



8° encuentro
bid_
**enseñanza
y diseño**
100 años después
de la Bauhaus

ORGANIZA

di_mad

COLABORAN



Cooperación
Española
CULTURA + DESARROLLO/ACERCA

APOYAN



SEDES AMIGAS



**foro de
innovación
docente**
resúmenes_

Diseño para la gente, para el desarrollo social y un mundo multicultural

Fecha: 21 noviembre
Hora: 15.00 -17.00

País	Ciudad	Centro	Nombre	Título de la Ráfaga	Pág
Guatemala	Guatemala	Universidad de San Carlos de Guatemala	Luigi Aguilera	Aprendizaje de la fotografía, mediante su conexión con el contexto social del alumno	8
España	Madrid	Universidad Politécnica de Madrid	Cristina Alía	Empleo de metodologías de diseño a proyectos sociales a través de fabricación digital	10
España	Logroño	Escuela Superior de Diseño de La Rioja (ESDIR)	Beatriz C. Fernández Ferrer	Download opendesign. La aventura del aprendizaje colaborativo	12
Ecuador	Quito	Pontificia Universidad Católica del Ecuador	Carlos Xavier Barriga Abril	Diseñadores activistas	15

País	Ciudad	Centro	Nombre	Título de la Ráfaga	Pág
España	Arrasate-Mondragón	Centro de Innovación en Diseño DBZ, Mondragon Unibertsitatea	Maite Nazabal	Guía para el diseño de la experiencia de los alumnos de grado de Mondragón Unibertsitatea	17
Colombia	Pasto	Universidad de Nariño	Julián Ortiz Cordero	Diseño emocional y sida	19
España	Alicante	Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alicante	Rocío Ruíz Cáceres	La investigación del diseño de moda en los ámbitos culturales	21
Méjico	Ciudad de México – Tijuana	Universidad Iberoamericana, Ciudad de México	María del Mar Sanz Abbud	El modelo de proyectos vinculados para fortalecer la formación de diseñadores como agentes de cambio	23
España	Zaragoza	Escuela Superior de Diseño de Aragón	Francisco Javier Serón Torrecill	Experiencia y experimentación con materiales reales en diseño de producto: un caso de estudio, el alabastro	26

Aprendizaje de la fotografía, mediante su conexión con el contexto social del alumno

Objetivos

Crear productos de comunicación y diseño conscientes de la sociedad y su entorno, por medio del proceso de enseñanza - aprendizaje de la fotografía social

Sensibilizar para identificar historias por medio de la investigación de campo.

Formular soluciones por medio del análisis de los sujetos de estudio.

Promover la mejora de productos mediante la conexión empática entre alumno y sociedad.

Resumen

Se solicita a los estudiantes que desarrollen un producto audiovisual contando la historia de una persona común en la sociedad, que entre su cotidianidad haga cosas increíbles. Con proyectos de alta calidad fotográfica y auditiva logran mostrar las vidas cotidianas pero interesantes de las personas documentadas. A través de varias entrevistas eligen a su sujeto a documentar, y así logran empatizar a un nivel más profundo.

Desarrollo de la propuesta

La mayoría de estudiantes universitarios conocen la realidad de su país y cultura pero no han logrado la empatía necesaria que les permita integrarse, transmitir y conectarse de forma genuina con la sociedad.

¿Por qué no están conscientes de las personas que son parte de su sociedad?

Las nuevas tecnologías y el seguimiento de las figuras públicas como modelo a seguir agrandan la brecha entre los estudiantes y la realidad en la sociedad.

Los estudiantes, en parejas, desarrollan un proyecto audiovisual de 2 minutos como máximo, en donde deben reflejar la vida o historia del sujeto documentado. Se empatiza con el agente social que se documenta a través de visitas y entrevistas. Así se encuentra el alma y el corazón que debe tener un producto gráfico.

A través de estos proyectos se logra una conexión profunda entre los seres humanos, obteniendo como resultado que el estudiante logre entender su contexto social para luego aplicarlo a la gráfica.

**Luigi
Aguilera
Luigi
Coguox**

Universidad de San
Carlos de Guatemala

#Palabras clave:
fotografía,
sociedad,
conexión,
social,
documentación.

Conclusiones

Se empatiza con el agente social que se documenta a través de visitas y entrevistas. Así se encuentra el alma y el corazón que debe tener un producto gráfico y se generan piezas audiovisuales de alta calidad técnica y de gran impacto conceptual y emocional.

A través de estos proyectos se logra una conexión profunda entre los seres humanos obteniendo como resultado que el estudiante logre entender su contexto social para luego aplicarlo a la gráfica.

Bibliografía y referencias documentales

Stanton, B. (2015). *Humanos de Nueva York: historias*. Estados Unidos. Pan Macmillan Australia.

Empleo de metodologías de diseño a proyectos sociales a través de fabricación digital

Objetivos

- » Emplear metodologías docentes y de diseño aun problema complejo, abierto e interdisciplinar.
- » Realizar una mejora social al barrio de Lavapiés situado en la ciudad de Madrid.
- » Emplear, principalmente, técnicas de fabricación digital en las propuestas.

Resumen

Cada vez son más importantes para los ingenieros los proyectos enfocados al servicio de la comunidad. Por eso, en este trabajo, se propone a los alumnos que apliquen una metodología docente conocida como aprendizaje-servicio junto con metodologías clásicas de diseño (Design Thinking y Dorst), para proponer soluciones para mejorar la vida de los habitantes del barrio de Lavapiés de Madrid empleando fundamentalmente herramientas de fabricación digital. A la entrada del nuevo siglo, Lavapiés, se convirtió en barrio de acogida de inmigrantes de decenas de países y, ahora, convertido en epicentro del turismo, se encuentra en pleno proceso de gentrificación. Dadas estas características, el análisis crítico de los alumnos, la comprensión de los problemas del barrio y las necesidades sociales para proponer soluciones de forma creativa será fundamental.

Desarrollo de la propuesta

Las asignaturas basadas en proyectos enfocados a realizar un servicio a la comunidad o a fines sociales, son cada vez más importantes en la E.T.S. de Ingeniería y Diseño Industrial de la Universidad Politécnica de Madrid. Por eso, en la asignatura "Taller de Diseño II" de dicha Escuela, se ha planteado un proyecto en el que se debían aportar soluciones para "Mejorar el barrio de Lavapiés de Madrid". El único requisito era realizarlo principalmente empleando herramientas de fabricación digital. Los alumnos debían plantear soluciones a este problema de forma creativa y viable técnica y económicamente. En este contexto, donde se plantean problemas de grandes dimensiones en el que intervienen factores muy diversos de estilo social, económico, cultural, etc., es común emplear metodologías como el Design Thinking para la generación de ideas y soluciones al ser muy dinámica.

Sin embargo, un proyecto como el planteado para Lavapiés, que es un problema tan complejo, abierto e interdisciplinar se necesita compaginar el Design Thinking con otras metodologías y herramientas para poder encontrar solu-

Cristina Alía
Rosa Ocaña
Pablo Bris
Daniel Martínez
Félix Bendito
Cristina Moreno-Díaz
Julián Narbón

Departamento de Ingeniería Mecánica, Química y Diseño Industrial.
Universidad Politécnica de Madrid, España.

ciones innovadoras y originales. Y de esto trata este trabajo, de proporcionar una interpretación a la metodología del Design Thinking empleando el método diseñado por Dorst para aquellos problemas con soluciones complejas donde hay muchos factores entrelazados.

Los alumnos, una vez completada la fase de investigación y documentación sobre el barrio de Lavapiés, identifican los principales problemas con los que se encuentran los vecinos: la sensación de inseguridad e intranquilidad, el desorden, la suciedad, la falta de organización y la falta de zonas verdes. También identifican los actores principales más importantes: las familias, los jóvenes y los trabajadores del barrio y, como los actores secundarios: los visitantes ocasionales y el Ayuntamiento de Madrid. A la vista de esto, se determina que los valores principales que preocupan a los actores son fundamentalmente el medio ambiente y la tranquilidad. Con estos valores se crean diferentes marcos de referencia que ayudan a enfrentarse a este problema desde un contexto diferente. A partir de aquí se proponen soluciones creativas, originales e innovadoras para mejorar el barrio.

Conclusiones

En este trabajo se ha planteado un problema como es actuar sobre el barrio de Lavapiés en Madrid pensando en la comunidad. Después de emplear distintas herramientas se han obtenido propuestas que permitirán abordar las necesidades del barrio desde un punto de vista viable técnica y económicamente. Algunas de las soluciones son: creación de zonas ajardinadas, zonas de ocio infantiles, puntos de encuentro para miembros de la comunidad, aplicaciones móviles para fomentar el turismo y la participación ciudadana, sistemas de iluminación, dar a las calles del barrio aplicaciones deportivas, etc.

Bibliografía y referencias documentales

Cañedo Rodríguez, M. (2007). Políticas urbanísticas en el centro de Madrid: La Rehabilitación de Lavapiés. http://espacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:500669/Articulo_FICYurb_07_Can_edo_.pdf

Cross, N (2011). *Design Thinking*. Editorial BERG.

Dorst, K (2015). *Innovación y Metodología*. Ed. Experimenta.

Fanjul, S. *Lavapiés, un señor barrio*, EL PAÍS, 2019.

https://elpais.com/ccaa/2014/07/24/madrid/1406234099_106125.html. [Accesed: 24- Mar- 2019].

Lawson, B, Dorst, K (2015). *Design Expertise*. Architectural Press.

#Palabras clave:
aprendizaje-servicio,
aprendizaje basado en
proyectos,
metodología de Dorst,
mejoras sociales,
herramientas de
fabricación digital

Download opendesign. La aventura del aprendizaje colaborativo

Objetivos

- » Compartir los valores del proyecto Download Open Design + DIY.
- » Explorar la metodología específica del Proyecto y la implementación en el aula.
- » Fomentar la colaboración entre instituciones y a nivel internacional.
- » Promover el cambio de modelo productivo, la fabricación local, el diseño sostenible, el bien común y la democratización del diseño.
- » Download Open Design es una comunidad global de trabajo e intercambio de conocimiento en la que el profesorado y el alumnado de la GDUT en China y de la ESDIR en Logroño diseñamos, rediseñamos y fabricamos productos dando acceso libre a la información sobre ellos, desarrollándolos de forma participativa y colaborativa a través de nuestra web, <https://www.downloadopendesign.com/>, y vía mail y redes sociales.

Resumen

Enmarcada, a nivel académico, en una materia de 3º de Diseño Industrial, en la especialidad de Bamboo Based Green Design, en la Guangdong University of Technology, y en dos asignaturas del currículo de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño de Producto en la ESDIR hemos implementado en nuestras aulas y talleres una nueva metodología de trabajo colaborativo y co-creativo: Download Open Design.

Nos basamos en los principios de:

- » diseño abierto: disponible y receptivo a ideas y sugerencias.
- » do it yourself: la recuperación del trabajo manual y de interacción, del trabajo cooperativo.
- » uso de materiales locales y simplificación de procesos.
- » trabajo co-creativo y participativo entre estudiantes, profesores y abierto a la comunidad global.
- » abogar por el cambio del modelo productivo: local, distributivo, con conciencia de consumo y sostenibilidad social y medioambiental (Manzini, 2015).
- » ser un espacio para la comunicación, el intercambio cultural y del conocimiento.

El proyecto Download Open Design ha supuesto, para las dos instituciones, un importante avance en los procesos creativos de enseñanza-aprendizaje del diseño, una experiencia vital y realmente motivante para el colectivo de profesores y el alumnado que formamos parte del programa. La práctica es innovadora ya que se desarrollan procesos de co-creación entre estudiantes a kilómetros de distancia, de programación coordinada entre asignaturas de varias universidades y de co-evaluación.

**J. Enrique
Aparisi del Amo
Beatriz C.
Fernández Ferrer**

Departamento de Diseño Industrial de la School of art and design de la GDUT, Guangzhou, China

Departamento de Diseño de Producto de la ESDIR, Logroño, La Rioja

Proponemos una metodología que funciona en nuestro desarrollo, que optimiza y fortalece el proceso creador en diseño de producto porque facilita la intervención de diferentes personas con distintas habilidades (Cruickshank, 2014) y promueve el intercambio cultural, la crítica constructiva, abierta y accesible por parte de los diferentes colectivos que forman parte del proceso de diseño, y que mejora la capacidad comunicativa creando profesionales con receptividad hacia los cambios.

Nos vinculamos con Papanek que ya en los 60 presentaba argumentos a favor del diseño como bien universal. Creemos en el diseño como un bien accesible y queremos ser conscientes de nuestra práctica profesional como diseñadores para eliminar lo superfluo, lo vacío y la exclusividad que estigmatiza el diseño. Trabajamos en el proyecto porque opinamos que el futuro de la educación está en compartir el conocimiento ("después del 15 M la cultura ya no está en manos de unos pocos, sino que emergen nuevas fuerzas, posibilidades e iniciativas" (Moreno-Caballud, 2017) invitando a reflexionar sobre él desde otros puntos de vista, ampliando nuestra visión crítica y nuestros horizontes. Seguimos ilusionados con la propuesta porque es muy motivante para las personas implicadas: la cooperación, el sentimiento de participación en una plataforma creativa, abierta y de comunicación intercultural estimula las conductas proactivas, las ganas de aprender y de aportar al proyecto.

Llevamos 4 años trabajando, 15 talleres, 5 exposiciones y más de 170 productos desarrollados. La información sobre nuestros productos está abierta en nuestra web y animamos a descargarlos, fabricarlos y adaptarlos a necesidades específicas. Además, sugerimos que nos informen de vuelta sobre los problemas encontrados en el proceso para, entre todos, poder mejorarlos. Y queremos contarlos.

Conclusiones

Download Open Design es un proyecto internacional de enseñanza-aprendizaje que se propone como una plataforma de comunicación y de relación entre personas (la clave del proyecto está ahí), de resolución de problemas en coordinación y de desarrollo de productos bajo una perspectiva colaborativa y de investigación conjunta.

El paradigma enseñanza-aprendizaje ha cambiado, ha dejado de ser unidireccional, marcado por una sociedad más fluida y conectada (Manzini, 2015). Las personas implicadas en el proyecto DOD son más empáticas (han atendido a las necesidades y a las expectativas de las personas con las que han trabajado), más participativas (se han implicado en el proceso de análisis, feedback y co-creación de los productos en los que han intervenido), mejores comunicadores (más respetuosos, haciendo pocos juicios pero aportando oportunidades de mejora, y aprendiendo a la vez a escuchar sobre su propio trabajo) y con más confianza en ellos mismos por ver reconocido su esfuerzo con la publicación de su producto en la web.

Hay una clara mejora de la productividad de la motivación, tanto del alumnado como del profesorado, que adquirimos los conocimientos a través de la práctica directa y que facilitan la implementación del proyecto en el aula.

Bibliografía y referencias documentales

Cruickshank, L. (2014). *Open Design and innovation. Facilitating Creativity in Everyone*. Surrey, Reino Unido, Gower Publishing Limited.

Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan*. Getafe, Madrid, Editorial Experimenta.

Moreno-Caballud, L. (2017). *Culturas de cualquiera: estudios sobre democratización cultural en la crisis del neoliberalismo español*. Madrid, EdicionesAcau-rela& Machado.

Papanek, V. (1985). *Design for the Real World. Human Ecology and Social Change*. (2ª ed) London, Thames and Hudson.

Van Abel, Klaassen, Evers, Troxler (Ed.). (2011). *Open Design Now*. Amsterdam, BIS publishers.

#Palabras clave:
diseño abierto,
DIY,
co-creación,
interculturalidad,
comunicación.

Diseñadores activistas

Carlos Xavier Barriga Abril

Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Ecuador

Objetivos

- » Analizar las actividades y resultados de los proyectos de Servicio Comunitario de las Carreras de Diseño Gráfico y de Productos de la PUCE.
- » Revisar las ventajas de trabajar en proyectos-fuera-del-aula para reforzar conocimientos, identificar habilidades, y explorar oportunidades.
- » Reflexionar sobre la influencia de realizar actividades con comunidades vulnerables en la visión humanista de la profesión del diseño.

Resumen

La PUCE obliga a estudiantes y docentes a realizar 160 horas de Servicio comunitario, sin embargo, lo que podría considerarse como una actividad tediosa tiene un enorme potencial para convertirse en una herramienta de cambio. Esta ponencia es una reflexión sobre las ventajas del Activismo de Diseño en el rol académico, personal (de estudiantes y docentes) y para los grupos vulnerables.

Desarrollo de la propuesta

La PUCE (Pontificia Universidad Católica del Ecuador) incluye dentro de su formación un componente de vinculación con la colectividad, en donde el Servicio comunitario tiene una carga obligatoria de 160 horas. Para muchos estudiantes y docentes esta actividad ha sido “una carga obligatoria” más que una oportunidad de acción.

Esta ponencia es una reflexión personal sobre cómo, desde mi rol de responsable de Servicio comunitario para las Carreras de Diseño Gráfico y Diseño de Productos, nos hemos apropiado del término “Diseñadores Activistas” para motivar a los estudiantes y docentes, y de cómo estas actividades interdisciplinarias, que se realizan fuera del horario de clase y sin carga de créditos, se han convertido en (i) una oportunidad para que docentes y estudiantes puedan reforzar conocimientos, (ii) para poner en práctica habilidades, (iii) para explorar nuevas oportunidades y acercarse desde el diseño a otras disciplinas y, principalmente, (iv) para generar empatía con diferentes grupos humanos que se encuentran en condiciones vulnerables.

Las formas de generar propuestas de diseño que afecten de manera positiva a la comunidad, han sido muy variadas. En las Carreras de Diseño, durante estos dos años, se han realizado diferentes aproximaciones que abordan sistemas gráficos (e.g. Aplicación de Autocompartido, PUCE Viva 2018-2019; No más silencio, Fundación Quito Raymi 2019; Crowdfunding Apapacho, Servicio Jesuita de Refugiados 2019), diseño de objetos (e.g. Estación Pública de Reparación de Bicicletas, Foro Mundial de la Bici 2019, Peluche Apapacho, Servicio Jesuita de Refugiados 2019; Sistema de Navegación para Inviden-

tes; Mi Loma Grande 2017,2018 y 2019), sistematización de contenidos (e.g. Manual de Lectura, Desarrollo Endógeno de Chugchilán 2018-2019; Sistema de Implementación - Salas de apoyo a la Lactancia, 2018, Agencia de Coordinación Distrital de Comercio 2018), entre otros.

Sin embargo, para los programas de activismo social, los resultados ideales se consiguen cuando la comunidad deja de necesitar el aporte de los diseñadores. Dentro de las actividades que han sido realizadas, identificamos proyectos que se encuentran “caminando solos” o que necesitan acompañamientos ligeros. Hace algunos años las carreras de diseño se sumaron a una iniciativa universitaria para impulsar la reinserción de miembros de los Latin Kings y Queens en el Ecuador.

Uno de los principales aportes que se ha conseguido realizar es el Taller de Serigrafía para miembros de la Corporación de Reyes Latinos y Reinas Latinas, después de dos años de actividades conjuntas los participantes están cerca de montar su propio taller y su emprendimiento. Así mismo, la carrera de diseño gráfico pudo participar en la primera Feria de Economía Popular y Solidaria de la PUCE para fomentar el consumo de productos con desventajas de competencia en el mercado. Posterior a desarrollar un sistema de intercambio interno “PUCE dólares”, los docentes reciben cada año una bonificación a través de este recurso que puede ser invertido únicamente en la feria mencionada.

Conclusiones

Entre el 2018 y 2019 se han realizado alrededor de 36 proyectos de Servicio comunitario en los que han participado 82 estudiantes y 40 docentes de diseño que han trabajado con equipos de aproximadamente 10 carreras distintas. Se han atendido a un sinnúmero de comunidades diversas a través de estrategias muy variadas. El estímulo adecuado a comunidades, estudiantes y docentes puede ser el disparador de grandes cambios a nivel académico, personal, y social.

#Palabras clave:
Diseñadores activistas,
Diseño social,
Servicio comunitario,
interdisciplina.

Guía para el diseño de la experiencia de los alumnos de grado de Mondragón Unibertsitatea

Maite Nazabal Iraolagoitia
Amaia Beitia Amondarain
Dani Justel Lozano

Centro de Innovación en Diseño DBZ, Mondragon Unibertsitatea, España

Objetivos

- » Ayudar a los equipos de coordinación de título a mejorar la experiencia del alumnado de grado de Mondragon Unibertsitatea incorporándolos en el proceso de diseño y creando junto a ellos experiencias innovadoras que permitan minimizar las emociones negativas surgidas en los momentos críticos de la experiencia formativa.
- » Crear una guía que ayude a cualquier equipo de título a aplicar la metodología de diseño centrado en personas de forma autónoma para el rediseño de sus grados, sin necesidad de conocimientos en diseño.
- » Aumentar el nivel de satisfacción del alumnado de Mondragon Unibertsitatea.

Resumen

Se presenta una guía que ayuda a los responsables de los distintos equipos de título a diseñar las experiencias formativas que ofrecerán a sus alumnos, involucrando a estos en las distintas fases del proceso de definición. Mediante el Diseño Centrado en las Personas se ofrecerán experiencias formativas creadas por y para los alumnos, actuando sobre los momentos críticos detectados en las experiencias actuales de las distintas facultades que comprenden Mondragon Unibertsitatea.

Desarrollo de la propuesta

En la docencia resulta de suma importancia ofrecer un modelo que se adapte a los cambios que se van dando y ofrezca un entorno motivador al alumnado. Pero son pocos los centros que incluyen al alumnado en los procesos de definición de sus títulos, aun sabiendo que de esto dependerá en gran medida la experiencia que viva éste durante su formación.

En este contexto se presenta la guía a la que se refiere la presente comunicación, una guía basada en la metodología DBZ-MU (Diseinu Berrikuntza Zentroa – Mondragon Unibertsitatea) de Mondragon Unibertsitatea. Metodología para la innovación centrada en las personas que incorpora el conocimiento de los usuarios durante las seis etapas del proceso de diseño, con objeto de identificar y materializar nuevos productos y servicios con alto valor añadido.

Se trata de una guía orientada a ayudar al equipo de título a mejorar la experiencia del alumnado, situándolo en el centro de la experiencia e incluyéndolo en los procesos de definición del grado. Tal como ya se ha comentado, para

la elaboración de esta guía se ha tomado como referencia la metodología DBZ-MU basada en el proceso del Design Thinking. Desde este enfoque ayuda a los responsables de los títulos de grado a diseñar su titulación poniendo en el centro al alumnado, al margen de sus conocimientos en el ámbito del diseño. Siguiendo la guía propuesta, los equipos de título serán capaces de diseñar experiencias transformadoras centradas en el alumnado, experiencias creadas en colaboración de éstos, en donde los distintos momentos que componen la experiencia formativa estarán diseñados para generar emociones positivas y motivadoras.

La guía recoge un proceso creativo que se divide en tres fases principales: la exploración, en la que se analizará la experiencia del alumnado detectando los momentos críticos de la misma, la fase de Ideación donde se definirán posibles soluciones ante los momentos clave detectados y la definición de las soluciones a implantar. En todas estas fases el alumno adquiere un rol activo ofreciendo su punto de vista desde su propia vivencia y se proponen herramientas provenientes del ámbito del Design Thinking que guiarán a los equipos durante todo el proceso.

De esta forma, se busca extrapolar el conocimiento existente en el equipo de diseño del DBZ-MU a otros grados de Mondragon Unibertsitatea para que así puedan beneficiarse de las oportunidades que el diseño centrado en las personas les puede ofrecer en pro de una experiencia formativa de mayor calidad, centrada en el alumnado.

Conclusiones

Tras aplicar la guía propuesta en varios grados de Mondragon Unibertsitatea y validar la idoneidad de esta, se han detectado los momentos críticos de los distintos grados desde la perspectiva del propio alumnado, y se han definido junto a ellos soluciones para reducir el impacto negativo de los mismos. De esta manera se han incorporado nuevas acciones hasta ahora nunca realizadas en estas facultades con objeto de reducir las emociones negativas detectadas en ciertos momentos de la experiencia, cuyo impacto y éxito habrá que medir junto a la siguiente promoción una vez implantadas.

#Palabras clave:
guía, diseño de experiencia, diseño centrado en personas, docencia.

**Julián
Ortiz Cordero**

Departamento de Diseño,
Universidad de Nariño,
Colombia

Objetivos

- » Generar competencias en los estudiantes para el diseño de técnicas e instrumentos de empatía y recolección de información con grupos sociales vulnerables.
- » Identificar sub-disciplinas del diseño que puedan servir como puente entre las disciplinas creativas y la medicina (y otras disciplinas) a través del ejercicio académico.
- » Generar artefactos de diseño discursivo como ejercicio de formación integral del diseñador en torno a temas de alta sensibilidad como el VIH-SIDA.
- » Adoptar el diseño discursivo y la declaración de impacto como un modelo pedagógico para el diseño social.

Resumen

El ejercicio docente enfrenta el reto de generar habilidades de inteligencia emocional en los futuros profesionales del diseño. Estas competencias deben estar sujetas a la labor epistemológica y proyectual de la disciplina. La propuesta presenta la comprensión de fenómenos de alta sensibilidad como el mecanismo para la edificación de profesionales con estándares mínimos de empatía e investigación que les permita promover proyectos de diseño que conlleven a mejorar vidas de diferentes grupos sociales. En este caso en particular, se usa el diseño emocional como el puente entre lo que la comunidad VIH necesita y una respuesta sensible a sus requerimientos.

Desarrollo de la propuesta

En la asignatura Diseño Conceptual de Séptimo Semestre de Diseño Industrial de la Universidad de Nariño, se desarrollaron Artefactos Discursivos, que establecen la relación específica entre el Diseño y Medicina y abre una concepción de la disciplina como elemento dinamizador de la calidad de vida de las personas, en este caso, de individuos o positivo (VIH). Los artefactos fueron diseñados con el propósito de generar lazos psico-afectivos estables con sus entornos familiares, sociales y laborales y que permitieran impactar de forma positiva el incremento de linfocitos CD4, el tratamiento TAR y la disminución de la carga viral.

El trabajo de campo (con la comunidad infectada) y la revisión bibliográfica realizada con los estudiantes de Diseño, permitió entre otras cosas, reconocer que el Diseño Industrial, específicamente, se ha ramificado a tal punto que parece haber generado algunas micro-especialidades disciplinares y que cada una tiene diferentes potencialidades y posibilidades que responden a diversos retos humanos y contextuales. Así, el Diseño Emocional y su capacidad retórica, especulativa y emotiva (Norman, 2004, p.68) encontraron tierra

firme en estos proyectos, sobre todo cuando los afanes proyectuales de los estudiantes fueron el bienestar, la estabilidad y la recuperación psico-afectiva de los pacientes con VIH.

Con todo, los proyectos de diseño apuntaron directamente a generar estímulos que promuevan la felicidad, pues como supone Veenhoven (2001), durante siglos el término felicidad se ha utilizado como muletilla para todos los significados de calidad de vida, o también usar los estados de ánimo como concepto para movilizar procesos y tratamientos médicos. Gran parte de estos proyectos fueron el resultado de estudios anatómicos, psicológicos y/o emocionales de los pacientes que permitieron impactar de forma positiva a las personas, ocupándose de alguna característica de sus padecimientos.

Los resultados fueron variados: prótesis, re-diseño de artefactos hospitalarios para niños con SIDA, interfaces de usuario para personas con discapacidad, etc. Es necesario aclarar que la mayoría de referentes de diseño para este objeto de estudio son proyectos enfocados en el pre-evento, es decir en la prevención del Virus del VIH. Puntualmente en grupos de personas no infectados, los proyectos de los estudiantes se concentraron directamente en el post, es decir en la persona contagiada, por tanto un análisis previo del estado del arte mostró que existe un agujero en las investigaciones y proyectos de Diseño-Medicina. Ésto se manifestó como una gran oportunidad para avanzar sobre la investigación ya que el presente estudio se enfoca directamente en las personas O positivo y en sus contextos inmediatos.

Conclusiones

Siendo que la felicidad, como gesto de éxito depende de conceptos más elevados como la calidad de vida y que este a su vez es una categoría objetiva cercana a los gobiernos y a entidades que lo usan como indicador de gestión, los proyectos de diseño, incluso en la academia, deben apuntar a la percepción individual de las personas (y de los pacientes, en este caso O positivos), asumiendo conceptos poderosos de diseño como el bienestar, o la calidad subjetiva que son posibles en modelos teóricos como el diseño especulativo y el diseño emocional que sugieren además, una fuente inagotable de estrategias pedagógicas con el estudiantado.

Cómo parte del proceso implementado dentro de clase, se obtuvieron diferentes resultados que se los podría categorizar en tres pilares cardinales: resultados de tipo metodológico, resultados de tipo teórico y resultados de tipo proyectual. Dentro de las asignaturas se promovió el desarrollo de la creación de técnicas y herramienta de recolección y análisis de información, se construyeron artículos de reflexión y estados del arte frente al objeto de estudio y finalmente se desarrollaron artefactos de diseño: piezas audiovisuales, mobiliario, implementaciones urbanas etc., que permitieron, entre otras cosas, dinamizar la tarea pedagógica en el aula.

Bibliografía y referencias documentales

Norman, Donald, (2004). Emotional Design. Why we love or hate everyday things. Basic books, amember of Perseus books group. New York.

Veenhoven, R (2000). The Four Qualities of Life. Ordering Concepts and Measures of the Good Life, Journal of Happiness Studies.

#Palabras clave:
diseño emocional,
sida,
diseño discursivo,
VIH

La investigación del diseño de moda en los ámbitos culturales

Rocío Ruíz Cáceres

Departamento de Diseño de Moda, Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alicante, España

Objetivos

- » Dotar de una visión de investigación más profunda en el ámbito del diseño de moda, analizando canales ajenos al sector que puedan proporcionar considerables fuentes de información.
- » Justificar la investigación como eje central y principal en el desarrollo de proyectos de diseño de moda, buscando fuentes de información que sean originales y diferentes al sector de la moda textil, para generar proyectos más innovadores.

Resumen

A la hora de realizar un proyecto de diseño en cualquiera de las disciplinas que se imparten en las Escuelas Superiores de Diseño en España el alumnado tiende a elegir un concepto o una idea en la que basarse y a través de la cual comenzar su investigación. En el caso del diseño de moda, como en el resto de especialidades, lo realmente interesante es saber qué tipo de investigación queremos realizar o qué nos interesa más por cuestiones profesionales o personales, y dónde indagar; es decir, plantear unos objetivos y tratar de alcanzarlos a través de una metodología específica. Ahí reside la clave para conseguir un gran proyecto, y eso es en lo que vamos a incidir, porque en el ámbito del diseño de moda lo importante es innovar, crear cosas nuevas y para ello la búsqueda inicial es primordial, indagación sobre la cual el alumnado tiene que estar totalmente convencido para obtener unos resultados óptimos.

Desarrollo de la propuesta

La comunicación que presentamos versa sobre los campos de investigación como eje principal de cualquier proyecto, es decir, en uno cualquiera de los propuestos desde las diferentes asignaturas de proyectos de moda durante el curso o en el proyecto final de carrera, en el Trabajo Final de Título (TFT). Para ello, en nuestra comunicación, trataremos de mostrar que lo más importante es seguir un hilo conductor que guíe el proyecto, pero para poder empezar desde ese punto de partida tendremos que basarnos en un concepto, en una idea o en un tema determinado. La elección no es fácil aunque de ella dependerá que nuestro proyecto sea original y atractivo o continúe otros proyectos ya realizados con anterioridad por otros investigadores. Si lo que queremos es que nuestro proyecto sea novedoso tendremos que ser capaces de encontrar una materia que no haya sido analizada hasta el momento o, si ya ha sido analizada, tratar de enfocar el nuevo trabajo desde otra perspectiva.

Para llevar a cabo los proyectos de diseño de moda casi siempre nos centramos en cuestiones básicas. Si queremos que nuestros proyectos resulten atractivos tenemos que reflexionar sobre el tema, sobre los objetivos y sobre los posibles resultados, entre otras cuestiones, antes de comenzar la investigación porque nos evitará emplear mayor tiempo en su realización además de que nos proporcionará una base más sólida. La inspiración no siempre viene del mundo del diseño, y esa es una de las cuestiones más importantes en las que vamos a incidir. Las fuentes de información o de inspiración que nos pueden sugerir para hacer un gran proyecto de diseño de moda pueden provenir de campos muy alejados del diseño, o no, lo importante es saber extraer la información necesaria y aunarla con las nuevas que surgen y crear diseños cuyo valor resida en la originalidad, el perfeccionamiento y la novedad. Expondremos, por tanto, algunos ejemplos para facilitar la comprensión de las explicaciones, así como imágenes para constatar todo lo narrado.

Conclusiones

Los proyectos de diseño de moda son proyectos de gran envergadura, que requieren de un tiempo determinado para su correcto desarrollo. La elección del tema no debe hacerse de forma apresurada, sino que debe ser una cuestión reflexionada con templanza, analizando cada detalle, ya que es el asunto más importante. Una vez elegida la materia, el contenido, la realización del proyecto no tendrá mayor dificultad que la de seguir unas pautas para su correcto desarrollo.

Bibliografía y referencias documentales

- Boerboom, P. y T.Proetel (2019). *El color como material y recurso visual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Munari, B. (2016). *¿Cómo nacen los objetos?*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Wucius W. (2011). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.

#Palabras clave:
Investigación,
diseño,
moda

El modelo de proyectos vinculados para fortalecer la formación de diseñadores como agentes de cambio

María del Mar Sanz Abbud

Departamento de Diseño, Universidad Iberoamericana, Ciudad de México – Tijuana

Objetivos

- » Desarrollar competencias a través del Modelo de Proyectos Vinculados
- » Contribuir a la praxis de Diseño a través de aprendizaje significativo
- » Fomentar al diseño como un agente de cambios en entornos desiguales y vulnerables

Desarrollo de la propuesta

El artículo expone el Modelo de Proyectos Vinculados que se ejecuta en la Universidad Iberoamericana CDMX en el Departamento de Diseño, el objetivo es el aprendizaje situado y significativo, a través de la inmersión en proyectos con los alumnos en organizaciones sociales para resolver problemáticas complejas.

El objetivo del Modelo de Proyectos Vinculados (MPV) es el aprendizaje situado y significativo¹, a través de la inmersión de los alumnos en proyectos con organizaciones sociales² en situaciones problemáticas complejas.

Este modelo ha permitido observar y detectar indicios para investigar sobre el quehacer del Diseño y procurar una nueva relación cualitativa para la conformación socio-material y el conocimiento compartido. Estas aproximaciones, permiten comprender el estado de las cosas para sustentar la construcción de saberes desde la generación hasta los resultados, ya que su actividad permite producir conocimiento en el saber del diseño, que es explícita, discutible, transferible y acumulable (Manzini, 2015, p. 49).

1 El modelo de aprendizaje situado, se basa en el constructivismo social de Vygotsky, y rompe con las formas de educación tradicionales.

Vygotsky afirma que el conocimiento es producto de la actividad, el contexto y la cultura. Este paradigma es una de las tendencias más importantes en la actualidad y ha originado el enfoque de lo que hoy se denomina enseñanza situada, cuya premisa “aprender y hacer son acciones inseparables” (Espinosa, 2009, p. 50). Tiene como objetivo que “el diseño sea un factor de mediación entre el ser humano, su cultura, y el medio ambiente en el que se desenvuelve” y que el diseñador comprenda que tiene responsabilidad en las propuestas que genera. De acuerdo a Patricia Espinosa, esto sólo ocurre cuando el aprendizaje se da en situaciones reales vinculadas a empresas y organizaciones de la sociedad civil, para que el futuro diseñador pueda comprender y analizar de dónde surge la necesidad en contextos concretos (Espinosa, 2009, p. 50).

El MPV forma parte del programa académico³, su objetivo es generar alternativas a través de productos, servicios materiales e inmateriales que permiten resolver problemas humanos con una visión sistémica en equipos colaborativos y en sintonía con los avances tecnológicos.

Alumnos, organizaciones sociales y académicos, son los tres actores principales.

Para los alumnos, representa una realidad sobre el mundo profesional que les permite desarrollar y fortalecer las competencias que adquieren, además de visualizar las múltiples salidas de acción que tiene el Diseño, y descubren su potencial como agentes de cambio.

Entran en contacto con realidades diferentes a su cotidianidad, su mayoría en comunidades indígenas, esto les permite poner en juego cuestiones de empatía y tolerancia. El diseño participativo y la co-creación son herramientas básicas para generar propuestas que permitan tener un impacto positivo.

Para las organizaciones, el MPV ofrece una mirada fresca y creativa sobre los abordajes y alternativas de solución desde el Diseño, ofreciendo una mirada novedosa sobre el quehacer de esta profesión.

A los académicos los responsabiliza de estar actualizados en los contenidos, metodologías, más allá de la literatura base, y guían el desarrollo de la propuesta.

Transformar los procesos de aprendizaje que permitan la adaptación a los cambios continuos en las empresas, y reinventar los servicios personalizados enfocados al bienestar del ser humano y su entorno, junto con el desarrollo de habilidades “humanas” (Freakley, 2019) las personas se preguntan qué significa ser un líder y se replantean qué esperamos de los elegidos para liderar. Hay ciertas cualidades que los líderes siempre deben representar, como la integridad, la persistencia y la objetividad. Pero mi participación en la transformación de cientos de compañías me ha demostrado que se requieren diferentes fortalezas en diferentes momentos.

Transformar los procesos de aprendizaje que permitan la adaptación a los cambios continuos en las empresas, y reinventar los servicios personalizados enfocados al bienestar del ser humano y su entorno, junto con el desarrollo de habilidades “humanas” (Freakley, 2019) como la creatividad, pensamiento crítico, comunicación, valentía, colaboración, liderazgo, flexibilidad, resiliencia -por mencionar las más sobresalientes- son determinantes para enfrentar los retos actuales, por lo que consideramos que los proyectos vinculados suman con esta visión, no obstante, en la actualidad falta construir una métrica que permita medir el impacto que generan los proyectos en los estudiantes y en las organizaciones.

2 En su mayoría son entornos vulnerables y con organizaciones que colaboran con comunidades indígenas, principalmente en el Estado de Oaxaca, Estado de México y Estado de Chiapas, considerados los estados de mayor pobreza.

3 A partir de 2015 se empezó a sistematizar y registrar el proceso, a la fecha se tiene un registro de 46 proyectos. Aunque se realizan proyectos con el sector empresarial, el 60 % de los proyectos están enfocados a organizaciones sociales principalmente con comunidades indígenas

#Palabras clave:
vinculación,
creatividad,
habilidades humanas,
aprendizaje significativo,
diseño social.

Conclusiones

Hasta ahora, la aplicación de este modelo ha ido un acierto para el aprendizaje significativo. Consideramos que esta visión prospectiva logra romper paradigmas y se rediseñan nuevos sistemas de trabajo comunitarios, más horizontales, con lazos de confianza, respeto y reconocimiento.

Bibliografía y referencias documentales

Espinosa, P. (2009). Los proyectos de vinculación y su influencia en la formación de los diseñadores egresados de la UIA. Universidad Iberoamericana. Recuperado de <http://www.bib.uia.mx/tesis/pdf/015162/015162.pdf>

Freakley, S. (2019). Siete habilidades que las y los líderes necesitan en tiempos de disrupción. Recuperado el 15 de mayo de 2019, de <https://es.weforum.org/agenda/2019/05/siete-habilidades-que-las-y-los-lideres-necesitan-en-tiempos-de-disrupcion/>

Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñamos*. (P. Cattermole, Ed.) (Primera ed). Madrid, España: Experimenta Editorial.

Ponga, J. (2019). Carreras del siglo XXI, nuevo aliento profesional. Foro Económico Mundial. Recuperado de <https://es.weforum.org/agenda/2019/02/carreras-del-siglo-xxi-nuevo-aliento-profesional/>

Experiencia y experimentación con materiales reales en diseño de producto: un caso de estudio, el alabastro

Objetivos

- » Promover la experimentación con materiales reales en el ámbito del diseño de producto.
- » Incentivar la manipulación y el trabajo manual por parte de los estudiantes.
- » Fomentar la relación directa con materiales provenientes del ámbito local, indagando de manera reflexiva sobre la aportación del diseño a la industria.

Resumen

La investigación sobre la formación en diseño parece señalar la escasa vinculación de los estudiantes con los materiales reales. Sobre esta premisa se planteó una propuesta para fomentar las experiencias y la experimentación con un material local de elevado simbolismo el alabastro, en base a los principios didácticos de la Escuela Bauhaus de aprender haciendo. Se presentarán a continuación una síntesis de los resultados.

Desarrollo de la propuesta

Diversos autores [1] han apuntado cómo en la educación en diseño (y en diseño de producto en particular) existe un incremento de la importancia y el papel que cobran los materiales y, cómo el enfoque se ha movido de puntos de vista teóricos a otros más prácticos y experimentales [2], [3]. Algunos de estos autores [4] han señalado cómo este cambio, en muchos casos, está inspirado en los principios de la Bauhaus y su noción didáctica del aprender haciendo. Existe por tanto una necesidad de poner en contacto a los diseñadores con ejemplos físicos de los materiales [5] que les permita disponer de experiencias directas en relación a su sensorialidad [6] a partir del contacto con los mismos. Así mismo se advierte un vínculo entre lo que algunos autores han denominado el manejo de los materiales, y el oficio [1]. Esto mejora el conocimiento de su comportamiento al involucrar la interacción física, lo que algunos autores [7] han denominado Craft 2.0. De esta forma el estado de la cuestión es consistente con lo observado entre nuestros estudiantes de diseño, lo que ha supuesto una reflexión sobre la necesidad de experimentar con materiales, y en concreto con un material pétreo como es el alabastro, de elevado significado en el contexto en el que se inserta la Escuela Superior de Diseño de Aragón.

A partir de las relaciones entre la Escuela y la industria de extracción, y de la necesidad de introducir el diseño para poner en valor el material, durante

Francisco Javier Serón Torrecilla

Departamento
Fundamentos Científicos
del Diseño
Escuela Superior de
Diseño de Aragón

el curso académico 2017/2018, se contó con una cantidad de producto para abordar una actividad piloto. A lo largo de mes y medio, con estudiantes del 2º Curso del Grado en Diseño de Producto, se trabajaron propuestas individuales de diseño que tuvieran como objetivo la experimentación, promoviendo su espíritu crítico, y su capacidad para detectar las posibilidades y dificultades que presenta un material real, además de permitir una reflexión sobre la distancia que separa el diseño y su transposición en un triángulo diseño-material-objeto.

Los resultados positivos de esta primera experiencia piloto en cuanto a lo que señalaron los estudiantes, llevaron a replicar la experiencia durante el curso 2018/2019, de forma que permitiera contrastar y confirmar los resultados.

En este sentido cabe señalar que, unavez más, han mostrado su satisfacción a la hora de trabajar con un material real. Si bien conocían sus características desde un punto de vista teórico, han podido valorar los aspectos sensoriales de una forma directa : su respuesta a la interacción con la luz, su fragilidad, a pesar de ser un material pétreo, etc. Además cabe destacar las aportaciones realizadas y recogidas en los cuadernos de reflexión de la experiencia. En dichos cuadernos, o memorias, apuntan al conocimiento que les ha aportado la experiencia, mas allá de ese conocimiento teórico, al poder experimentar con el material real y haber podido trabajar y analizar el comportamiento en cuanto a la combinación de materiales y la respuesta sensorial que ofrece. En las figuras 1, 2 y 3 se muestran ejemplos de los trabajos realizados durante estos dos años.

Conclusiones

Los resultados alcanzados parecen señalar la necesidad de los estudiantes a la hora de poder vivir experiencias de diseño con materiales reales, de modo que les permita adquirir un conocimiento más amplio que el proporcionado por la teoría. Su satisfacción, expresada a partir del trabajo realizado con sus propias manos, así como las reflexiones realizadas en las memorias de los proyectos, parecen confirmar lo apuntado por distintas investigaciones [1], en relación a promover este tipo de prácticas, ofreciendo una mayor capacitación de los estudiantes, además de vincular sus actividades con la industria (en este caso a nivel local), y el aporte a valorar materias primas desde el diseño.

Bibliografía y referencias documentales

- [1] Parisi, S, Rognoli, V y Sonneveld, M. (2017). Material Thinkering. An inspirational approach for experiential learning and envisioning in product design education. Design for Next, 12th EAD Conference Sapienza University of Rome, 1167-1184.
- [2] Ashby, M., Johnson, K. (2002) *Materials and design. The Art and Science of Materials Selection in Product Design*. Oxford, Buterworth-Heinemann.
- [3] Karana, E., Pedgley, O., Rognoli, V. (2014). *Materials Experience: Fundamentals of Materials and Design*. Butterworth-Heinemann: Elsevier, Uk.
- [4] Wick, R.K. (2000). *Teaching at the Bauhaus*. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz.
- [5] Pedgley, O. (2014). *Material Selection for Product Experience: New*

Thinking, New Tools. In Karana, E., Pedgley, O., Rognoli, V. (eds). *Material Experience: Fundamentals of Materials and Design*. Butterworts-Heinemann: Elsevier (pp. 337-349).

[6] Groth, C., Mäkelä, M. (2016). *The knowing Body in Material Exploration*. *Studies in Material Thinking Journal*, vol. 14, Expeirence/Materialy/Articulation issue.

[7] Micelli, S. (2011). *Futuro artigiano, L'innovazione nelle mani degli italiani*, Venecia, Italia: I Grilli, Marsilio.

#Palabras clave:
diseño de producto,
materiales, alabastro,
aprender haciendo

**foro de
innovación
docente
biografías_**

Luigi Aguilera Sosa

Universidad de San Carlos
Guatemala

Lic. en Diseño Gráfico, USAC. Diplomado en fotografía en La Fototeca. Exposiciones en Guatemala, New York, Madrid (Cibeles y BID), Pingyao China, Nueva Zelanda, entre otros.

Cristina Alía

Escuela Técnica Superior de la Ingeniería y Diseño Industrial
Universidad Politécnica de Madrid
Madrid, España.

Doctora por la Universidad Politécnica de Madrid y Ayudante Doctor en la ETSIDI de la UPM, donde en la actualidad imparte clases de las asignaturas Taller I, Taller II, Fundamentos de Estética y Antropología, Modelos, maquetas y prototipos, Materiales Avanzados y Oficina Técnica. Actualmente es la presidenta de la Asociación ETSIDI Ingenia Madrid que gestiona el FabLab ETSIDI de dicha Escuela. También pertenece al Grupo de Investigación de Diseño y Fabricación Industrial y al Grupo de Innovación Educativa de Expresión Gráfica.

Xavier Barriga Abril

Pontificia Universidad Católica del Ecuador
Quito, Ecuador

Diseñador de la PUCE y mejor graduado del MSc en Interacción Humano-Computadora de la Universidad de Nottingham en Reino Unido en el 2016. Ganador del Premio Nacional Puruhá en 2007, del Premio Iberoamericano Caracol de Plata 2010, de la RutaHack para el diseño de vídeo juegos de turismo en 2018, mentor del Global Game Jame 2019. Actualmente es Profesor de Diseño Interactivo en la PUCE, responsable de los proyectos de servicio comunitario, así como, miembro fundador del Club de Arduino Quito. Sus últimos proyectos giran en torno al diseño de realidades mixtas, la exploración en el arte interactivo y juegos en realidades alternativas.

Beatriz C. Fernández Ferrer

Escuela Superior de Diseño de La Rioja (Esdir)
Logroño, España

Licenciada en Bellas Artes en la especialidad de escultura por la Universidad de Salamanca (1995). Funcionaria de carrera en el cuerpo de Profesores de Artes Plásticas y Diseño (2010), en la especialidad de Diseño de Producto y trabajando en la Escuela Superior de Diseño de La Rioja desde entonces. Entusiasta de Papanek y del Design Thinking, estoy redactando mi tesis doctoral sobre la motivación y la creatividad en el entorno académico, enmarcada en el proyecto Download Open Design.

Maite Nazabal

Mondragón Unibertsitatea
Arrasate-Mondragón, España

Ingeniera técnica en Diseño Industrial por Mondragón Unibertsitatea (2008). Máster en Diseño Estratégico de Productos y Servicios por Mondragón Unibertsitatea en el año 2012. Tras seis años dedicada a la consultoría de negocio a empresas, actualmente trabaja como docente-investigadora en el área de Innovación en Diseño Industrial del DBZ (Diseinu Berrikuntza Zentroa) en la facultad de Ingeniería de Mondragón Unibertsitatea. Participa en varios proyectos con instituciones.

Julián Ortiz Cordero

Universidad de Nariño
Pasto, Colombia

Docente Investigador de la Universidad de Nariño y la Universidad Cesmag Colombia, adscrito al grupo de investigación Tipos Móviles clasificado en Colciencias, Magister en Diseño para la Innovación Social, estudios posgraduales en Teoría y Comunicación de la Universidad de Buenos Aires Argentina. Investigador en el área de Antroposemiótica.

Rocío del Mar Ruiz Cáceres

Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alicante
Elche, España

Profesora de la especialidad de Diseño de Moda en la Escuela Superior de Diseño de Alicante.

María del Mar Sanz Abbud

Universidad Iberoamericana Ciudad de México
México, México

Doctora en Diseño por la Pontificia Universidad Católica de Río de Janeiro, cuenta con la Maestría en Diseño Estratégico en Innovación y la licenciatura en Diseño Gráfico otorgadas por la Universidad Iberoamericana, Ciudad de México. Desde 2010 forma parte del claustro de profesores en la misma Universidad. Cuenta con publicaciones en diferentes revistas. Su línea de investigación se enfoca en organizaciones del tercer sector para la generación de soluciones estratégicas desde un enfoque en la comunicación visual.



Francisco Javier Serón Torrecilla

Escuela superior de Diseño de Aragón
Zaragoza, España

Doctor en Didáctica de las ciencias experimentales en la Universidad de Zaragoza, Máster en Investigación Social de la Ciencia, Máster en Museos: Educación y Comunicación, Licenciado en Ciencias Químicas y titulado Superior en Artes Aplicadas a la Escultura. Profesor Asociado en el departamento de didáctica de las ciencias experimentales de la U. de Zaragoza y Profesor en el departamento de fundamentos científicos del diseño en la Escuela Superior de Diseño de Aragón. Estancias Internacionales en Chile, Escuela de Diseño de la PUC de Santiago de Chile y Facultad de Educación de la PUC. Comunicaciones en Congresos de Diseño en Palermo, Buenos Aires, Argentina, agosto de 2017, y en Glasgow Strathclyde, Escocia 21, Edición del Congreso de Ingeniería y Diseño de Producto, septiembre de 2019.