



////////////////////Mesa de trabajo 4. Diseño Circular //////////////////////

Objetivos : Nuestra intención....

- 1) **Definir o concretar el papel del diseño** en la transformación hacia la economía circular.
- 2) **Establecer un mapa de agentes involucrados** en el cambio y pautar relaciones entre los mismos.
- 3) Identificar qué sectores de la economía son los más accesibles para la implantación del nuevo sistema.
- 4) Practicar con **métodos y herramientas que fomenten enfoques alternativos**, restauradores y regenerativos para las empresas.
- 5) **Sumar en la consolidación del concepto del nuevo modelo económico** a nivel internacional, desde la visión y posicionamiento del sector diseño de nuestro territorio.

-
- 1) **Ecodiseño**
 - 2) **Nuevos modelos de negocios**
 - 3) **Diseño de servicios vs producto**
 - 4) **Nuevos sectores como oportunidad para la EC**
 - 5) **Apoyo del sector público a la EC**

(Nos hemos centrado en el enfoque desde el punto de vista del diseño)

En términos de nuevos modelos de negocios y oportunidades:

- Dar nuevo uso a materiales y nuevos tratamientos de los mismos. Materias primas, materiales, y diferentes usos.
- Trabajar con el mundo de la artesanía.
- Participaciones en redes y colaboración en nuevos modelos de negocios. Es fundamental “el compartir”.

En cuanto a términos de nuevas oportunidades:

- El artesano como socio.
- Colaboración directa con otras profesiones de manera profunda.
- Puede que sea el momento inevitable de contar de verdad con grupos multidisciplinares que compartan ideas y espacios.
- Creación de espacios de “creación”. Creación de una “materioteca”
- Conexión de usuarios y proveedores.
- La auto edición y la auto producción, muy vinculado al tema de los “artesanos/tecnologías”



Herramientas de trabajo:

- Mejorar la experiencia de uso.
- Mapeo desde la tecnología.
- Ejemplo de los fablabs (deslocalización).

Actores implicados (Ecodiseño...)

- Los ciudadanos,
- la administración,
- las empresas,
- el poder económico,
- los medios de comunicación

“Es un modelo que debería incluir a los habitantes de este planeta.”

Las principales barreras (Ecodiseño...)

Podemos agruparlas en tres áreas:

- Las culturales // Falta de cultura eco en lo general.
- Las económicas // Es un factor condicionante.
- Las formativas // Falta de conocimiento.

Cómo las superamos,...

- Con más educación, introduciendo estos componentes de manera transversal.
- Formación, que no es lo mismo que educación.
- Transformar el factor coste, intentando alinear o mejorar con los precios y valores en la economía lineal.
- Por supuesto, más I+D+i+d
- Y la aplicación del triple balance de una manera más profunda.
- Formación en proceso y conocimiento técnico/tecnológico.

¿Qué pasa con los productos y servicios?

>>>> Se elimina la barrera vs. Puede que cada día la diferenciación de producto servicio se acorte.



Cosas que se han cambiado o están cambiando:

- Se acortan los tiempos de producción.
- Se implanta la tendencia del disponer, no el poseer.
- Más comunicación, más tecnología, con una preocupación de todo el proceso de usuario de una manera más global.
- Los productos tiene más “*multifunciones*”.

Las herramientas que nos ayudan a la implantación:

- Conectividad.
- “Multas” Ejemplo del casco, hasta que se asume....
- Por supuesto, el mapeo del “big data” y la Información vs Tecnologías.
- Los eco-indicadores e indicadores del impacto.
- **Herramientas que nos ayuden a identificar las cifras y que la gente las pueda entender.**

“Llamamiento a la administración, se pueden reinventar los impuestos.”

- **Tasas por buen uso:**
 - o Cómo gestionar los residuos (Pago por peso de basura). Cuota de basura en función de lo que desperdicias.
 - o **Una normativa rígida, pero amable.**

Algunas medidas de promoción:

- Implantar un “ranquin” a nivel global.
- Encanecer los productos para acercar al cuidado/”precisar cuidar”.
- Propuestas legales desde la implantación de ventajas.
- Conocimiento y formación desde la base.

Mensajes...

- No es complicado y ya lo conocemos. Es cercano a nosotros.
- Permite diferenciarnos de nuestros competidores. (Por el momento)
- Te permite posicionarte.
- Puede prevenir el 80% de los impactos negativos medioambientales/personales.
- Es fundamental pensar antes de producir y fabricar. Pensar antes que hacer.
- El ciudadano cada día lo valora más, es más “popular”.
- Puede ayudar a ahorrar: Existen casos de impacto negativo.
- Se pueden conseguir beneficios con la ventaja de no cargarnos (o menos) nuestra casa.



IMPORTANTE:

- Piensa en el legado que vas a dejar. (Juanico decía que: Además de diseñador es padre.)

/////Cuál es el papel del diseñador:

- Puede que TENGAMOS el mejor perfil para ser protagonistas.
- Agentes de tránsito para el cambio, como catalizadores.
- Es un conector de información entre personas y recursos.
- Ayuda a crear empresa... sostenible y dentro de este marco.
- Somos buenos identificando los retos y problemas (un papel más de anticipación)
- Un papel más allá del diseño como proyecto objetual.
- “Cocinamos proyectos”, por la idea de estar más presentes como co-creadores. ¡¡¡¡ Ahora hay que dedicarle tiempo a las cosas ya que los modelos de producción también cambian!!!!
- Este modelo está vinculado a una metodología, fundamental para poder generar equipos. El *design thinking* y ¿de dónde VIENE el término?
- Estar actualizados como profesionales y ser ejemplo.

Carlos:

“No somos los que más sabemos, pero son pocos los que saben de tantas cosas.”

///// Indicadores:

“Los indicadores están relacionados con la cultura y el territorio.”

Aparte de los indicadores básicos y visuales que son importantes, como el de ver si hay patos en nuestros ríos y que no tengan más de cuatro patas....

Es sencillo tener indicadores de percepción sensorial real, pero debemos insistir en las cifras como, por ejemplo, la campaña del “5 x planetas” de aquí al 2030 (¿Cuántos nos quedan?):

- Medir: la huella de carbono.
- Medir: la generación de residuos / reducción de residuos.
- Medir: El índice de salud / toxicidad en los territorios.
- Medir: La participación de las personas.
- Facturación por productos en ecodiseño / balance de facturación.
- El número de escuelas que asuman el concepto en sus programas de formación. La integración del concepto en sus programas formativos.
- El número de empresas con pago por uso.
- Medir los productos con piezas de repuestos.
- Aumento de servicios técnicos.



- Un repunte del sector artesanal, con la potenciación de la economía local.

Final //////////

- Este es un modelo de negocio que está muy cercano a las personas.
- Dar más sentido y más significado. El porqué de todo esto.
- **Es el momento de no producir por producir y hacer las cosas con sentido. Y lo que tiene todo el sentido es que el papel del diseñador esté presente.**
- Es un cambio que, aunque no lo planifiquemos va a suceder, pero mejor si lo planificamos.

>>>>>> Tenemos un proyecto entre manos...
ahora solo queda diseñarlo!