

El aprendizaje vivencial
como agente de cambio
en los alumnos de
Diseño de Indumentaria
y Moda

Universidad Iberoamericana Ciudad de México

Cynthia Gómez Ramírez

cynthia.gomez@ibero.mx

Cynthia Gómez Ramírez es licenciada en Diseño Textil; maestra en Alta Dirección de Empresas por el IPADE, y realizó estudios de mercadotecnia de la moda, tendencias de estilos de vida, experimentación textil en Central Saint Martins School of Art and Design en Londres, Inglaterra. Se ha desempeñado como docente más de 10 años en la licenciatura de Diseño Textil y Diseño de Indumentaria y Moda en la Universidad Iberoamericana Ciudad de México, impartiendo clases de diseño estratégico y diseño de colecciones vinculadas con fundaciones y empresas. De 2014 a 2018 fue coordinadora de la carrera de Diseño de Indumentaria y Moda. Ha recibido reconocimientos como mejor diseñadora del año por la organización FiModa, considerada dentro de las 50 mujeres exitosas en México por grupo Expansión y el periódico Universal.

Resumen

El presente trabajo aborda cómo el aprendizaje vivencial para sensibilizar al alumno frente a la problemática social de las personas con discapacidad y su falta de independencia en la actividad de vestirse provoca un cambio en la visión de los estudiantes de Diseño de Indumentaria y Moda respecto a su profesión.

Palabras Clave: inclusión, diseño inclusivo, moda, indumentaria, discapacidad, aprendizaje vivencial, pensamiento de diseño.

Abstract

The present work addresses how experiential learning to sensitize the student to the social problems of people with disabilities and their lack of independence in the activity of dressing causes a change in the vision of Clothing and Fashion Design students regarding their profession.

Keywords: inclusion, inclusive design, fashion, clothing, disability, experiential learning, design thinking.

Introducción

El presente trabajo busca visibilizar cómo el aprendizaje vivencial y centrado en el usuario logra impulsar a los alumnos de la licenciatura de Diseño de Indumentaria y Moda a empatizar con problemáticas sociales desde una perspectiva diferente a la que cotidianamente se presenta en la industria de la moda. Parte fundamental del proyecto fue la vinculación con el InIAT (Instituto de Investigación Aplicada y Tecnología), la cual ayudó a enlazar a pacientes con discapacidad con alumnos de diseño. Estos últimos tuvieron el reto de desarrollar, en el transcurso del semestre de otoño 2017, prendas que permitieran la independencia de los pacientes a la hora de vestirse. La metodología que se utilizó para tal proyecto fue Design Thinking, lo que promovió que los alumnos se sensibilizaran con el problema y generaran una investigación documental y contextual a partir de entrevistas con expertos y pacientes. Para, posteriormente, proponer a base de prueba y error los prototipos idóneos para cada usuario. La apertura de los pacientes para trabajar de manera participativa en el proyecto fue indispensable para lograr que los alumnos pudieran entender lo que es el servir al otro a partir de los valores ignacianos. Esto benefició a que los resultados finales fueran significativos y relevantes para los alumnos y pacientes.

Contexto

Ser docente en la licenciatura de Diseño de Indumentaria y Moda implica un gran reto debido a que la industria de la moda se ha convertido en la cuarta industria más importante a nivel mundial y ha crecido exponencialmente en las últimas décadas, ofreciendo muchas oportunidades de trabajo a lo largo de toda la cadena productiva: desde la recolección de las fibras, el proceso de hilatura, el tejido, la confección y la comercialización de cada prenda. El sistema productivo conocido como *Fast Fashion*¹ ha logrado de-

mocratizar la moda poniendo al alcance de gran parte de la población ropa con tendencia y estilo a precios muy bajos, tan bajos que muchas veces llegan a ser más baratos que una taza de café, lo cual evidencia el lado oscuro de este sistema. Organizaciones Internacionales como Fashion Revolution han demostrado, a través del Índice de transparencia de la Moda, que dentro de las empresas existe una falta de transparencia en la obtención de los recursos y el respeto de los derechos humanos. Asimismo, el documental *The True Cost*, realizado en el 2015 por Andrew Morgan, plasma cómo marcas globales de ropa reducen sus costos mandando la producción de sus prendas a países menos desarrollados para ser competitivos en el mercado, a costa de la explotación del medio ambiente y de los recursos humanos. El sistema capitalista del siglo **XXI** ha traído consigo un modelo consumista que promueve la compra y el desecho rápido, provocando un enorme número de vertederos de ropa en buenas condiciones. Según un estudio realizado por el *Daily Post* del Reino Unido una persona sólo viste una prenda 7 veces² antes de desecharla, cuando en épocas anteriores la ropa pasaba de generación en generación hasta que llegara al punto en el que ya no se pudiera reparar. Claramente se viven dos realidades dentro del mundo de la moda: por un lado, se encuentra el mundo capitalista de países desarrollados donde existen las marcas globales que promueven el consumo masivo, impulsadas por campañas de mercadotecnia que incitan a las personas a comprar cada vez más y, por el otro, tenemos el mundo de los países subdesarrollados en donde se producen estas prendas y se vive en condiciones de pobreza y explotación.

Es en este contexto en el que enfrentamos como docentes a alumnos que ingresan a la carrera de Indumentaria y Moda con la aspiración de ser el futuro gran diseñador de una casa de moda, teniendo como objetivo crear una línea de ropa que plasme su estilo y su identidad. Sin embargo, esta idea sigue siendo otra línea más de ropa para un mundo que no necesita más productos si no más conciencia sobre

1 *Fast Fashion* es un término que se utiliza para definir la producción masiva de ropa a bajo costo, acortando los tiempos de fabricación y sacrificando la calidad de las prendas.

2 DailyMail Reporter, «Women who ditch clothes they've worn just seven times», DailyMail Online, 10 de junio de 2015, Online edición, sec. Femail, <https://www.dailymail.co.uk/femail/article-3117645/Women-ditch-clothes-ve-worn-just-seven-times-Items-left-shelf-buyer-feels-ve-bought-whim.html>.

el valor de las prendas. Es a partir de esta preocupación que se propuso presentar a los alumnos proyectos que los acerquen a otras realidades, con el objetivo que generen un pensamiento crítico sobre la situación que estamos viviendo en la sociedad y que a través de un aprendizaje vivencial pudieran cambiar su percepción sobre el mundo de la moda, encontrando nuevas oportunidades de crear propuestas innovadoras en sectores menos favorecidos de la población.

De esta manera, se logró hacer una vinculación con alumnos de quinto y sexto semestre de la carrera de Indumentaria y Moda con el INIAT de la Universidad Iberoamericana Ciudad de México, cuyo trabajo es promover el bienestar a través de la transformación tecnológica.³ De esta manera surgió el proyecto “Ropa para personas con discapacidad” que buscó que los alumnos conocieran la problemática de las personas con discapacidad motriz, la cual representa un obstáculo en su independencia para vestir. El reto de este proyecto consistía en que los alumnos desarrollaran prendas que lograran mejorar la calidad de vida de los usuarios, promoviendo su independencia a la hora de vestir. Se buscó la vinculación con el INIAT ya que es importante que los alumnos se enfrenten durante su carrera a proyectos reales que los acerquen al mundo en el que se adentrarán al salir de su carrera.

Para esto fue necesario programar junto con el INIAT reuniones con pacientes que ya habían participado en otros proyectos dentro del centro, asegurándonos que quisieran integrarse en este proyecto y sobre todo que tuvieran el compromiso de asistir a todas las reuniones programadas. Se seleccionaron 3 pacientes, el doctor Jorge Letechipia, en ese entonces director del INIAT, se encargó de platicar con ellos, explicarles de qué trataba el proyecto e invitarlos a las citas, las cuales eran: la entrevista, la revisión intermedia y la entrega final. Este acompañamiento durante el semestre fue fundamental para poder entender la problemática real del paciente y así proponer una solución acorde a las necesidades presentadas.

Metodología

La metodología que se utilizó para este proyecto fue Design Thinking debido a que el objetivo principal de este pro-

³ <https://iniat.ibero.mx/inicio>

ceso iterativo era entender al usuario, redefinir problemáticas para identificar diversas alternativas de solución de problemas que enfrentaban los usuarios. Esta metodología está centrada en el usuario, por lo que favorece la observación y la empatía para resolver problemas complejos a través de la ideación y elaboración de prototipos que son llevados a prueba con el usuario para así seguir mejorando la propuesta. Por esto se le define como un proceso iterativo.

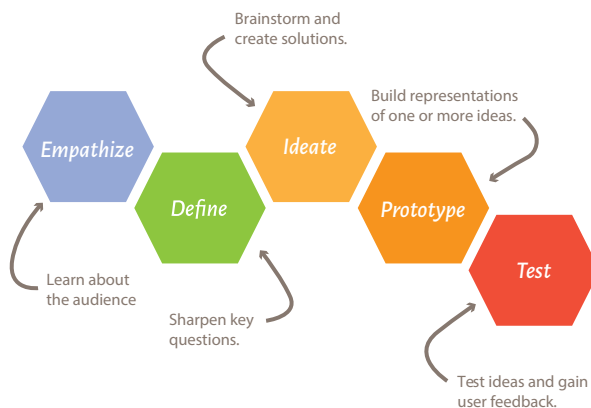


Imagen 1. Hasso Plattner Institute of Design at Stanford.

El proyecto

Las fases del proyecto fueron 4, los detalles se describirán a continuación:

Fase 1

Al inicio del proyecto se buscaba empatizar con el usuario, para esto era indispensable sensibilizar a los alumnos sobre la discapacidad. El proyecto arrancó con una investigación documental sobre esta condición en general y posteriormente sobre la inmovilidad motriz. Posteriormente tuvieron conferencias con expertos como el doctor Letechipia, quien les explicó los diferentes retos que enfrentan las personas con estas características, tanto en el ámbito físico como en el psicológico del paciente y de la familia, enfatizando las etapas que viven a lo largo de sus vidas dependiendo el tipo de discapacidad que tengan. Asimismo, les

mostró los objetos con los que interactúan en su día a día para poder vestirse de forma independiente. Otro de los expertos que compartió con los alumnos fue el maestro José Luis Brezmes, director del departamento de Arquitectura, quien es experto en accesibilidad para personas con discapacidad, quien les platicó sobre los derechos básicos que tienen estos usuarios, la falta de legislación que existe en México y también sobre la infraestructura que tienen que habilitar en sus casas para tener una mejor calidad de vida.

Después de esta etapa se comenzó a sensibilizar a los alumnos de manera vivencial, ya que era prioritario que los alumnos construyeran su propio conocimiento desde la experiencia. Para esto se tomó como referencia la teoría del aprendizaje experiencial de Kolb, la cual parte de las experiencias inmediatas y concretas para generar una reflexión a través de la observación, de ahí desarrollar conceptos para aplicarlos en situaciones nuevas.

Para lograr este objetivo se invitó a los alumnos a que se subieran a una silla de ruedas y se familiarizaran con ella. Hasta que controlaron la silla se programó un rally en equipos dentro de la universidad con el objetivo de experimentar las dificultades de hacer sus actividades normales como: ir al baño, a la cafetería a pedir su comida, ir a los laboratorios o talleres a pedir material, tener que abrir las puertas, encontrar rampas y elevadores para poder transportarse por la universidad y también observar las reacciones de las personas al verlos en silla de ruedas. A la siguiente clase los alumnos externaron todos los inconvenientes con los que se enfrentaron para transportarse y conseguir lo que necesitaban, pero lo que más le causó impacto fue los rostros y reacciones de las personas al verlos en silla de ruedas. Había personas que al mirarlos cambiaban su expresión a una de lastima y querían ayudarlos, otros los percibían y se volteaban como si no los hubieran visto, algunos sentían pena de verlos y bajaban la mirada, lo que tenían en común es que no había persona que estuviera cerca de ellos que no los volteara a ver, se sintieron intimidados, observados y con un sentimiento de culpa y pena. Lo que más les asombró fue que aún ellos sabiendo que iban a estar

solo una mañana en esa condición y que iban a regresar a la normalidad por la tarde, no podían evitar sentirse tristes e impotentes.

Otro factor importante que tenían que vivir los alumnos antes de conocer a los pacientes era aprender a vestirse con algunos de sus miembros inmovilizados. Así que tuvieron que vivir la cotidianidad de los usuarios, experimentando en carne propia la dinámica de tener que ponerse pantalones, camisas y zapatos sin la posibilidad de mover las extremidades. Una vez terminada la actividad, documentaron los obstáculos al vestirse, desde algo tan sencillo como no aguantar con sus brazos el peso de sus piernas para ponerse el pantalón o el tiempo tan extenso que les tomó vestirse. Estas dinámicas ayudaron a que tomaran conciencia de lo que implica hacer una actividad común cuando se tiene una discapacidad motriz, generando en ellos un compromiso social y un lazo con los pacientes antes de conocerlos.

Una vez pasada esta etapa, los alumnos ya estaban listos para conocer a los que iban a ser sus usuarios en el proyecto. Así que, a través de la vinculación con el InIAT logramos ponernos en contacto con Enrique, Paola y Fernando, tres pacientes con diferentes tipos de discapacidad. Enrique de 67 años presentaba un cuadro de esclerosis múltiple y diabetes, Paola una niña de 10 años con Síndrome de West o espasmos infantiles y Fernando de 17 años que tenía discapacidad con espasticidad (músculos tensos y rígidos). A cada paciente se le asignó un equipo de alumnos, debido a que las necesidades de cada uno de ellos eran distintas. A partir de ahí, los alumnos tuvieron que hacer una investigación sobre la enfermedad de su paciente para entender qué tipo de discapacidad era y a qué se iban a enfrentar. Después, los equipos comenzaron a preparar una serie de preguntas para la entrevista y así poder saber más sobre ellos.

En ese momento fue muy importante retomar con los alumnos los sentimientos que habían tenido cuando experimentaron estar en silla de ruedas, recordándoles que no vieran a los pacientes con lastima ni con miedo, si no como

1 Modelos mentales vinculados al machismo y los micromachismos en México. Construcciones basadas en patrones transferidos de generación en generación.

otro ser humano que está colaborando con ellos en un proyecto de investigación para lograr su independencia. Días después se llevaron a cabo las entrevistas, Paola y Fernando, por ser menores de edad tuvieron que estar en el proyecto acompañados de sus papás, los cuales no se despegaron de ellos en todas las reuniones, al igual que representantes del INIAT y el maestro a cargo del proyecto. Las entrevistas se hicieron con mucha fluidez, tanto papás como pacientes estuvieron muy abiertos y externaron su alegría por hacer un proyecto de esta magnitud con alumnos de diseño.

Con la información recabada durante las entrevistas los alumnos regresaron a las aulas para analizarla y seguir con la investigación de campo sobre los productos existentes en el mercado que les pudieran servir como referencia para el desarrollo de sus proyectos.

Fase 2

Durante esta etapa lo que se buscaba era analizar y sintetizar la investigación documental, contextual y de campo recabada por los alumnos, para poder definir cuál era la necesidad real que tenía cada uno de los pacientes con la intención de encontrar el *insight*⁴ de cada proyecto. Este descubrimiento o *insight* parte de una comprensión profunda y a menudo repentina, de una situación o problema complejo. Así fue como llegaron a las siguientes frases que definieron los descubrimientos:

Fernando: "Quiero ser independiente y vivir mi vida como todos los jóvenes."

Paola: "Vestir a Pao es muy complicado, con magia lo podríamos solucionar."

Enrique: "Hoy me puedo vestir, pero mañana será imposible."

A partir de los insights los alumnos comenzaron el proceso de ideación, en el que descubrieron que, haciendo cambios en el patronaje, en los mecanismos para cerrar las prendas con habilitaciones⁵ específicas, en la confección y en la se-

lección de telas, podrían lograr un cambio en el vestir de cada uno de los usuarios. Una de las observaciones más importantes que encontraron los alumnos en este proceso fue que la ropa que se encuentra en las tiendas está diseñada para que las personas las luzcan de pie y no está pensada para un usuario que pasa todo el día sentado. Por lo que, el exceso de tela en las siluetas provoca arrugas, incomodidad y con el paso del tiempo rozaduras e irritaciones en la piel. Así que, el patronaje se volvió pieza fundamental a la hora de comenzar a diseñar las prendas.

Con la información recabada en la entrevista los alumnos comenzaron a bocetar las siluetas que le iban a diseñar a su paciente. El equipo que estaba trabajando con Enrique optó por algo sport que pudiera combinar con una camisa, debido a que a Enrique le gustaba estar activo e irse en su silla de ruedas al mercado para hacer su compra, eso implicaba que las prendas tenían que proporcionar comodidad para manipular la silla por varias cuadras y después regresar a su casa con la compra realizada. En el caso de Fernando, como estaba tomando clases dentro de la universidad en un programa de inclusión, le gustaba verse formal y a la altura de los universitarios, así que los alumnos decidieron diseñarle un pantalón de vestir, una camisa y un chaleco que lo hiciera ver más juvenil. El último equipo, el que estaba con Paola, optó por diseñar prendas que fueran más juveniles, como unos *leggings*⁶, una playera y una chamarra con capucha para protegerla del frío, porque según decían sus papás era muy friolenta. Por su discapacidad, Paola no podía comunicarse con las personas a través del habla, solo con sonidos guturales y sonrisas.

Una vez definidas las siluetas, comenzaron a diseñar los trazos planos, los patrones y posteriormente confeccionaron sus primeras propuestas en telas de prueba. Desde el inicio se había programado una entrega intermedia con los pacientes para verificar si las siluetas eran las correctas, las medidas, los cortes, así como si las habilitaciones funcionaban para sus necesidades o había que modificarlas, así que ya estaba todo listo para llevarla a cabo.

4 *Insight* es la capacidad de obtener una comprensión precisa y profunda de alguien o algo (Oxford Dictionary).

5 Las habilitaciones son accesorios que se utilizan en las prendas de vestir y sirven para cerrarlas, como los botones, cierres, velcros, etcétera.

6 Los *leggings* son pantalones ajustados al cuerpo comúnmente fabricados en tejido de punto.

Fase 3

En esta etapa los alumnos se reunieron por segunda ocasión con los pacientes para presentarles las propuestas de diseño y explicarles por qué habían elegido esas siluetas. Asimismo, aprovecharon para mostrarles las telas en las que pensaban confeccionar las prendas finales. Les mostraron los figurines⁷ y posteriormente les presentaron las prendas de prueba para checar medidas, colocación de cierres, botones y bolsas. En cuanto los alumnos comenzaron a vestir a sus pacientes se dieron cuenta que tenían que modificar detalles de alturas de pinzas, profundizar más una abertura, poner más alto el tiro trasero para evitar que el pantalón se bajara en el transcurso del día, o proponer velcros para tener una mayor facilidad de quitar y poner. Por ejemplo, Enrique y Fernando tenían un problema muy específico, por más grande que fuera la medida óptima de los botones de la camisa, no lograban abrocharlos y desabrocharlos fácilmente, así que tenían que buscar alguna otra manera para cerrar las camisas. En cuanto a Paola, los cierres funcionaban muy bien para la blusa y chamarra, pero tenían que encontrar la manera de proteger la piel de Paola, para que a la hora de cerrar la prenda no se presara con el cierre.

Fue muy interesante observar como en este momento tanto alumnos como pacientes ya convivían de una forma mucho más natural que la primera vez que se habían conocido, ya gozaban de más seguridad y habían perdido el miedo o la incertidumbre por no saber tratarlos, lograron empatizar con los pacientes, al verlos tan emocionados por lo que estaban diseñando, comprendieron que tenían un compromiso con ellos y no los podían defraudar. En general los pacientes habían quedado contentos y satisfechos con las propuestas y su retroalimentación había sido muy oportuna, los alumnos se habían dado cuenta que iban por buen camino.

Con todos estos retos los equipos regresaron a las aulas para hacer las modificaciones en los patrones y de ahí proceder a la producción final de las prendas.

Fase 4

En esta etapa los alumnos regresaron de nuevo a investigar para poder resolver los problemas a los que se habían enfrentado. Encontraron varias soluciones en cuanto al cerrado de las prendas, la primera que propusieron fue unir las prendas con un cierre con jareta, pero vieron que no iban a lograr la apariencia que estaban buscando, por lo que siguieron buscando y encontraron unos imanes que se podían coser a la prenda, aunque estaban cubiertos por tela no perdían su magnitud, siendo muy fácil cerrar la prenda al poner un imán cerca del otro y al lavarse no perdían sus propiedades. Así que optaron por colocar imanes en el cierre de la camisa para que conservara su diseño inicial.

En cuanto a los cierres que iban a utilizar para las prendas de Paola, estuvieron haciendo pruebas con los patrones y encontraron que si le ponían vistas por delante y detrás lograban evitar que se pellizcara la piel, también decidieron hacer una blusa tipo poncho con los cierres en el delantero de manera diagonal al centro para que fuera más fácil vestirla sin necesidad de levantarle los brazos. Para la chamarra utilizaron el mismo mecanismo solo que todas las piezas se desarmaban con cierres separables para que fuera mucho más fácil vestir a Paola.

A partir de estas soluciones, comenzaron a modificar patrones, comprar las telas y las habilitaciones, posteriormente entraron a los talleres a confeccionar las prendas. Llegó el día de la entrega final, los alumnos estaban nerviosos, pero con muchas ganas de ver la reacción de sus pacientes al probarse las prendas que les habían diseñado y saber si le brindarían más independencia a la hora de vestir o lograban, en el caso de Paola, eficientar el tiempo que dilataban en vestirla. Ese día estuvieron presentes representantes del INIAT, del Departamento de Diseño, los pacientes, sus papás y los alumnos.

La entrega inició con una presentación general de los proyectos, desde la investigación documental, contextual, de campo, los insights, hasta llegar a las propuestas finales. Posteriormente a cada paciente se le invitó a irse a probar

7 El figurín es un boceto o dibujo que representa el cuerpo humano estilizado y vestido, el cual ayuda a presentar las prendas que se van a confeccionar.

sus prendas y al regresar comentar qué es lo que habían experimentado. Este momento fue el más significativo para los alumnos, después de un semestre de estar enfocados en el proyecto, llegó el día en el que ponían a prueba sus aprendizajes.

Fernando fue el primero en pasar, con una sonrisa en su rostro expresó que estaba feliz con sus prendas. Comentó que pudo por primera vez cerrarse solo la camisa, debido a que en lugar de botones tenía imanes, también había podido meter en la manga el brazo izquierdo que era el miembro que tenía inmovilizado, gracias a un cierre oculto que le habían puesto a la mitad de la prenda para facilitar su colocación, lo mismo pasó con el chaleco al que le colocaron un cierre en el hombro del lado izquierdo para que con la mano derecha pudiera ayudarse a ponérselo. El pantalón tenía varias adaptaciones, los alumnos habían decidido ponerle una bolsa a la altura de la rodilla para tener a la mano su celular y su cartera, ya que no le servía la bolsa lateral que normalmente tenían los pantalones. El tiro trase-ro lo habían aumentado para que no se le bajara el pantalón al estar todo el tiempo sentado y le habían colocado en varias piezas del delantero velcros para que se le facilitara ir al baño de manera autónoma. Fernando no podía creer que los alumnos de diseño hubieran pensado en él todo el semestre y que le hubieran diseñado algo tan bonito, que le ayudaría a poderse vestir solo, sin ayuda de su mamá.⁸ Estas palabras hicieron felices al equipo conformado por Regina Segura y Andrea Fernández, las cuales expresaron:

Este proyecto nos hizo entender que hay grandes oportunidades en la moda. Con pequeñas adaptaciones en las prendas, que no son costosas, podemos cambiarle la vida a personas que viven en condición de discapacidad, el ver a Fernando con esa sonrisa al vestir nuestros diseños, nos hizo feliz.⁹

Paola fue la que siguió, los papás fueron pieza fundamental para poder vestirla. La mamá al ver la ropa se puso muy contenta, inmediatamente se la llevaron a cambiar, re-

gresaron en escasos 10 minutos, cuando normalmente le tomaban más de 30 en poder vestirla. Quedamos todos asombrados de lo poco que se habían tardado en cambiarla. Tanto la mamá como el papá estaba muy emocionados, comentaron que no se les había ocurrido nunca que haciendo modificaciones en las prendas y poniendo cierres ocultos, podrían vestir tan rápido a su hija. El patronaje fue la solución al problema de las prendas superiores, puesto que idearon la manera de que fuera tipo poncho, colocaron cierres con protección y cada pieza era desmontable para facilitar su colocación. En cuanto al pantalón lo que hicieron fue subir el tiro, colocar un resorte en la pretina y poner cierre en la parte inferior de la pierna para poder colocarle doble calcetín si era necesario por el enfriamiento que padecía. Con estas pequeñas modificaciones la condición de vida de la familia se mejoraría, debido a que destinarían muy poco tiempo para vestirla. La reacción de Paola al vestir sus nuevas prendas y comprender que le habían diseñado eso a ella, fue maravillosa, no dejaba de sonreír y hacer sonidos guturales. Estos instantes fueron importantes para el equipo conformado por Mariniéves Tejeda y Deni Martínez, quienes estaban conmovidas por las reacciones tanto de su paciente como de los papás y comentaron:

No pensábamos que con la moda podíamos transformar de esta manera la vida de las personas y ayudarles en su día a día, es difícil visibilizar a las personas con discapacidad y este proyecto nos ayudó a entender cómo el diseñar para grupos vulnerables puede hacer la una gran diferencia en la forma de vida.¹⁰

El último en pasar fue Enrique, él escuchó con atención la presentación de las alumnas y al terminar no pudo evitar las lágrimas, contó que nunca le habían hecho algo tan especial, estaba muy agradecido, sobre todo porque habían pensado en lo que le gustaba hacer y las limitantes que podía tener en el futuro. Tomó sus prendas y se fue a cambiar, al regresar externó que le había encantado que las prendas tuvieran doble vista por delante era una tela formal y

8 Entrevista personal, 8 de diciembre de 2017.

9 Entrevista personal, 8 de diciembre de 2017.

10 Entrevista personal, 8 de diciembre de 2017.

por dentro era tela de punto. Para atender el tema de la movilidad, tanto el pantalón como la chamarra tenían piezas desmontables con cierres, lo cual facilitaba quitarse y ponerse cuando hacía calor o frío. En cuanto a la camisa, optaron por una camisa de manga corta, pero decidieron igual que el equipo de Fernando utilizar imanes para cerrarla, así que Enrique no dejaba de jugar con su camisa, estaba feliz de que no tenía que pelear con los botones y los ojales. Les dio un fuerte abrazo a las dos y dijo que quería que le hicieran muchos más. Este equipo, integrado por María Eugenia Romero y Aranza Martínez, estaba muy conmovido, en particular haber trabajado con Enrique había sido todo un reto, por que pedía muchas cosas y era difícil complacerlo, pero al final se dieron cuenta que había valido la pena el reto, comentaron:

Nunca pensamos que lo lograríamos, el reto era muy complejo. Al principio nos dio mucho miedo, pero poco a poco nos fuimos familiarizando con Enrique, él nos ayudó mucho a entender la realidad en la que vive. Aprendimos que debemos pensar no solo en la moda comercial, sino que también hay personas que nos necesitan y podemos como diseñadoras cambiar su mundo con pequeños detalles."





Conclusión

Este proyecto es una muestra de que como docentes podemos impulsar a nuestros alumnos a cambiar su manera de pensar sobre su profesión, por medio de su participación en proyectos vivenciales de pertinencia social. Si los enfrentamos a otras realidades de forma guiada y acompañada, pueden comprender el compromiso social que tienen con grupos que han sido marginados por la cultura dominante, de esta manera logran entender cómo a través de su profesión pueden incidir en la transformación de la sociedad.

Al utilizar metodologías como *Design Thinking* y el aprendizaje vivencial —que parten de colocar en el centro a las personas— se logró que los alumnos empatizaran con los usuarios, entendieran el contexto en el que estaban viviendo e identificaran sus emociones, así pudieron validar cuáles eran las necesidades reales y encontraron las soluciones a los problemas complejos. Esta forma de abordar los retos favoreció a que los alumnos visibilizaran la otredad y entendieran que, a través de su profesión como diseñadores de moda, podían generar una transformación en el tejido social de manera significativa, aunque fuera a pequeña escala.

El método *Design Thinking*, al ser itinerante y cercano a las personas, nos ayudó a regresar continuamente a la investigación para hacer mejoras continuas en el proceso de diseño, por eso los resultados en la mayoría de los casos son positivos. Como se trabajó a prueba y error de la mano de los pacientes, se obtuvo al final del proyecto un producto acorde a las necesidades. A través de esta metodología los alumnos fueron capaces de ir comprobando sus hipótesis a lo largo del proyecto y regresar a corregir lo que no funcionaba para tener resultados óptimos en las prendas finales.

Es importante destacar que, más allá de generar un aprendizaje en los alumnos, se logró marcar en ellos los valores ignacianos debido a que crearon lazos con los pacientes y esto habla de servir a otros. Se alcanzó gracias al proyecto vinculado, el cual ayudó a acercar a los alumnos con

las personas en condición de discapacidad y hacer de este proyecto un proyecto real, en el que tanto pacientes como alumnos aprendieron lo relevante que es trabajar en colaboración. Sin embargo, esta experiencia no hubiera sido posible sin la disposición y apertura de Fernando, Enrique y Paola, quienes estuvieron dispuestos a ir en repetidas ocasiones a la universidad, para exponer sus necesidades sentidas y estar abiertos a las propuestas de los alumnos de Diseño de indumentaria y moda, haciendo de esta experiencia un ganar-ganar para todos.

El proyecto “Ropa para personas con discapacidad” tuvo un gran impacto en la prensa, fue publicado en medios como *Milenio*, *Diario de Yucatán*, *NTR El Diario Guadalupe*, *EFE América* (agencia de noticias), 20 minutos y en el noticiero de Hechos de la mañana en Tv Azteca, quienes les hicieron una capsula especial que salió a nivel internacional. También en el ámbito del diseño fue bien recibido y galardonado, Design Week México seleccionó el proyecto de Paola, para que fuera exhibido en la exposición INEDITO Universitario dentro del Museo de Arte Rufino Tamayo en la Ciudad de México, en la edición 2018. Asimismo, el proyecto de Fernando se inscribió en la convocatoria del Premio Nacional de Diseño: Diseña México, obteniendo el premio de ganador absoluto en la categoría universitaria de “Diseño para la Industria de la Moda”. Esto motivó mucho a la alumna Regina Segura quien siguió con el proyecto, al salir de su carrera fue seleccionada para ser integrante del Diplomado de Emprendimiento Social organizado por el CEDE (Centro de Emprendimiento y Desarrollo Social) de la Universidad Iberoamericana, en donde obtuvo la asesoría de expertos en innovación social para poder comenzar su negocio de prendas para personas con discapacidad y así ayudar a un sector más grande de la población.

Este proyecto es una muestra de cómo se pueden encontrar áreas de oportunidad a través de observar la otredad y ver desde otra perspectiva el contexto tan complicado que presenta la industria de la moda en el mundo entero.

Esta experiencia se volvió significativa para los alumnos, generando un espacio de reflexión y análisis, pero a la vez un momento de conexión con las personas con discapacidad provenientes de un sector marginado, al lograr visibilizar los alcances de su proyecto que no solo ganó premios y fue reconocido en los medios de comunicación, si no que logró transformar el día a día de Fernando, Enrique y Paola.

Referencias

- Azteca Noticias. «Ropa». Facebook. Azteca Noticias, 22 de enero de 2018. <https://www.facebook.com/watch/?v=1739773552750969>.
- Brown, Tim. «Design Thinking». Harvard Business Review, 1 de junio de 2008. <https://hbr.org/2008/06/design-thinking>.
- Brown, Tim, y Barry Katz. *Change by Design How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. New York: Harper Business, 2009.
- DailyMail Reporter. «Women who ditch clothes they've worn just seven times». DailyMail Online. 10 de junio de 2015, Online edición, sec. Femail. <https://www.dailymail.co.uk/femail/article-3117645/Women-ditch-clothes-ve-worn-just-seven-times-Items-left-shelf-buyer-feels-ve-weight-ve-bought-whim.html>.
- EFE. «Crean ropa especial para personas discapacitadas». Grupo Milenio. 15 de enero de 2018, sec. Más Estilo. <https://www.milenio.com/estilo/crean-ropa-especial-para-personas-discapacitadas>.
- . «Universitarias mexicanas diseñan ropa especial para personas con discapacidad». Noticias. SinEmbargo MX, 15 de enero de 2018. <https://www.sinembargo.mx/15-01-2018/3374064>.
- Fashion Revolution. «FAQs: Fashion Transparency Index 2017». Blog. Fashion Revolution, 23 de abril de 2017. <https://www.fashionrevolution.org/faqs-fashion-transparency-index-2017/>.
- Herranz Escobar, Daniel, y Paola Palazón Seguel. *Hecha en México: XX años de moda mexicana y la creación de una industria colectiva*. Ciudad de México: Planeta, 2020.

- Kolb, David A. *Experiential Learning*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, 1984.
- . *Experiential Learning Theory Bibliography 1971-2001*. Boston, Ma, EUA: McBer and Company, 2001.
- La Ibero. «Universitarias diseñan ropa adaptada para personas con discapacidad». Facebook. La Ibero, 28 de enero de 2018. <https://www.facebook.com/laibero/videos/10155601121199262/>.
- Morgan, Andrew. *The True Cost*. Digital, Documental. Life is My Movie Entertainment, 2015. <https://lifeismymovie.com/movie/the-true-cost>.
- NOTIMEX. «El diseño universitario al servicio de la inclusión social». *www.20minutos.com.mx - Últimas Noticias*. 10 de diciembre de 2018, sec. Salud. <https://www.20minutos.com.mx/noticia/454853/0/el-dise-no-universitario-al-servicio-de-la-inclusion-social/>.
- Pérez, Thiaré. «Estudiantes mexicanas diseñan ropa para personas con discapacidad». *Diario de Yucatán*. 16 de enero de 2018, sec. Imagen. <https://www.yucatan.com.mx/imagen/2018/1/16/estudiantes-mexicanas-disenan-ropa-para-personas-con-discapacidad-4939.html>.
- Prado, Gustavo y Andonella. *Mextilo: memoria de la moda mexicana*. México: Trendo.mx, 2017.
- Solis, Jannyn. «Conociendo La Industria Del Vestido En México | Textiles Panamericanos», 18 de diciembre de 2019. <https://textilespanamericanos.com/textiles-panamericanos/2019/12/conociendo-la-industria-del-vestido-en-mexico/>.

