



# Regulación o desregulación: una reflexión desde el *Design Thinking*

Dr. Rubén Méndez Reátegui, Phd.  
rcmendez@puce.edu.ec | r.mendezreategui@gmail.com

Ing. Amparo Álvarez, Mg.  
adalvarez@puce.edu.ec | amparom.alvarezm@gmail.com



# Temario

- La regulación en Latinoamérica
- Aproximaciones al *Design Thinking*
- Perspectiva metodológica del *Design Thinking* en la regulación y el derecho
- Apreciaciones finales



## La regulación en Latinoamérica

- El incumplimiento de las normas.
- Se formulan problemas que carecen de fundamentación e información que los justifiquen, además, su abordaje es muy amplio, difuso y poco cercano a la realidad del usuario.
- El acercamiento a diferentes actores de la sociedad se da para observar cuál es su *percepción acerca del costo del sistema*.
- Ser pragmático o realista podría conducir a comprender la existencia de un escenario de inflación legislativa.

# Design Thinking

El Design Thinking es una metodología o proceso para afrontar problemas en las organizaciones. A la hora de resolver un problema se sitúa al **USUARIO** en el centro, se estudian las necesidades del usuario y se construye soluciones basadas en lo que has investigado. (Tim Brown, IDEO)

- *Función*
- *Emociones - EMPATÍA*

# *Design Thinking*

- Permite generar ideas utilizando no solo el cerebro sino cualquier parte del cuerpo.
- Expone a los desarrolladores a la realidad del local.
- Somete al equipo a plazos y ritmos dinámicos y exigentes.
- El trabajo en equipo y la creación colectiva.
- Genera prototipos bajo un enfoque de permanente ensayo/error, aportando por la innovación ágil.
- **ENFOQUE CREATIVO.**

# *ELEMENTOS: Design Thinking*

- Fracasar para aprender
- Prototipo
- Enfoque creativo
- Empatía
- Coexistencia de varias ideas
- Optimismo
- Iterar

# METODOLOGÍA: *Design Thinking*



Empatía



Definir



Idear



Prototipar



Probar



## USUARIO: ciudadano



El hombre ciudadano es, un ser que participa de algún modo en la sociedad política. (*Ibid*: 399)

La condición de ciudadano confiere al individuo un “status” particular en el sistema socio-político. Naturalmente, dicho “status” va vinculado al correspondiente conjunto de “roles”. (R. Dahrendorf: *Homo sociologicus*. Westdeutscher Verlag. Colonia y Opladen, 1964, pág. 26)



# USUARIO: ciudadano

El diseño pone a la persona/usuario en el centro del proyecto, utiliza una combinación de intuición y de método para dar soluciones innovadoras (Villadás, 2009).

«El pensamiento en diseño» está basado en el entendimiento profundo de las necesidades del usuario.

«¿Quién es el usuario?», «¿Qué hace el usuario?», «¿Qué le gusta al usuario?», «¿Qué aspiraciones tiene el usuario?», entre otras.



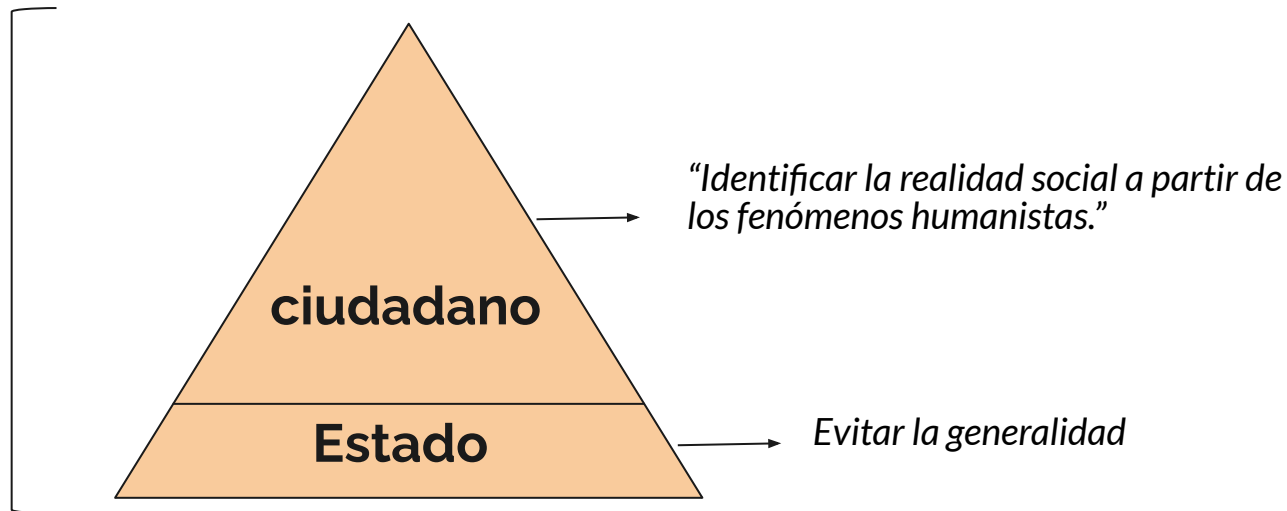
# USUARIO: ciudadano

## PIRÁMIDE DE PARTICIPACIÓN

INTERACCIÓN  
INTERDISCIPLINARIA

**Free Lawyer:** Visión ampliada  
de **TODOS LOS ACTORES Y  
NORMAS.**

**EQUIPOS CREATIVOS**





## Design Thinking: Entender y vincular al usuario

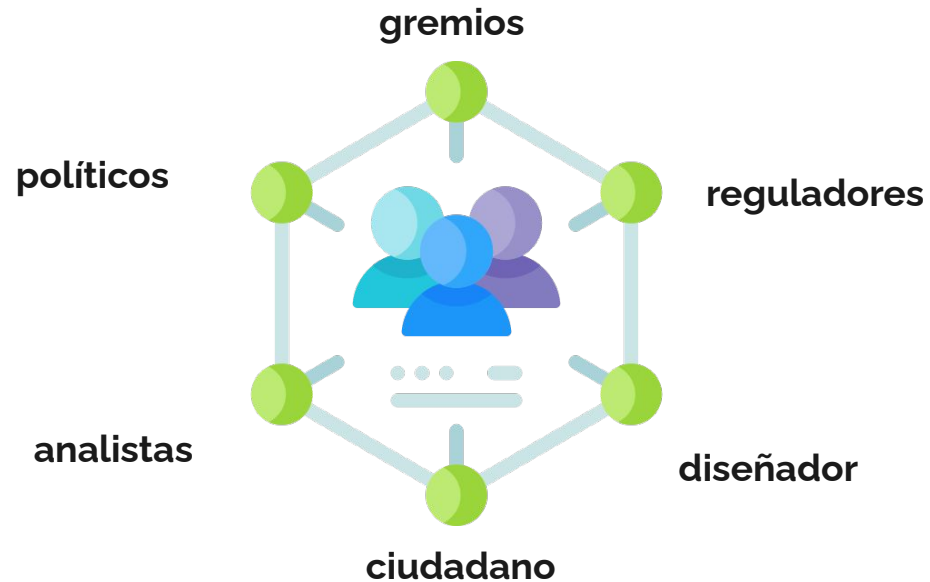
- Menor costo a los objetivos políticos dada la maximización de las posibilidades de consensos racionales e interés público.
- Mayor empatía primando el interés social.
- Más importancia en la particularización/especialización de todos los actores.
- Mayor transparencia y balance de distintos intereses.
- Logra una ***Economía Conductual*** más eficiente y racional haciendo pertinente una regulación.



# EMPATIZAR

¿Qué?	¿Cómo?	¿Por qué?
Ejemplos:	Ejemplos:	Ejemplos:
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Evita pagar impuestos.</li><li>2. Otros.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Participa del sector informal de la economía y compra sin factura (adrede).</li><li>2. Se producen (acciones) que trasgreden al sistema en un contexto casual donde no prima premeditación.</li><li>3. Otros.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. No se percibe la necesidad de financiar «bienes públicos».</li><li>2. No se percibe el beneficio de «colaborar con el gobierno o el Estado y ser «solidario» con la sociedad.</li><li>3. Otros motivos.</li></ol>

## Modelo incluyente con roles



# DEFINIR

Es el proceso de analizar información recabada (aprendida desde el usuario). Igualmente, se definen posibilidades de innovación y se conectan con la formulación de «políticas».

INSIGHTS: Oportunidades de innovación.

**IDEAR, EXPERIMENTAR,  
EVOLUCIONAR.**





# DEFINIR

Alfredo Bullard (2002) recurre a esta conceptualización: el derecho no es más que un sistema de regulación de conductas complejo, ¿pero cómo podemos regular una conducta si no entendemos cuáles son sus patrones?

La evolución del diseño, hasta los territorios más inmateriales, ha sido posible gracias a una metodología propia basada en las capacidades para manejarse en escenarios complejos (Lecuona, 2009).

- Hechos
- Pain points
- Bliss points
- Workarounds
- Dilemas





## IDEAR

La generación de ideas es pensar olvidando el “*legal hammer*” (el martillo legal).

En este ámbito se puede también acudir a la lluvia de ideas, ya que es un recurso que se tendrá durante todo el proceso, así como la palabra por qué.

*Toma decisiones en base a los insights*

*Generar ideas disruptivas y novedosas...*



# PROTOTIPAR

Pensar ideas tangibles. Selección de la idea que genere mayor valor y prototipar. *Se intercepta con la mejor regulatoria.*

Cuando se habla de relación de normas, no se habla de una sola norma, sino de un set de alternativas y sobre este empezamos descartar.

IDEAS MÁS FLEXIBLES Y SUSCEPTIBLES DE MEJORA Y SE FOMENTA  
TEORÍA DE REGULACIÓN POSITIVA.



## PROBAR

Medir el impacto EX-ANTE para comparar alternativas que surgieron en la fase de IDEAR para seleccionar la más eficiente para el fin.

Procesos de medición de impacto propios como: RIA, test de proporcionalidad, entre otros, para evitar JUSTIFICAR (“forzadamente”) una normativa.

*Fallar rápido, fallar barato, fallar temprano.*



# PROBAR

PROCESO DE CO-CREACIÓN Y CONSTRUCCIÓN DE MEJORAS CON LOS  
USUARIOS A TRAVÉS DE **FEEDBACK**.

El feedback importa más: cuando se habla de marcos legales complejos, y está implícito en el *Better Regulation*.

# Conclusiones

- El Design Thinking propone revalorizar el concepto de ciudadano a usuario con roles activos en el diseño institucional de políticas, que interactúa y favorece la construcción de mejoras regulatorias.
  - Tomar al usuario en la mejora regulatoria y la práctica del Derecho, con enfoques especializados a nuevas formas de estudiar y aplicar la ley, pensando en la interdisciplinariedad.
  - Considerar la visión sistémica y antropocéntrica del diseño en el derecho.
  - Dentro del ámbito regulatorio, propuestas como el design thinking se insertan para saber cuándo es necesario regular y desregular.
  - Una mejor regulación no es una regulación más numerosa, es mejor fallar lo más rápido posible y fallar barato, a mantenerse fallando por un costo muy alto.
-

# Conclusiones

- *Para vincular al diseño en la praxis legal, hace falta la motivación y el conocimiento, no basta con la buena intención.*
- *El design thinking no se enfoca, en su mayoría, en “anarquismo legal”, sino en proponer ajustes dentro del sistema y tener marcos legales especiales y disruptivos.*

***Realizar algo de forma distinta ya implica innovación y cambio.***

---

---

# GRACIAS

**Dr. Rubén Méndez Reátegui, Phd.**

rcmendez@puce.edu.ec | r.mendezreategui@gmail.com

**Ing. Amparo Álvarez, Mg.**

adalvarez@puce.edu.ec | amparom.alvarezm@gmail.com



ESCANEAR: Artículo completo