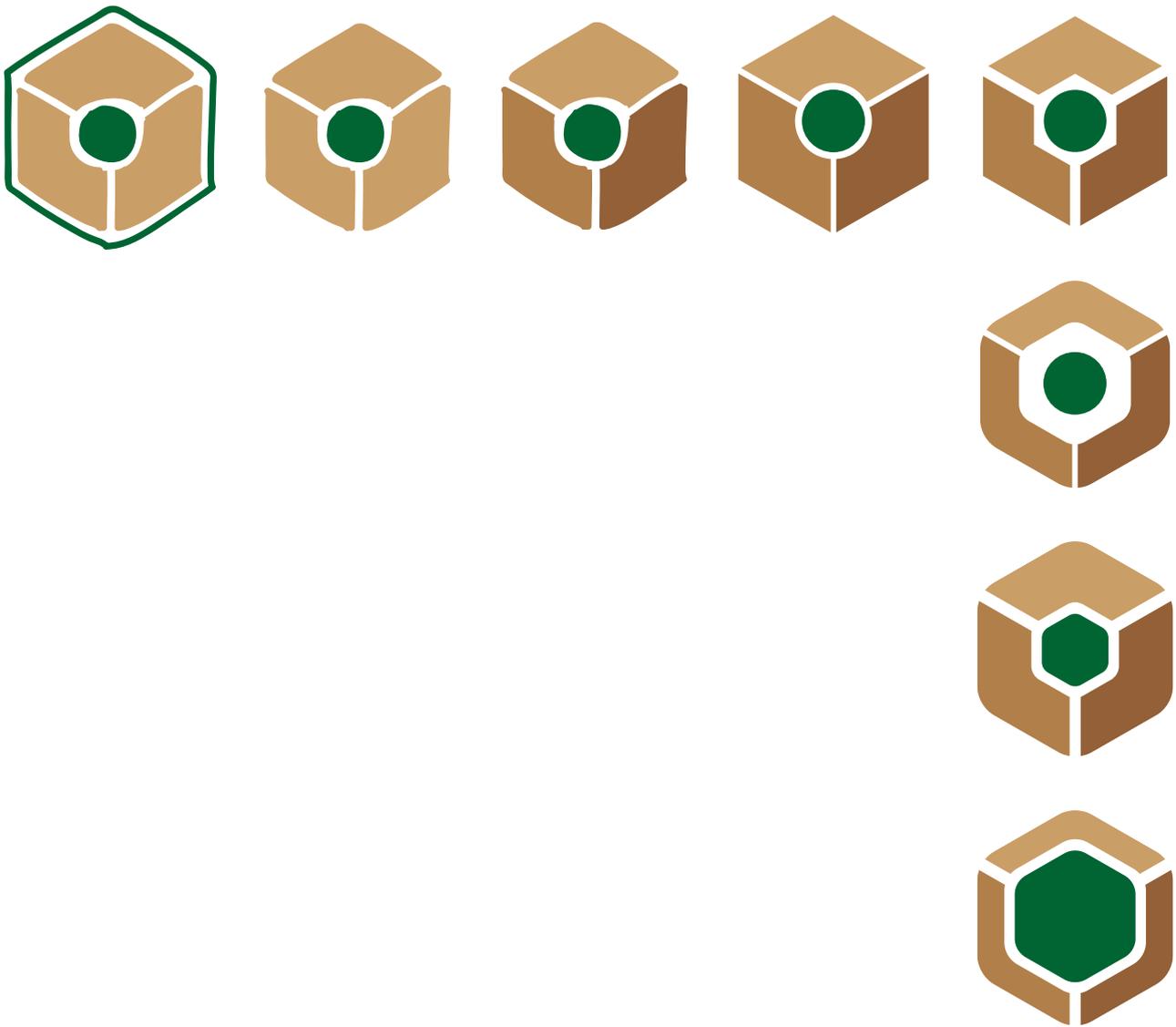


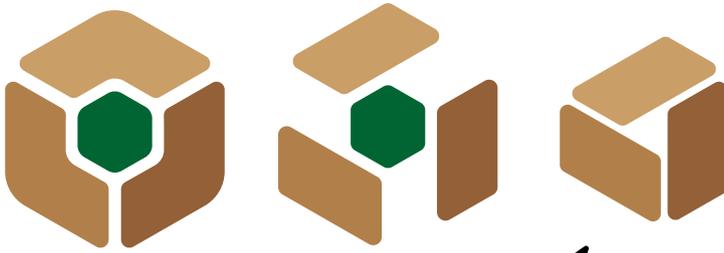
Fig. 68: Generación de conceptos de imagen corporativa



Se decidió continuar con el concepto de la base de lápiz por ser aquel que plasma de forma más abstracta los conceptos ya mencionados.

Para facilitar la visión de la caja, se le asignaron colores para imitar el sombreado. A continuación se pasaron asignaron valorar las diferentes posibilidades en cuanto a redondeos exteriores e interiores: se buscaba hacer

la forma menos "agresiva" eliminando las aristas intentando no perder con ello el carácter formal del símbolo. El último paso fue definir el color del círculo interior. En un principio este se había basado en un lápiz de colores por su relación con los niños, pero finalmente se optó por un color neutro más cercano al lapicero con mina de grafito. Así se facilitaría la posterior transformación a imagotipo.



UPS... GOOGLE DRIVE

Fig. 69: Evolución del símbolo escogido

Imagen corporativa

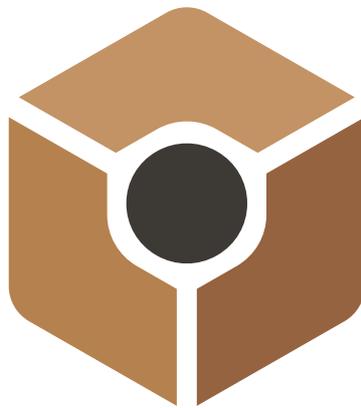
Imagotipo

El imagotipo final, situado en la parte inferior de la página, transmite los valores planteados de la siguiente forma:

Educación. El símbolo es la abstracción de un lápiz; y el logotipo, "pencilbox", surge de la palabras "pencil case", ya que un estuche contiene las herramientas necesarias para la educación.

Economía compartida. Esta aparece en símbolo, que al estar dividido en partes y cercanas entre ellas potencia la sensación de cooperación y unidad.

Solidaridad. La encontraríamos también en el símbolo, que además de un lápiz es una caja proyectada en perspectiva isométrica, que se asociaría con "enviar ayuda".



PENCILBOX

Fig. 70: Imagotipo

**ABCDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ**

Catamaran Black

ABCDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ

Catamaran Black



Pencilbox

Los refugiados pasan una media de 17 años en los campos de acogida. Durante ese tiempo los niños crecen con una educación insuficiente, mientras que los adultos pierden poco a poco la capacidad para gestionar su vida.

Pencilbox busca darle un sentido a las vidas de los adultos para que vuelvan a tomar las riendas de su vida, haciéndoles partícipes de la necesaria mejora educativa en los campos de acogida. De forma que niños y adultos se beneficien.

Pencilbox sigue la tendencia del diseño para la innovación social planteada por Ezio Manzini, uno de los pensadores más influyentes hoy en día en el mundo del diseño, en su libro *Design, when everybody designs*.

Manzini dice que la creatividad es una cualidad innata del ser humano que, además, se potencia en tiempos de crisis. Es decir, que ante un problema las personas tienden a usar su creatividad y su capacidad para el diseño con el fin de realizar algo nuevo y, así, cambiar su situación. Convirtiéndose, por lo tanto, en parte de la solución.

Esto plantea un cambio de paradigma en el cual quienes hasta ahora habían sido considerados como “personas con problemas” pueden ser reconocidos como “personas con capacidades”, que pueden contribuir de una manera útil a la producción del servicio; como coproductores.

En el caso de Siria, el exilio de prácticamente un país entero implica que en los campos de refugiados pueden encontrarse profesionales de todos los ámbitos. Gente que en Siria tenía una profesión y, con el comienzo de la guerra y su traslado a los campos, ha perdido la posibilidad de ejercerla. Se trata, por lo tanto, de personas con conocimiento sobre distintas áreas que cuentan, además, con el tiempo necesario para poder transmitirlo.

“Dale a un
hombre un
pez y le darás
de comer
durante
un día.
Enséñale
a pescar y lo
alimentarás
toda la vida.”

Lao Tzu

El papel de Pencilbox en esta situación es proporcionar a los refugiados las herramientas necesarias para que ellos mismos activen, orienten y mantengan un cambio de la educación en su campo de acogida. Estas herramientas, que están disponibles en la página web de Pencilbox, son: experiencias, en forma proyectos existentes que resuelven necesidades muy parecidas (en otros lugares del mundo y, más tarde, en campos de refugiados); y la comunidad, personas que tiene conocimientos y ganas de ayudar a los refugiados a lo largo de su recorrido (respondiendo dudas y subiendo archivos, por ejemplo).

Además, están planteadas de forma que no condicionen en exceso al usuario, sino que fomenten la proactividad y generen experiencias nuevas.

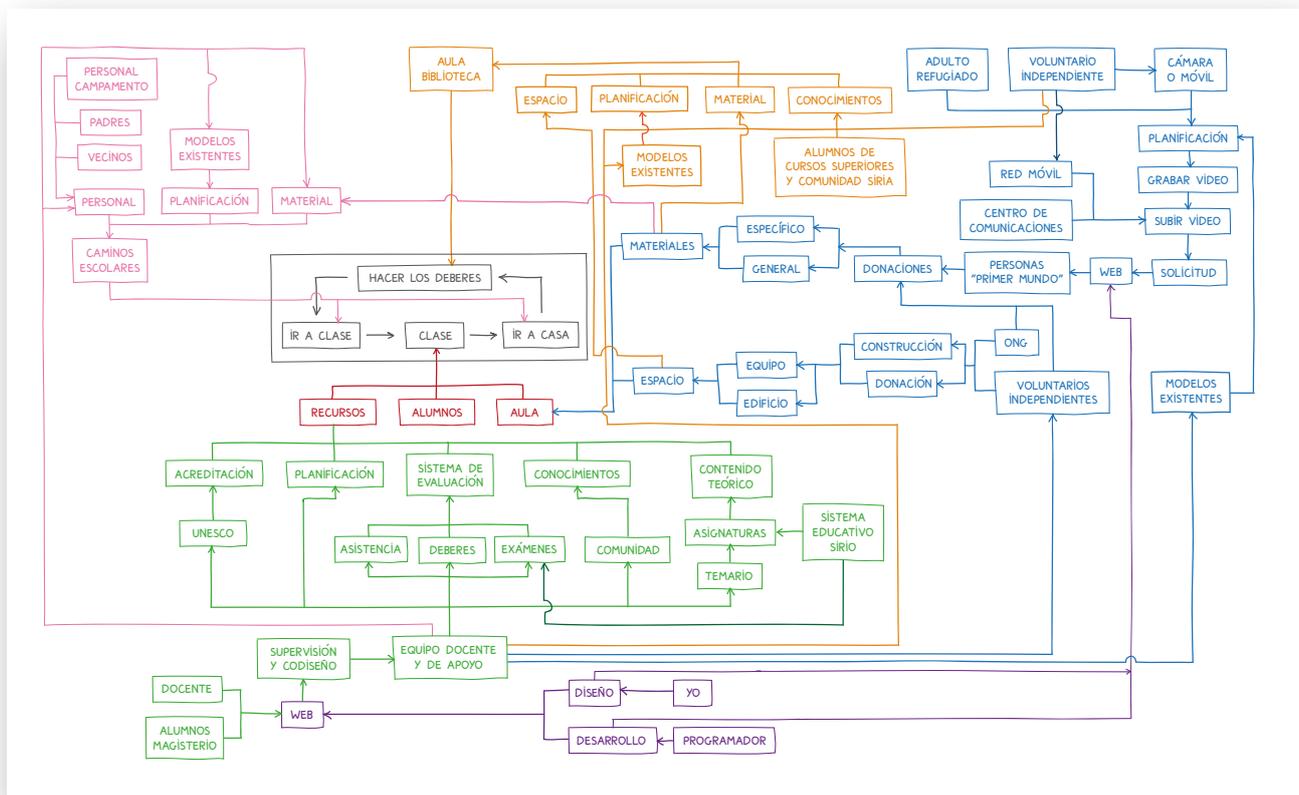


Fig. 71: Esquema del sistema

Caminos escolares

Para comenzar un proyecto de camino escolar en el campo de refugiados, el Equipo Docente y de Apoyo (EDA) necesitará planificación, personal y material.

El primer paso a seguir es acceder al sitio web, donde mediante ejemplos en otros lugares y el apoyo de la comunidad, el EDA adquirirá conocimientos para plantear la planificación del proyecto. Una vez hecho esto, su tarea será iniciar una búsqueda de recursos por el campamento, intentado, por ejemplo, que una ONG haga suyo el proyecto y así financie los materiales necesarios.

Para acabar, deberán implicar a la comunidad siria presente en el campo para que acceda a actuar como personal del camino escolar, asegurándose que el recorrido es seguro. El personal del campo también podría colaborar.

El proyecto será documentado por el EDA e implementado a la página, para que así se generen cada vez más experiencias.

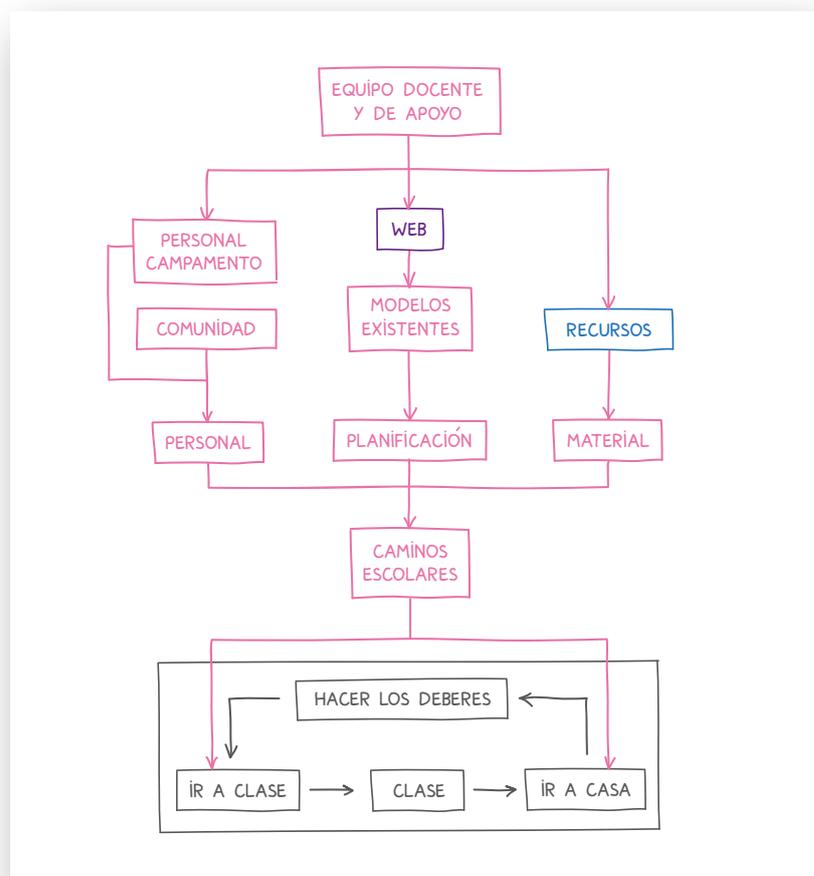


Fig. 72: Caminos escolares en el sistema

Aula biblioteca

Si quiere empezar un proyecto de aula biblioteca en el campamento, el EDA necesitará planificación, espacio, material y conocimientos para ayudar a los alumnos.

El primer paso será acceder al sitio web, donde mediante experiencias en otros lugares y el apoyo de la comunidad, el EDA conseguirá los conocimientos necesarios para plantear la planificación del proyecto. Después deberá iniciar una búsqueda de recursos por el campo. Puede, como en el caso anterior, tratar de buscar el apoyo de ONG's y voluntarios independientes dispuestos a invertir en el proyecto.

Finalmente deberá contar con personal capacitado para ejercer de profesor de apoyo en el aula biblioteca. Los mismos sirios ejercerían este papel, tanto los adultos como los alumnos de cursos superiores.

El proyecto será documentado por el EDA e implementado a la página, para que así se generen cada vez más experiencias.

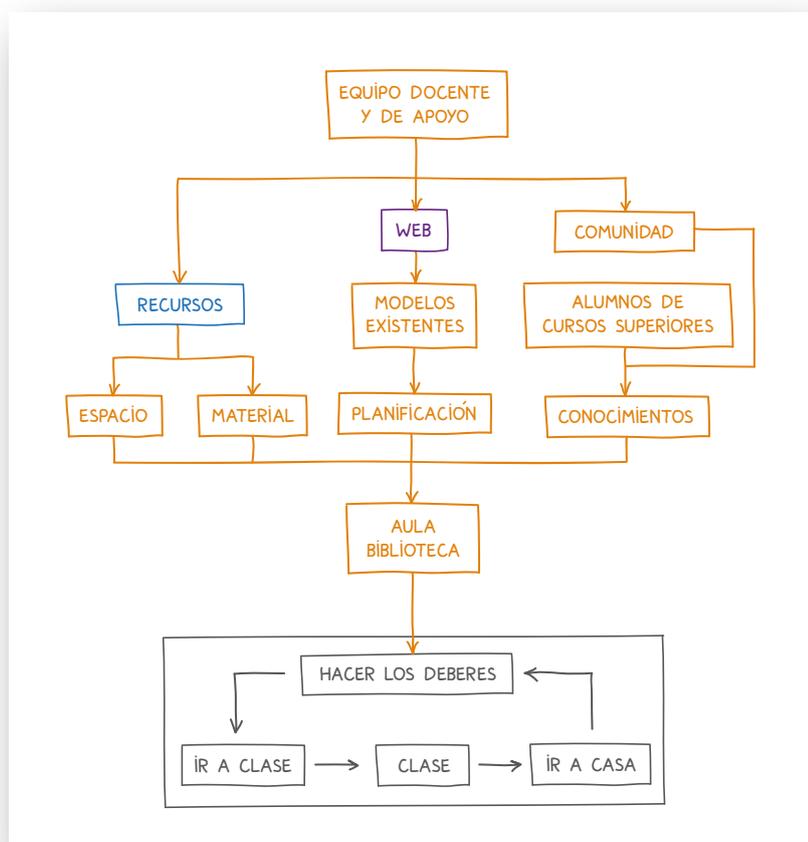


Fig. 73: Aula biblioteca en el sistema

Nuevos docentes

Para comenzar un proyecto de camino escolar en el campo de refugiados, el Equipo docente y de apoyo necesitará planificación, conocimientos en las materias, contenido teórico, sistemas de evaluación y, finalmente, acreditación.

Como en el caso anterior, lo primero es acceder al sitio web, donde mediante experiencias en otros lugares y el apoyo de la comunidad, el EDA conseguirá los conocimientos necesarios para plantear la planificación del proyecto. Después deberá buscar los recursos necesarios (espacio y material) en el campamento. A continuación se dotarán las aulas de profesorado, que estará constituido por la comunidad siria, dependiendo que cuál sea su ámbito de especialidad.

Finalmente, el EDA, con el apoyo de docentes a través del sitio web, establecerá el contenido teórico y el sistema de evaluación, e intentará conseguir la acreditación a través de organismos como la UNESCO.

El proyecto será documentado por el EDA e implementado a la página, para que así se generen cada vez más experiencias.

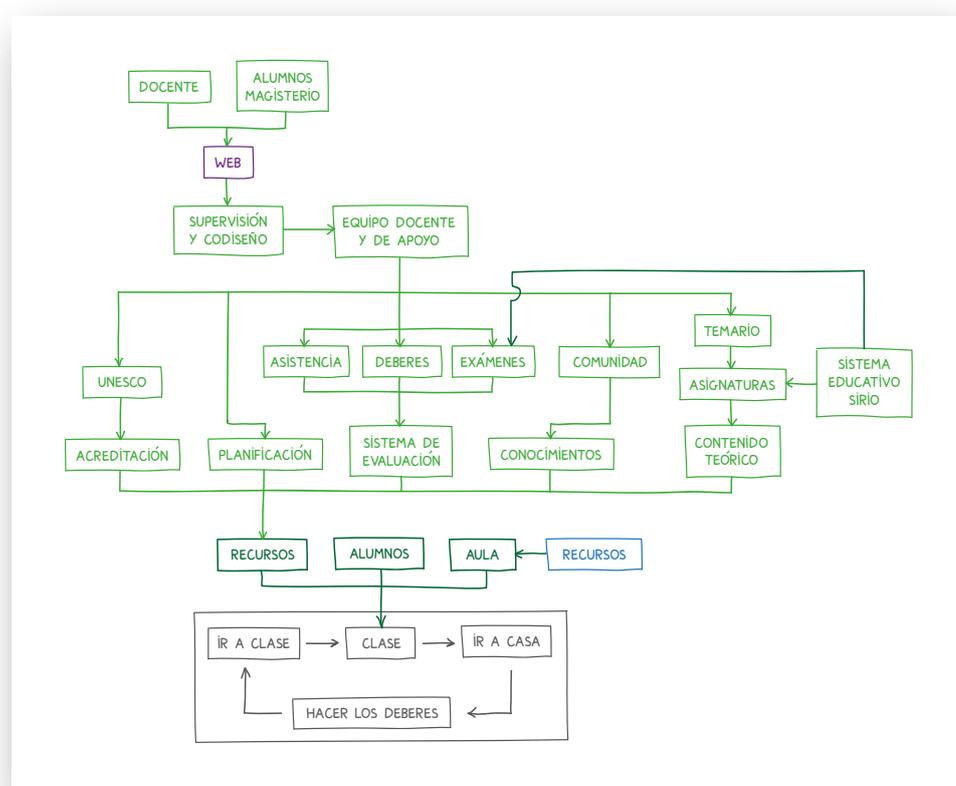


Fig. 74: Nuevos docentes en el sistema

Obtención de los recursos

Existen dos caminos para conseguir los recursos necesarios para los proyectos:

El plan A es que el EDA obtengan los recursos que necesitan en el campo, intentando conseguir donaciones y/o acuerdos con las ONG's o los voluntarios independientes. Estos podrían aportar materiales, dinero o personal (para construir aulas, por ejemplo).

El plan B se utilizaría en caso de que el A fallara. Así, el sitio web posibilitaría que el EDA, mediante la grabación de un video y su implementación en la web, consiguiera financiación mediante el "crowdfunding". Para llevarlo a cabo el EDA accedería al sitio web, donde mediante experiencias en otros sitios crowdfunding y el apoyo de la comunidad, el EDA pueda plantear un proyecto sólido de cómo utilizarán el dinero para obtener sus recursos.

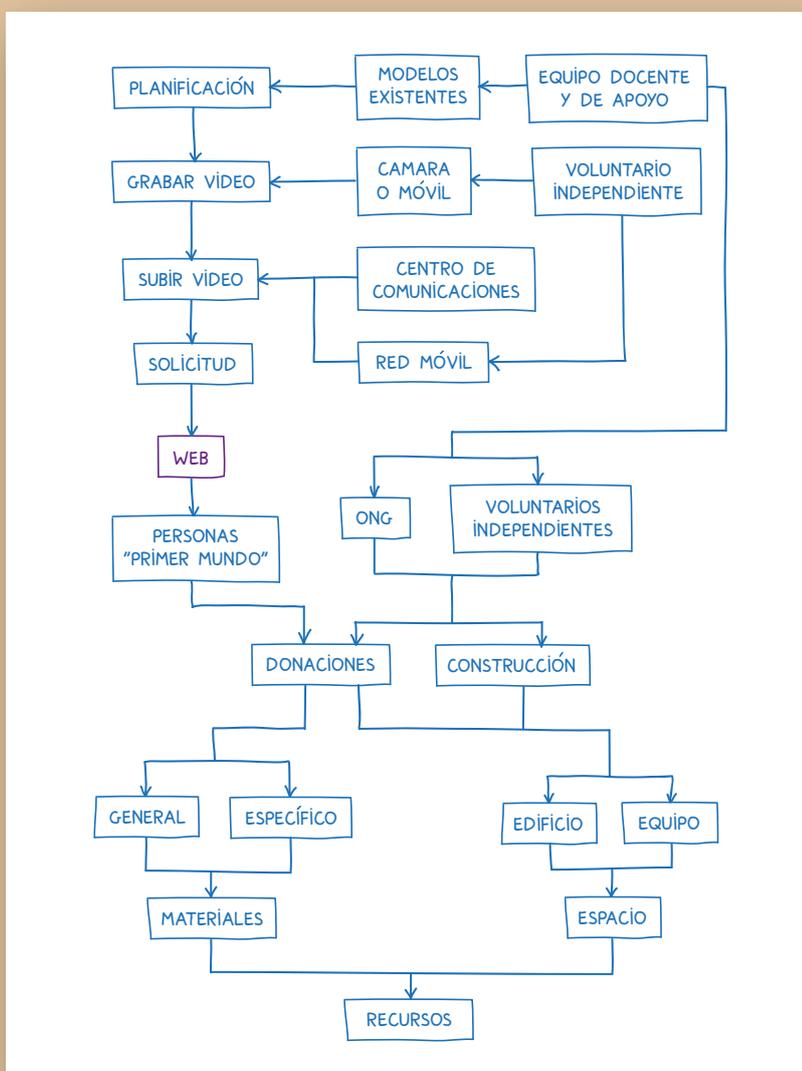


Fig. 75: Aula biblioteca en el sistema



Fig. 76: Proyecto IdeasBox.

El valor añadido

El sistema **resuelve los dos problemas más críticos** detectados durante el estudio de los campos de acogida: las carencias en la educación de niños y la necesidad de realización personal por parte de los adultos sirios.

Además, **aporta un valor añadido al campo de refugiados** en el que se lleva a cabo, resultado de la **implicación y colaboración de la comunidad siria en la puesta en marcha de un proyecto para mejorar su campo**. Así, Pencilbox es interesante para un campamento no sólo como herramienta para realizar mejoras en el mismo, sino como medio para conseguir ayudas de otras organizaciones.

Bibliothèques Sans Frontières es una ONG francesa que tiene como objetivo llevar la educación y la lectura a los puntos del mundo. Su proyecto **IdeasBox** es una mediateca en forma de kit que consta de cuatro cajas: una con **acceso a Internet**, otra con una biblioteca, y las otras dos con televisores, cámaras, juegos, etc.

Pencilbox necesita conexión a Internet para llevarse a cabo y es, a su vez, un medio para conseguirlo o mejorarlo, pudiendo marcar la diferencia frente a otros campos a la hora de conseguir ayudas como IdeasBox.

Conclusiones a nivel profesional

Al trabajar durante tanto tiempo en un proyecto tan grande he aprendido una lección a mi parecer muy importante: **no intentar abarcarlo todo**. Hay que saber **hasta dónde llegan los conocimientos y habilidades de uno mismo** (o hasta donde podrían llegar dedicándole "X" tiempo) y saber definir, en consecuencia, los límites del proyecto.

Por otro lado, me ha servido para comprender que ninguna idea inicial, por muy buena que parezca, es la mejor solución. Con el proyecto he aprendido a **cuestionarlo todo una y mil veces para dar poder dar con la mejor solución**.

Conclusiones a nivel personal

En cuanto a mi futuro como diseñadora, al indagar sobre el diseño social y el diseño para la innovación social he descubierto que es un **ámbito que me interesa y al que me gustaría dedicarme**. El próximo mayo solicitaré plaza para cursar el **máster de Social design** en la **Design Academy Eindhoven**, en Holanda.

Dicho máster no comenzaría hasta septiembre del año que viene, por lo que el **próximo febrero viajaré hasta Vasilika** (Grecia), **donde trabajaré como voluntaria a lo largo de seis meses en el Eko Camp**, un campo de acogida gestionado por voluntarios independientes.

Allí, además de ayudar en la **construcción de viviendas** e infraestructura, me gustaría **testear el Pencilbox** con la ayuda de los voluntarios y los refugiados allí presentes. Así podré llevar a cabo algunas mejoras y, además, conseguir **material multimedia para hacer un vídeo e intentar lanzarlo**.

Bibliografía

Metodología

[09-10-16] Apuntes de Design Management de Henryk Stawicki, School of Form.

La crisis migratoria

[12-06-2016] <http://data.unhcr.org/syrianrefugees/regional.php>

[12-06-2016] <http://www.20minutos.es/noticia/2581603/0/crisis-refugiados/respuesta-europa-ue/ue-turquia-solidaridad/>

[12-06-2016] <http://www.acnur.org/t3/que-hace/respuesta-a-emergencias/emergencia-en-siria/>

[12-06-2016] <http://www.amnesty.org/es/latest/news/2016/02/syrias-refugee-crisis-in-numbers/>

[09-06-2016] <http://www.dicc.hegoa.ehu.es/listar/mostrar/184>

[12-06-2016] <http://www.unhcr.org/figures-at-a-glance.html>

[13-06-2016] <http://www.acnur.org/t3/fileadmin/Documentos/BDL/2015/9905.pdf?view=1>

[13-06-2016] <http://www.acnur.org/t3/a-quien-ayuda/refugiados/quien-es-un-refugiado/>

Campos de refugiados

[13-06-2016] http://recursos.eacnur.org/hubfs/Content/ACN_ebook_anatomia_campo_refugiados.pdf?t=1465464487854

[13-06-2016] <http://www.consilium.europa.eu/es/press/press-releases/2016/03/18-eu-turkey-statement/>

[14-06-2016] <http://espacio-redo.es/el-mundo-encambio/por-que-los-paises-del-golfo-no-acogen-a-los-refugiados-sirios/>

[14-06-2016] http://internacional.elpais.com/internacional/2015/09/08/actualidad/1441724557_344467.html

[15-06-2016] <http://www.acnur.org/t3/>

[fileadmin/Documentos/BDL/2001/0506.pdf?view=1](http://www.acnur.org/t3/fileadmin/Documentos/BDL/2001/0506.pdf?view=1)

[14-06-2016] <http://www.abc.es/internacional/20130422/abci-refugiados-siria-201304212209.html>

[14-06-2016] <http://www.affordablehousinginstitute.org/storage/images/AHI-Publication-Zaatari-The-Instant-City-Low-Res-PDF-141120.pdf>

[13-06-2016] Documento "Anatomía de un campo de refugiados: atención y necesidades". ACNUR.

[28-09-16] <http://www.houstonchronicle.com/news/world/article/Rights-group-Refugee-children-still-in-Greek-9211521.php>

[06-09-16] <http://www.diariodemallorca.es/part-forana/2016/02/27/antonia-triguero-recauda-1500-euros/1097182.html>

[06-09-16] <https://www.instagram.com/p/BJOJjnHB-gr/?taken-by=doradzo>

[12-09-16] Entrevista a Antonia Triguero

[28-09-16] Entrevista a Pedro Rial

Conceptos

[27-10-16] https://www.neweurope.eu/wp-content/uploads/2015/09/h_51705755.jpg

[28-10-16] <https://uefafoundation.org/action/football-in-the-zaatari-refugee-camp/#Today>

El concepto de educación

[14-10-16] <http://www.ugr.es/~fjjrios/pce/media/1-EducacionConcepto.pdf>

[14-10-16] <http://www.uis.unesco.org/Education/Documents/iscde-2011-sp.pdf>

[14-10-16] http://www.unizar.es/cce/atencion_diversidad/Didactica/Modelos%20de%20enseñanza.pdf

[06-10-16] http://www.ibe.unesco.org/fileadmin/user_upload/Publications/WDE/2010/pdf-versions/Syrian_Arab_

Republic.pdf
[06-10-16] http://www.ibe.unesco.org/fileadmin/user_upload/archive/Countries/WDE/2006/ARAB_STATES/Syrian_Arab_Republic/Syrian_Arab_Republic.htm

Enseñanza

[14-10-16] Fundamento y construcción del acto educativo. Javier Augusto Nicoletti
[14-10-16] <https://es.wikipedia.org/wiki/Autoaprendizaje>
[23-10-16] <http://noticias.universia.es/portada/noticia/2014/12/17/1117196/10-cualidades-esenciales-buen-docente.html>
[21-10-16] <http://pedagogia.mx/concepto/>
[21-10-16] http://politica.elpais.com/politica/2014/12/04/actualidad/1417717866_624002.html
[21-10-16] <https://www.youtube.com/watch?v=zDZFcDGpL4U&app=desktop>

Diseño del sistema

[28-10-16] <http://www.zaragoza.es/ciudad/caminoescolar/que.htm>
[29-10-16] <http://www.elperiodico.com/es/noticias/sociedad/coles-abiertos-para-deberes-3961913>

Caminos escolares

[30-10-16] http://www.dgt.es/PEVI/contenidos/Externos/recursos/infancia/camino_escolar/camino_escolar_Paso_a_Paso.pdf
[30-10-16] http://www.fomento.gob.es/MFOM/LANG_CASTELLANO/_ESPECIALES/CAMINO_ESCOLAR/
[30-10-16] http://www.fomento.gob.es/escolar/Camescolar_Guia_Altareso.pdf
[30-10-16] http://www.zaragoza.es/contenidos/viapublica/caminos/Def_CCOO_Camino%20Escolar.pdf
[30-10-16] <http://mdc.cbuc.cat/cdm/ref/>

collection/cartellsBC/id/41
[30-10-16] <https://zaragozaprensadotcom1.files.wordpress.com/2014/02/inicio-camino-escolar-ceip-cesar-augusto.jpg>
[30-10-16] <http://smartcity.bcn.cat/sfiles/img/contents/proj06XL.jpg>

Crowdfunding

[19-05-2016] <http://www.fundeu.es/recomendacion/crowdfunding-mejor-financiacion-colectiva-financiacion-popularo-suscripcion-popular-982/>
[19-05-2016] <http://www.universocrowdfunding.com/que-es-el-crowdfunding/#.VzrwrKvFx1B>
[19-05-2016] <https://www.kickstarter.com>
[19-05-2016] <https://www.kiva.org>
[19-05-2016] <https://www.catapult.org>

Diseño e innovación social

Design, when everybody designs, de Ezio Manzini.
[01-11-16] <http://www.lavanguardia.com/vida/20121120/54355244814/eres-resiliente.html>

