



VIGÉSIMO OCTAVO
ENCUENTRO NACIONAL
DE ESCUELAS DE DISEÑO GRÁFICO



Convocatoria / Proyecto Social

En la actualidad, el enfoque generalizado de las disciplinas del diseño es la creación de productos para vender, que satisfacen a un mercado consumista, altamente demandante.

Sin embargo ya desde la década de los 80's, Papanek hacía referencia a un diseño social, cuyas prioridades eran los grupos "segregados": habitantes del tercer mundo, personas con habilidades diferentes, sistemas para sustentar la vida en condiciones marginales o de alto riesgo, entre otros. La pregunta natural derivada de este antecedente es:

¿Qué se ha hecho a este respecto y qué podría hacerse desde la perspectiva del diseño?

La finalidad del proyecto social es que hagamos juntos un ejercicio de sensibilización y revalorización del diseño como agente de cambio: para transformar hábitos, prácticas, experiencias o incluso estructuras de una sociedad, con el fin de hacer más eficiente el propio proceso y así generar una mejor calidad de vida para los grupos sociales menos favorecidos.

El proyecto social consiste en el planteamiento y/o descubrimiento de diversas necesidades de una organización no gubernamental, específicamente **AMANC (Asociación Mexicana de Ayuda a Niños con Cáncer)**, a las que los equipos de diseñadores deberán responder con productos económica, tecnológica y socialmente viables.

Se debe considerar además, que la comunicación humana juega un papel protagónico, facilitando a los usuarios interpretar las propuestas generadas para que las integren a sus actividades cotidianas, pero sobre todo para unir esas interacciones sociales del hombre a través de los productos gráficos proyectados.

DINÁMICA

1. Integración de estudiantes en equipos multidisciplinarios y asignación de asesores.
2. Presentación de la asociación **AMANC**, detección de áreas de oportunidad.
3. Desarrollo de propuestas.
4. Presentación al comité evaluador.
5. Selección y premiación.

LINEAMIENTOS

- Los medios y técnicas empleados para la presentación son libres, pudiendo usar soportes físicos o digitales.
- Entrega de dummy del o los productos a presentar.
- El tiempo considerado para la presentación es de 7 minutos por equipo.

¡Te invitamos a formar parte del cambio! Sabemos que podemos ayudarlos a transformar su calidad de vida.



UNIVERSIDAD DE COLIMA

EDUCACIÓN CON
RESPONSABILIDAD
SOCIAL

en
cua
dre

ASOCIACIÓN
MEXICANA
DE ESCUELAS
DE DISEÑO
GRÁFICO