



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
biografías_**

El talento y el oficio, prerrogativas del diseño ante el contexto actual

Fecha: 21 noviembre
Hora: 10.00 -12.00

País	Ciudad	Centro	Nombre	Título de la Ráfaga	Pág
España	Madrid	ESNE, Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología	Licinia Aliberti	Diseño y creatividad, herramientas facilitadoras en la enseñanza del dibujo técnico	7
Portugal	Lisboa	Universidad de Lisboa	Rita Almeida Filipe	Projeto de design social em Monchique Proyecto de diseño social en Monchique	10
España	Madrid	Escuela de Arte Francisco Alcántara. Cerámica	Isabel Blasco Castiñeyra	Innovación pedagógica en la Escuela de Arte Francisco Alcántara. Cerámica	13
España	Gran Canaria	Escuela de Arte y Superior de Diseño Gran Canaria	Guanarteme Cruz González	Proyecto Interantes. Ópera «La Flauta Mágica»	15
Venezuela	Caracas	ProDiseño: Escuela de Diseño y Comunicación Visual	Jaime H. Cruz Rodríguez	Nuevas preguntas para el diseño. Los nuevos retos de la educación del diseño	17

País	Ciudad	Centro	Nombre	Título de la Ráfaga	Pág
España	Madrid	IED Madrid	María Mallo Zurdo	Envolventes portables dicroicas. Workshop transversal en IED Madrid	19
Ecuador	Ambato	Universidad Técnica de Ambato	Jorge Luis Santamaría Aguirre	Lo popular y tradicional en el aprendizaje del diseño: el aporte de Olga Fisch a la artesanía popular ecuatoriana y la actual y prospectiva visión pluricultural de la herencia de la cultura andina	21
Perú	Lima	Universidad San Ignacio de Loyola	Rafael Vivanco	¿Queremos un estudiante de diseño innovador y creativo? Empecemos por enseñar el proceso básico	23

Diseño y creatividad, herramientas facilitadoras en la enseñanza del dibujo técnico

Objetivos

- » Proponer los procesos creativos y de diseño como eje central en los enunciados de la asignatura Dibujo Técnico.
- » Cambiar las propuestas tradicionales de esta enseñanza para aumentar el interés y la implicación de los alumnos. Medir los resultados de los cambios en un periodo de 4 años.
- » Desarrollar la motivación del alumno en la asignatura de Dibujo Técnico.
- » Desarrollar la creatividad en asignaturas técnicas.

Resumen

Tras el estudio de los diferentes perfiles de alumnos en función de la especialidad de diseño y la titulación elegida se propone un cambio progresivo en la propuesta de ejercicios con la idea de generar una mejor actitud hacia la asignatura y aumentar la motivación de los alumnos que derivará en un mayor éxito en la superación de la asignatura. Los resultados han sido medidos en estos cuatro años para el estudio y comprobación de la eficacia de los cambios realizados en la organización y metodología de la signatura.

Desarrollo de la propuesta

El Dibujo Técnico (también llamado Geometría o Sistemas de Representación, según la memoria del Título), es una materia con una gran trayectoria en la historia de muchas titulaciones. La manera de impartirla ha variado poco en el sistema universitario de nuestro país. Los ejercicios propuestos van directamente encaminados a la resolución de problemas geométricos o a la realización de ejercicios de representación en los diferentes sistemas. Hay que añadir que, gran parte de los docentes que imparten de esta asignatura en estos nuevos títulos tienen una formación Técnica con modelos de enseñanza mucho más directos. Es natural, por otro lado, que inicialmente el docente tienda a replicar este esquema que funciona perfectamente en otro tipo de alumnado (ingenieros y arquitectos).

No obstante los docentes podemos percibir que para los alumnos del Grado en Diseño de Producto y Grado en Diseño Multimedia y Gráfico, por ejemplo, esta asignatura no resulta muy atractiva puesto que la encuentran muy técnica, manteniéndose al margen de sus intereses generales. Es por ello que constituye un reto importante para el profesor conseguir el interés y la motivación de sus alumnos sin alejarse de los objetivos de la asignatura que quedan indicados en la Memoria del Título.

**Adela
Acitores Suz**

**Licinia
Aliberti**

ESNE, Escuela
Universitaria de Diseño,
Innovación y Tecnología
Madrid, España

La asignatura de Dibujo Técnico tiene carácter de enseñanza básica y se imparte habitualmente en el primer semestre del grado. La planificación de las actividades tiene que tener en cuenta los objetivos a conseguir sin dejar de lado los conocimientos de partida y las capacidades concretas de nuestros alumnos. En este sentido podemos observar que muchos de nuestros alumnos carecen de base lo que les hace sentirse más lejos de la materia y de los términos propios (nos referimos al lenguaje utilizado) que en esta se usan.

Tras detectar un porcentaje de abandono de la asignatura que considerábamos elevado, decidimos plantear ejercicios que requiriesen la aplicación a ámbitos más cercanos a los del título para que el alumno pudiese darle sentido al aprendizaje recibido poniéndolo en relación al diseño. Este primer acercamiento ya nos demostró que el alumno se sentía más interesado pues podía ver en estos conocimientos fundamentales una aplicación directa. Por ello y a la vista de los resultados y los comentarios de los alumnos decidimos cambiar el enfoque y plantear ejercicios cuyo objetivo central fuese claramente el diseño y la creatividad.

La propuesta se plantea, a partir de un estudio sobre las competencias específicas de la asignatura y del Título, que el alumno tendrá que adquirir. Con esta visión general, y dándonos cuenta de que la vocación del alumno tiende a mostrar más interés por las específicas del Título, hemos propuesto un curso, para los alumnos, cuyo objetivo es el aprendizaje a través de proyectos, en los que el enunciado principal sea el acto creativo y de diseño. Secundariamente el alumno necesitará aplicar otros conocimientos y habilidades propios de la materia.

Los proyectos propuestos requieren del ingenio y la creatividad del alumno. El alumno, fundamentalmente creativo, toma interés con independencia de sus conocimientos iniciales sobre el Dibujo Técnico y su predisposición al mismo. Así, un alumno que se siente ajeno a estos conocimientos, fácilmente puede sentirse interesado por el proyecto y comienza a trabajar y a proponer soluciones. Una vez involucrado en el trabajo y con una propuesta interesante es capaz de enfrentarse con mayor energía y seguridad a los problemas necesarios para concretar su proyecto. Requerirá de ciertos conocimientos y se esforzará en adquirirlos para poder terminar con éxito la práctica.

Estos proyectos promueven por un lado el control y gestión de las formas tridimensionales a través del dibujo y de maquetas físicas y por otro lado el desarrollo de las dinámicas y procesos proyectuales.

En la concepción de la enseñanza como proceso global propuesta por la Bauhaus se incluye la fundamental reivindicación del vínculo entre la enseñanza técnica y artística. En este sentido la disciplina del dibujo técnico resulta fundamental para poder generar las herramientas necesarias en el desarrollar las propuestas creativas de los futuros diseñadores. Así lo hemos podido ver en la exposición "El juego del arte. Pedagogías, arte y diseño" realizada muy recientemente en la sede de la Fundación Juan March en Madrid, que mostraba material lúdico y/o didáctico diverso, en la que los objetivos de aprendizaje subyacentes (manejo de la geometría plana, o el problema de la partición de la superficie por ejemplo) quedaban a veces ocultos por los temas de diseño presentados (propuestas de diseños de tejidos realizado con cintas a dos o tres colores, bordados, propuesta de patrones a partir de formas básicas, diseños sintéticos de formas complejas, etc.).

En nuestras propuestas, la manera en la que se comunica el ejercicio es fundamental ya que debe mantener como objetivo central el objeto del proyecto. Es por esto por lo que ponemos especial interés en la redacción de los enunciados así como en el seguimiento progresivo de las propuestas en el aula. La confrontación entre alumnos y docentes y la comparación directa de los resultados contribuye al completo desarrollo de las propuestas y al aumento de la motivación de los alumnos.

En este texto explicamos algunas de las prácticas generadas en el aula y hacemos un balance sobre los resultados de estas experiencias y la evolución de los trabajos.

Conclusiones

Planteadas estas estrategias basadas en el aprendizaje por proyectos, fundamentamos el aprendizaje a través de propuestas vinculadas al desarrollo de la creatividad y a la práctica del diseño. El alumno, inicialmente sin interés ni conocimientos previos en la asignatura, es capaz de generar motivación.

Bibliografía y referencias documentales

Bordes, Juan (2019). *El juego del arte. Pedagogías, arte y diseño*. Madrid: Fundación Juan March.

Siebenbrodt, M. y L. Schöbe (2009). *Bauhaus 1919-1933. Weimar-Desau-Berlin*. New York: Parkstone Press.

Haxthausen, C. W. (2010). *Walter Gropius and Lionel Feininger. Bauhaus Manifesto. 1919. Bauhaus 1919-1933: Workshops for Modernity*, 64-68. New York: The Museum of Modern Art.

#Palabras clave:
dibujo técnico
creatividad
motivación
experiencia docente

Projeto de design social em Monchique

Rita Almeida Filipe

Facultad de Arquitectura de la Universidad de Lisboa, Portugal

Objetivos

Este é um projeto de design social com o tema Ruralidade, elaborado por convite do Instituto Europeu de Design de Madrid. É uma proposta do “Congreso Internacional de Alcaldes e Innovación”, feita a alunos de universidades de Espanha, Italia e Portugal, e que reunirá em Segóvia em novembro 2019. Este encontro terá como objetivo fomentar a inovação e ajudar a recuperar população em aglomerados com menos de 5.000 habitantes. A povoação escolhida em Portugal é Monchique, uma vila no sul do país, recentemente devastada pelos incêndios, em risco de desertificação e com uma tradição agrícola e de artesanato muito forte.

Resumen

É um projeto multidisciplinar de design social sobre a Ruralidade, elaborado com alunos de arquitetura e design, durante um workshop em Monchique, no sul de Portugal. Apresentam-se mapas subjetivos, propostas de reabilitação, novos produtos e serviços, e reflexões para revitalizar a vida social e cultural de Monchique. Procura-se uma visão renovada da ruralidade através do design.

Desarrollo de la propuesta

Pretende-se trabalhar sobre a ruralidade no contexto contemporâneo, repensando as culturas e as sociedades contemporâneas através do design. Este projeto enquadra-se no tema da Bauhaus, no sentido em que coloca os alunos a trabalhar para o mundo real, numa perspetiva ‘Art and Life’ (Cantz 2009). Conciliando produção tradicional e consumo contemporâneo, e desenhando para ‘todos’ atenuando a diferença entre cultura erudita e cultura popular – o que aqui significa atenuar a diferença entre cultura urbana e cultura rural. Aproximando a racionalidade do design à depuração formal própria da cultura vernacular, em a forma e a economia de meios são apuradas ao longo de gerações. Promovendo funcionalidades baseadas nas práticas quotidianas e nos usos locais, tal como no artesanato tradicional, e distanciando-nos das produções de forte pendor decorativo a que já nos habituámos no folclore contemporâneo.

Monchique acumula uma desertificação que se vem sentindo desde á muito, com uma situação dramática de incêndios sucessivos na região. É assim urgente descobrir novos interesses, fixar as populações e recontextualizar uma cultura em risco de extinção.

O projeto foi iniciado com o trabalho de campo durante um workshop pluridisciplinar com alunos de Urbanismo, Arquitetura, Design de Equipamento, Design de Comunicação e Design de Moda.

A Investigação foi desenvolvida numa perspetiva qualitativa ou interpretativa, no contacto direto com a população e a recolha de histórias de vida, num contexto em que tanto os estudantes como os habitantes são simultaneamente intérpretes e construtores de sentidos (Usher, 1996, p.19). Os projetos foram elaborados a partir do próprio terreno e á medida que as questões emergiam através de uma observação naturalista e participada. No entanto o trabalho do designer é iterativo, e moveu-se entre o trabalho de campo, o atelier de desenho e a faculdade (Drazin, in Otto e Smith, 2013, p. 34).

Foram promovidos encontros com instituições municipais e produtores locais, elaborados mapas mentais e subjetivos assinalando a produção local, pontos de interesse arquitetónico, paisagístico e ambiental na região. Foram concebidos desenhos de novos equipamentos e objetos a produzir junto dos artesãos, e recolhidos registos fotográficos. Foram feitas histórias de vida dos artesãos, indagando sobre as suas motivações, intensões, significados individuais e sociais da sua produção.

No regresso á faculdade, foram concertados conceitos e visões, discutidos os projetos finais e no final todas as propostas confluíram no mesmo mapa ilustrado de uma intervenção conjunta, e uma série de desenhos mais detalhados.

Propõe-se trabalhar para uma serra e uma vila em rede com o mundo, compartilhando práticas sociais e produção cultural, natureza, alta e baixa tecnologia, e sustentabilidade. Promover a visão de uma ruralidade cosmopolita e dinâmica, hoje muito próxima do imaginário urbano. Como uma experiência integrada para uma rede global de projetos de inovação coletiva e sustentabilidade.

Conclusiones

Este projeto ainda está em curso e sua apresentação final está prevista para novembro de 2019. No entanto, acreditamos que esta apresentação na Bid'19 será importante no âmbito do Design Social e da Ruralidade que são temas prementes, quer no âmbito social como perante a urgente sustentabilidade dos recursos perante as alterações climáticas.

Bibliografía y referencias documentales

Cantz, Hatje (2009), *Bauhaus, a Conceptual Model, Bauhaus archive*. Berlin: Museum fur Gestaltung, Stiftung Bauhaus Dessau, and Klassik Stiftung Weimar.

Clara Pereira Coutinho (2013) *Metodologia de Investigação em Ciências Sociais e Humanas*. Lisboa: Almedina.

Drazin (2013). *The Social Life of Concepts*. In Gunn, Wendy, Ton Otto & Rachel Charlotte Smith (eds)., *Design Anthropology: Theory and Practice*, London, New York: Bloomsbury.

Papanek, V. (1970). *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. Chicago: Chicago Review Press.

Sachs, A. (2018). *Design, Participation and Empowerment*. Zurique: Museum für Gestaltung Zürich.

Bishop, C. (2010) Is Everyone an Artist? Former West Research Seminar: Russian Avant-Garde Revisited. Eindhoven: Van Abbemuseum. <https://vimeo.com/100000000>

#Palabras clave:
Ruralidade,
sustentabilidade
design social,
inovação,
Monchique

com/83682427 Acedido em 27 maio 2019.

Mattelart, A. (2017) *Diversité Culturelle et Mondialization*. Paris: La découverte.

Resnick, Elizabeth (2019), *The Social Design Reader*, London: Bloomsbury.

Usher, R. & Scott, D. (1996) *Understanding Educational Research*. Londres: Routledge.

Innovación pedagógica en la Escuela de Arte Francisco Alcántara. Cerámica

Objetivos

Exponer una experiencia de innovación pedagógica iniciada en la Escuela de Arte Francisco Alcántara. Cerámica, para que sirva de reflexión y análisis.

Resumen

Durante el curso 18_19 se ha iniciado una experiencia de innovación pedagógica en nuestro centro con la finalidad de mejorar la calidad de la enseñanza, al mismo tiempo que se impulsa la investigación y la innovación pedagógica.

La experiencia ha consistido en la creación de un grupo de investigación en el que participan profesores, alumnos y profesionales externos.

Desarrollo de la propuesta

En nuestro centro se imparten cinco Ciclos Formativos de la familia de la Cerámica Artística, que se engloban en las enseñanzas artísticas profesionales. Estos ciclos se organizan según lo dispuesto en el RD 37/2010 y los correspondientes Decretos de la Comunidad de Madrid. Se trata, por tanto, de una enseñanza reglada marcada por unos objetivos y un calendario, que deja poco margen para la investigación. Sin embargo, la Administración Educativa está promoviendo acciones para fomentar la calidad de la enseñanza que incluyen actividades de “especial dedicación” y de “innovación” que permiten completar la formación formal (Decreto 120/ 2017, 2017). En este contexto, las autoras propusieron crear un grupo de trabajo, fuera del horario lectivo, con la finalidad de investigar sobre procesos cerámicos. La idea fue muy bien acogida por los alumnos que mostraron mucho interés en participar.

Por otra parte, en los últimos años, habían surgido diferentes propuestas de colaboración con profesionales externos, que resultaban muy atractivas para los profesores y los alumnos, por tratarse de ejemplos reales de futuras situaciones profesionales. Por este motivo, se pensó que su participación en este grupo de trabajo podía ser una buena oportunidad para realizar este tipo de colaboraciones.

Esta propuesta permite desarrollar, a diferencia de la formación en las aulas, los siguientes aspectos didácticos:

- » La investigación sobre temas que extracurriculares con el fin de actualizar contenidos en el contexto actual de continuo cambio,
- » La relación profesor/alumno trabajando con la única finalidad de aprender, sin un proceso final de evaluación y calificación de los alumnos. El aprendizaje se da en las dos direcciones: profesor/alumno y alumno/profesor,

**María del Mar
García Díaz**

**Isabel
Alonso Tajadura**

**Isabel
Blasco Castiñeyra**

Escuela de Arte
Francisco Alcántara
Cerámica.
Madrid, España

- » El trabajo con profesionales externos con diferente formación en un proyecto común,
- » La autonomía y la participación de los alumnos en el proceso de planificación y ejecución del método experimental.

El trabajo se realizó desde principios de enero hasta finales de marzo. Se definieron dos líneas de trabajo, una sobre pastas expansivas y otra sobre vidriados. Una vez definidos los objetivos se planteó una metodología de trabajo y se fueron realizando diferentes ensayos a partir de los resultados que se obtenían. Se creó una cuenta de google Drive para compartir la actividad que se iba generando y se repartieron responsabilidades para agilizar el trabajo.

La experiencia ha sido positiva y ha servido, sobre todo, para ver los aspectos que se pueden mejorar. Aunque la idea inicial era publicar los resultados obtenidos, no ha sido posible pero la propia experiencia ha sido el mejor resultado.

Conclusiones

Se ha iniciado una experiencia de innovación pedagógica que servirá de punto de partida para desarrollar actividades de enseñanza no formal en nuestro centro que mejoren la calidad de la enseñanza.

Bibliografía y referencias documentales

Decreto 120/2017, de 3 de octubre, del Consejo de Gobierno, por el que se regula la formación permanente, la dedicación y la innovación del personal docente no universitario de la Comunidad de Madrid. Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid. Madrid 10 de octubre de 2017, num 241, pp.10-18.

#Palabras clave:
innovación
cerámica
investigación
calidad
enseñanza

Proyecto interartes. Ópera «la flauta mágica»

Objetivos

- » Desarrollar las competencias y capacidades profesionales de los futuros titulados y tituladas en contextos reales de trabajo con un proyecto real: la producción y puesta en escena de una ópera.
- » Fomentar el trabajo en equipo, tanto entre el alumnado de la Escuela de Arte y Superior de Diseño Gran Canaria, como con los alumnos y alumnas del Politécnico de Gran Canaria y el Conservatorio de música de Canarias.
- » Crear lazos entre los profesionales que participaron en el proyecto y el alumnado de los diferentes centros.
- » Mejorar el trabajo interdisciplinar en la construcción del proyecto, su metodología y los tiempos asignados para cada especialidad.

Resumen

InterArtes es un proyecto pedagógico interdisciplinar que ha contado con la participación del alumnado y profesorado de los diferentes centros que participaron: EASD Gran Canaria, la Escuela de Arte de Fuerteventura, el IES Politécnico de Las Palmas y el Conservatorio Superior de Música de Canarias.

Por las características que presenta InterArtes, es posible incluir este proyecto en dos ejes temáticos: «Diseño para la gente, para el desarrollo social y un mundo multicultural» y «El talento y el oficio, prerrogativas del diseño ante el contexto actual», ya que es un proyecto donde coinciden varias disciplinas dentro de la cultura y la sociedad, sin olvidar el talento y el oficio de nuestro alumnado en la construcción de las diferentes partes de la ópera, siempre dentro del diseño actual.

Desarrollo de la propuesta

InterArtes es un proyecto pedagógico interdisciplinar impulsado por la Consejería de Educación y Universidades del Gobierno de Canarias, que consiste en la producción y puesta en escena de una ópera, en esta ocasión «La Flauta Mágica» de W. A. Mozart. La gestión y coordinación de este proyecto correspondió a la Dirección General de Formación Profesional y Educación de Adultos.

Este proyecto interdisciplinar fue posible gracias al trabajo realizado por el profesorado y el alumnado de los centros participantes: EASD Gran Canaria, la Escuela de Arte de Fuerteventura, el IES Politécnico de Las Palmas y el Conservatorio Superior de Música de Canarias.

Su aspecto innovador no solo fue el trabajo interdisciplinar sino desarrollar las

**Guanarteme
Cruz González
Sara de la Cuesta
Taboada**

Escuela de Arte y
Superior de Diseño Gran
Canaria, España

competencias y capacidades profesionales de los futuros titulados y tituladas en contextos reales de trabajo.

La versión que se realizó de la ópera «La Flauta Mágica» fue una propuesta escénica que introduce al espectador en un fantástico mundo cargado de maquinaria y tecnología a vapor, engranajes y elementos figurativos realizados en metal. Todo ello dentro del estilo Steampunk.

La metodología utilizada fue investigación guiada y grupal, inclusiva y participativa. Se realizó un curso de formación en la EASD Gran Canaria con alumnos de las diferentes especialidades, trabajando en grupos que defendieron sus propuestas escenográficas siempre con el asesoramiento de los diferentes coordinadores.

En la Escuela de Arte y Superior de Diseño Gran Canaria se trabajó desde los diferentes Ciclos Formativos de Grado Superior y Grado Medio y las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño en la especialidad de Moda y Diseño Gráfico que participaron en la realización del atrezzo, el caballo de metal, la escenografía y el vestuario, así como el diseño del libreto, la cartelería y la comunicación, así como las proyecciones animadas e ilustraciones que completaron la puesta en escena.

En cuanto a las fases del proyecto y la distribución del trabajo, el proyecto se planteó a finales del curso 2017-2018, para su representación el 23 y 24 de noviembre de 2018. Posteriormente, se representó en la isla de Fuerteventura, en el Palacio de Congresos, en el mes de enero de 2019. Desde el primer momento se trabajó de forma coordinada tanto por parte del alumnado como por la de los profesores y coordinadores implicados. Una vez elegido el estilo y la escenografía, en el curso anteriormente mencionado, se comenzó a trabajar el atrezzo y el vestuario, buscando una línea común entre todas las propuestas que realizó el alumnado. En el mes de septiembre ya teníamos material realizado y ambientado para poder comenzar con las pruebas de vestuario, que se realizaron tanto en la EASD Gran Canaria como en el Conservatorio de música de Las Palmas, ya que era importante que el alumnado de vestuario y maquillaje conociera no sólo la obra sino a los personajes y cantantes, para poder construir su segunda piel.

Fue una experiencia importante para nuestro alumnado, que trabajaron como verdaderos profesionales en un proyecto real en tiempo real, con los problemas que surgen en estas ocasiones y que supieron resolver de forma adecuada con la tutela del profesorado implicado.

La Dirección de Arte estuvo a cargo de Guanarteme Cruz González y la Coordinación del Vestuario por parte de Sara de la Cuesta Taboada, profesores de la EASD Gran Canaria.

Conclusiones.

Fue una experiencia importante para nuestro alumnado, que trabajaron como verdaderos profesionales en un proyecto real en tiempo real, y muchos de ellos vieron un abanico más amplio de posibilidades en el campo profesional de cada una de sus especialidades. De hecho, en el mes de octubre de 2019, una alumna de la EASD Gran Canaria se estrenó como diseñadora de vestuario de una obra teatral representada en el Teatro Pérez Galdós de Gran Canaria, junto a dos alumnos del Politécnico que trabajaron como regidores. Este hecho demuestra que proyectos de este tipo tienen una proyección social importante e inclusiva para estos futuros profesionales.

#Palabras clave:
Proyecto,
competencias,
pedagógico,
interdisciplinar,
social,
inclusivo, profesional

Nuevas preguntas para el diseño. Los nuevos retos de la educación del diseño

Objetivos

- » Del estudio de las formas al estudio del comportamiento.
- » El futuro de la educación del diseño.
- » La exploración de las nuevas fronteras del diseño.
- » El futuro de la educación del diseño.
- » El perfil del diseñador del Siglo XXI.

Resumen

La recurrente pregunta ¿Qué es el diseño? en los salones de clase es un síntoma de una indefinición crónica. Esta pregunta parece haberse agotado y con ella una forma de pensar el diseño propia del Siglo XX. Ya avanzado el Siglo XXI hacen faltas nuevas preguntas para el diseño, aquí proponemos una: ¿Cuál es el objeto de estudio del diseño?

Desarrollo de la propuesta

Desde que era estudiante de Diseño he escuchado a los profesores formular la pregunta: ¿Qué es el Diseño? Las respuestas siempre resultaron vagas y poco prácticas. Hay razones que explican este problema. La palabra «diseño» es polisémica y las profesiones del Diseño son muy jóvenes, todas fueron bautizadas a lo largo del siglo XX y han sufrido los naturales padecimientos de la adolescencia. Es comprensible, entonces, que en medio de estos vertiginosos desplazamientos del territorio profesional resulte difícil dar una respuesta precisa y definitiva a esta pregunta. Un día un amigo biólogo me propuso cambiar la pregunta: no te preguntes qué es el Diseño; pregúntate cuál es el objeto de estudio del Diseño.

Al cambiar la pregunta las profesiones del diseño podrían quedar divididas en aquellas cuyo objeto de estudio tradicional es la «forma», como es el caso del Diseño Gráfico o el Diseño Industrial y aquellas cuyo objeto de estudio indiscutible es el comportamiento de las personas, como es el caso del Diseño de la Experiencia del Usuario o el Diseño de Servicios. Sin embargo esa división resulta artificial, la clave está en el punto de vista; si analizamos los productos del diseño aislados o fragmentados se impone una visión centrada en la forma (ya sea un mensaje, un objeto o un espacio), pero si observamos los productos del diseño como sistemas interconectados, prevalece un estudio de procesos protagonizados por las personas.

La enseñanza tradicional del diseño recurre a la Teoría de la Gestalt (Teoría de la Forma) para entender cómo el cerebro percibe la realidad y de allí se derivan unos principios ampliamente estudiados y divulgados por Rudolf Arnheim.

Nuestra invitación es a actualizar la colaboración entre el diseño y la psico-

**Jaime H.
Cruz Rodríguez**

Taller de Tesis,
Cátedra de Historia
del Diseño

ProDiseño:
Escuela de Diseño
y Comunicación Visual
Caracas, Venezuela

logía re-enfocando el problema, desplazando el foco desde el estudio de la forma al análisis del comportamiento de las personas y su relación con los productos del diseño, especialmente en la toma de decisiones. En este sentido resultan pertinentes las investigaciones del psicólogo Daniel Kahneman y las de su discípulo el economista Richard H. Thaler, estas investigaciones están centradas en la manera en la que tomamos decisiones y que no necesariamente son siempre lógicas y racionales. En la vida cotidiana tomamos decisiones todo el tiempo, algunas triviales otras trascendentales: qué comemos, cómo nos divertimos, cómo invertimos nuestro dinero, qué compramos, cómo educamos a nuestros hijos, cómo usamos el móvil a quien elegimos como gobernante, qué identidad sexual preferimos. En cada una de esas decisiones el diseño puede colaborar o entorpecer, lo que no puede ser neutral. Parafraseando a Paul Watzlawick, no podemos no incidir.

Cuando yo me pregunto cuál es el objeto de estudio del Diseño, mi respuesta es: «El objeto de estudio del Diseño son las decisiones que toman las personas en su vida cotidiana». Si este giro tiene sentido urge explorar nuevas rutas, nuevos territorios y nuevas fronteras para el diseño. Necesitamos nuevas áreas de investigación, necesitamos aprender nuevas destrezas, proponer nuevos proyectos en nuestras Escuelas y definitivamente necesitamos nuevas preguntas.

Conclusiones

Las profesiones del Diseño están llamadas a ser protagonistas en la era de la información y las comunicaciones, especialmente el diseño de comunicación. Este reto implica una responsabilidad que obliga a repensar el perfil del diseñador, sus destrezas y herramientas que maneja pero también el alcance y el impacto social de su trabajo.

Bibliografía y referencias documentales

- Campi, I. (2006). *La idea y la materia*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Sunstein, C. y Thaler, R. (2017). *Un pequeño empujón*. Madrid: Tauros.
- Heskett, J. (2008). *El diseño en la vida cotidiana*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Icograda Design Education Manifesto. (2011) Ico-D.
- Kahneman, D. (2015). *Pensar rápido, pensar despacio*. México DF: DEBATE.
- Viladas, X. (2000). *El diseño a su servicio*. Barcelona: Gustavo Gili.

#Palabras clave:
diseño
decisiones
futuro
fronteras
responsabilidad social

Envolventes portables dicroicas. Workshop transversal en IED Madrid

Objetivos

- » Aprender haciendo, asumir riesgos y sostener la incertidumbre propia de salir de nuestras zonas de confort. Enfrentarse a un nuevo material y descubrir sus cualidades y sus potencialidades a través de pruebas directas a escala 1/1.
- » Revisitar las fiestas de disfraces de la Bauhaus desde una perspectiva contemporánea abarcando el ámbito estético, morfológico y material.
- » Entender el proyecto creativo desde un punto de vista global que trasciende la producción y pone el foco en la comunicación y la celebración apasionada.

Resumen

Se presenta la experiencia vivida y los resultados obtenidos en el workshop transversal Envolventes Portables Dicroicas que tuvo lugar en IED Madrid entre el 20 y el 24 de Mayo de 2019 con una duración total de 20h. Mostramos además cierto paralelismo con las fiestas de disfraces de la Bauhaus, tanto por su carácter experimental, como por el marco institucional que posibilita este tipo de actividades.

Desarrollo de la propuesta

En este taller intensivo de 4 horas diarias y 5 días de duración se diseñan y construyen 8 envolventes portables trabajando en grupos de dos o tres estudiantes. Se emplea el término “envolvente portable” en vez de “traje” de manera intencionada para dejar lo más abierto posible el marco de actuación.

El material principal empleado es la lámina dicroica cedida por la casa comercial 3M. Es interesante destacar cómo un material contemporáneo, de coste elevado, sofisticación tecnológica y que se emplea a escala arquitectónica, puede ser reutilizado para la experimentación a una escala mucho menor en un entorno de aprendizaje. Para los estudiantes además, supone una motivación añadida el poder trabajar con un material prácticamente inaccesible y cuyos destellos y cambios de color característicos forman parte de sus referentes estéticos habituales.

Las láminas de vinilo dicroico se combinan con materiales secundarios elegidos por los estudiantes en función de los requerimientos de cada proyecto. El aula se convierte en un taller de producción en el que docente y estudiantes aportan sus herramientas de manera horizontal. El primer día del taller cada persona presenta sus intereses y habilidades para crear un clima de acercamiento y confianza. Posteriormente, sin ninguna pauta teórica previa se comienza a trabajar directamente con el material.

María Mallo Zurdo

Departamento de Diseño de Producto
IED Madrid, España

El docente adopta el rol de acompañante y facilitador, que no responde a las dudas sino que fomenta que las dudas se resuelvan a través del hacer: prueba/error. Esta metodología fomenta el aprendizaje autónomo y el empoderamiento del estudiante que acaba convirtiéndose en experto en la materia al final de la semana. Otro aspecto a destacar, es que el aprendizaje generado se pone a disposición de la clase diluyéndose la autoría individual en pos de un conocimiento colectivo.

La metodología seguida se aleja del aprendizaje por imitación de un modelo y apuesta por el descubrimiento de un camino propio que se enmarca en los intereses conceptuales particulares de cada grupo de estudiantes. El docente por tanto, no juzga si la idea es o no es pertinente o interesante. Por el contrario, respeta la elección de los equipos de trabajo y hace hincapié en la viabilidad técnica y la coherencia del concepto en todas las fases del proyecto: desde la producción hasta la comunicación final. Cada equipo tiene que dotar a las envolventes de una narrativa estética propia que incluye tanto el maquillaje, el vestuario auxiliar, la actitud en escena y la elección del entorno para la sesión de fotos final; como el título, texto conceptual y diseño gráfico del dossier que se entrega una vez finalizado el taller.

La Bauhaus se detenía varias veces al año para celebrar fiestas que se entendían como ocasiones en las que los estudiantes de los diferentes talleres podrían interactuar y desarrollar la creatividad a través del juego, la experimentación y la improvisación. De manera similar, el IED Madrid detiene su actividad dos veces al año para dar cabida a talleres transversales extracurriculares que suponen una oportunidad para la experimentación y la mezcla. En este caso han trabajado conjuntamente estudiantes de diseño de producto y diseño de interiores.

Conclusiones

El aprendizaje experimentado varía en función de ciertas capacidades: hacer propio el proyecto; enfrentarse con retos que les suponen incertidumbre frente a la apuesta por lo que sienten como viable; sostener una actitud paciente, necesaria en los trabajos artesanales repetitivos, que influye en la calidad de los acabados; perseverar, aportando alternativas en la resolución de conflictos repitiendo procesos hasta resolverlos.

Bibliografía y referencias documentales

- Ackerman, U. (2000). *Las fiestas de la Bauhaus: ceremoniales entre la excentricidad del claqué y los dramas sobre animales*. Bauhaus. Madrid: Könnemann. 126-131.
- Rowland, A. (1997). *Bauhaus, source book*. London: Quantum.
- Ellsworth, E. (2005). *Posiciones en la enseñanza*. Madrid: Ediciones AKAL.
- Onfray, M. (2008). *La comunidad filosófica. Manifiesto por una universidad popular*. Barcelona: Gedisa.
- Pozo Muncio, J.I. (2008). *Aprendices y maestros: La psicología cognitiva del aprendizaje*. Madrid: Alianza.
- Rancière, J. (2003). *El maestro ignorante: Cinco lecciones sobre la emancipación intelectual*. Barcelona: Laertes.
- Robinson, K. (2015). *Escuelas Creativas*. Grijalbo.

#Palabras clave:
experimentación
intuición
artesanía
tecnología
estética

Lo popular y tradicional en el aprendizaje del diseño: el aporte de Olga Fisch a la artesanía popular ecuatoriana y la actual y prospectiva visión pluricultural de la herencia de la cultura andina

Objetivos

- » Proponer nuevos enfoques para el diseño de objetos y el diseño gráfico.
- » Construir estilo propio basado en la cosmovisión andina.
- » Retomar las tradiciones, procesos y materiales tradicionales desde el enfoque del diseño.

Resumen

La cátedra de Diseño Andino y el desarrollo de la producción artesanal de textiles en el centro de Ecuador tienen un mismo motivante: el impulso de los rasgos tradicionales y culturales de los pueblos de la región andina. Desde la visión del emprendimiento, se busca transferir los elementos simbólicos, populares, texturas y colores a productos de comunicación y consumo con valor agregado a través del diseño.

Desarrollo de la propuesta

Los pasos necesarios para un cambio social que puso al diseño en la mira del mundo vinieron de Movimientos como el Arts and Crafts y el Art Nouveau. La Secesión que dio paso a este cambio se hizo presente desde varios flancos en Europa, y desde Viena tuvo una alta repercusión. De esta nueva visión aparece la figura de Olga Fisch, quien se educa en la Wiener Werkstätte en donde desarrolla su espíritu curioso de las expresiones populares de la artesanía en el mundo, llegando a Ecuador en 1939 e iniciando una colección de artesanías (Fisch, 1985, pp.32, 62). La experiencia de Fisch lleva a Ecuador las bases que dieron paso al curso básico de la Bauhaus. (Droste, 2015, p.22).

Olga Fisch aportó a la artesanía ecuatoriana una perspectiva diferente, con motivos depurados y propuestas novedosas, reinterpretó el arte popular de los andes ecuatorianos en una fusión de lo artístico y proyectual europeo con la técnica artesanal y productos ecuatorianos. Desde entonces y en la actualidad, la artesanía popular derivada es muy apetecida por propios y extraños, convirtiéndose en el sustento de las familias que los elaboran como objetos para el consumo turístico.

Las actuales carreras de diseño en Ecuador son conscientes de la importancia de reconocer a los pueblos tradicionales y sus expresiones, pero mucho se desconoce sobre el aporte de Olga Fisch al desarrollo de la artesanía ecuatoriana, presentando una dicotomía entre una visión desde lo comercial

Jessica Viviana Martínez Vergara

Carrera de Diseño Gráfico, Universidad Nacional del Chimborazo Ecuador

Jorge Luis Santamaría Aguirre

Facultad de Diseño y Arquitectura, Universidad Técnica de Ambato Ecuador

del artesanado (Fish, 1985) y los referentes puristas del ancestro y la expresión andina precolombina (Milla, 1990). Las carreras de diseño deben replantear si el camino es la búsqueda de mantener y reivindicar la gráfica y expresión cultural desde una arqueología de símbolos y figuras, o integrar la visión del diseño para reinterpretar esas formas en un estilo gráfico evolucionado.

La pedagogía para la cátedra de Diseño Andino se centra en analizar la cosmovisión de los pueblos originarios y sus símbolos, plantea rastrear el camino llevado hasta el arte popular de los pueblos mestizos de la actualidad y buscar nuevos métodos que conjuguen teoría e investigación, además de la práctica y aplicación (Friedman, 2012, p.149), adaptándose a lo contemporáneo y planteando propuestas cargadas de identidad cultural y valor de consumo.

Conclusiones

Consolidar el camino del Diseño andino conlleva una búsqueda antropológica, semiótica y arqueológica que defina sólidamente el valor cultural de la región, pero también debe buscar un avance en favor del desarrollo y emprendimiento, la construcción de una cultura social de consumo que aprecie los productos derivados del esfuerzo conjunto entre la academia y el artesano.

Bibliografía y referencias documentales

Bonsiepe, G. (2012). *Diseño y crisis*. Valencia, España: Campgràfic.

Droste, M. (2015). *Bauhaus*. Bremen, Alemania: Taschen.

Fisch, O. (1985). *El folclor que yo viví. Memorias de Olga Fisch*. Quito, Ecuador: Centro Interamericano de artesanías y artes populares [CIDAP]

Friedman, K. (2012). Models of Design: Envisioning a Future Design Education. *Visible Language*, 46 (1/2), 132-53. Recuperado de https://s3-us-west-2.amazonaws.com/visiblelanguage/pdf/V46N1N2_2012_E.pdf.

Jones, C. (1982). *Métodos de Diseño (3a. ed.)*. (Trad. M. López y E. Riambau). Barcelona, España: Gustavo Gili. (Original en inglés, 1970)

Milla, Z. (1990). *Introducción a la Semiótica del Diseño Andino Precolombino*. Lima, Perú: Asociación de Investigación y Comunicación Cultural Amaru Wayra.

Museum of Modern Art [MoMA]. (1943). The Latin-American collection of the Museum of Modern Art. New York: The Museum of Modern Art. Recuperado de https://www.moma.org/documents/moma_catalogue_2897_300099431.pdf

#Palabras clave:
diseño andino
arte popular, secesión
posmodernidad
modernidad
pedagogía para el
diseño

¿Queremos un estudiante de diseño innovador y creativo? Empecemos por enseñar el proceso básico

Objetivos

Formar profesionales de diseño altamente competitivos, innovadores y creativos es el objetivo de muchas escuelas de diseño. Motivar a los alumnos a que lo logren resulta primordial, pero lo más importante es poder enseñarles la necesidad de entender el proceso básico de diseño -y los beneficios de este- para, posteriormente entender uno más complejo como el de la investigación en diseño en donde se requiere el uso y comprensión de herramientas más complejas que provienen de otras disciplinas como la antropología y sociología.

Resumen

Muchos métodos para lograr que los estudiantes de diseño sean innovadores y creativos se desarrollan y ponen en marcha, en muchos casos lo logran y en otros el fracaso y frustración son evidentes. Algunos procesos son utilizados más por una moda que por alguna utilidad y otros adoptados de realidades diferentes y que simplemente se aplican sin comprender el sentido real de lo que se quiere lograr.

¿Queremos alumnos más innovadores? ¿Más creativos? pero sobre todo que sean diseñadores de ¿mejor calidad? Sin lugar a duda la respuesta es un sí rotundo. Por ello lo más importante en muchas ocasiones es mirar a las raíces, lo elemental, los métodos más simples que hacen del diseño una profesión maravillosa. En muchas ocasiones se han propuesto llevar al diseño a lo más alto -lo cual está bien- pero en ese intento quieren volverlo a toda costa una profesión científica perdiendo en muchos casos su naturaleza creativa y por tanto innovadora. Por su puesto que un diseñador de hoy debe de saber investigar, leer, discernir, escribir y sobre todo opinar y criticar. Pero para poder lograr todo ello es necesario que el estudiante de diseño -empezando por el de primer año- entienda el Proceso Básico de Diseño.

En el caso de este estudio se propone enseñar el Proceso Básico de Diseño junto con el uso de una bitácora en donde quede registro de cada paso avanzado; explicando al alumno la importancia de cada uno y el orden en que se deben dar -refiriéndose a un proceso orientado a la ejecución del diseño mismo- y que al quedar registrado en una bitácora ordenada; se encontrarán soluciones que implican un entendimiento de composición, estética, color y tipografía. Siendo lo más destacado de este método de enseñanza del Proceso Básico de Diseño registrar cada paso de manera ordenada en su

Rafael Vivanco

Universidad
San Ignacio de Loyola

bitácora que sirva para evidenciar su progreso, pero sobre todo sentir el logro de los objetivos. Con este proceso de registro el alumno entiende el porqué de cada paso, debido a que muchas veces los profesores diseñan métodos que se pierden en su complejidad cayendo en el gran error de no explicar que se logra con él y en que beneficia el paso siguiente hasta llegar al final del proyecto o la tarea asignada.

El método empleado -enseñanza del Proceso Básico de Diseño- permite que el éxito de cualquier proyecto dado en una clase de diseño -pudiendo ser un empaque, etiqueta, folleto, etc.- sea resultado de una disciplina en la ejecución del proceso y el registro del avance paso a paso. Para ello se parte de una investigación simple acorde a un alumno del primer año estableciendo un concepto para hacer las primeras propuestas a lápiz, pasando por una recolección de referentes visuales que sirvan de inspiración en la elección

de colores, gráficos y tipografías que permitan construir la propuesta mediante bocetos para finalmente utilizar el software adecuado para hacerla realidad. Cuando tenemos a un estudiante que ve en su progreso resultados óptimos, tenemos por lo tanto a un alumno motivado con ganas de aprender de querer llegar a la siguiente etapa hasta el final, pero sobre todo ser un profesional competente.

Desarrollo de la propuesta

Al tener el desafío de buscar formar mejores profesionales de diseño es necesario empezar por explicar a los alumnos la necesidad de seguir firmemente el Proceso Básico de Diseño. Para ello se diseñó uno -que de hecho no difiere de muchos utilizados- pero que sí tiene la diferencia en que todos los pasos son señalados oportunamente y sobre todo indicando que logra cada uno de ellos. Un alumno de hoy es impaciente viene de un mundo altamente tecnológico, que está habido por diseñar ya mismo en la computadora, pero cuando lo hace esto resulta muy prejudicial, malos diseños poco creativos, funcionales y sobre todo innovadores.

Es necesario saber que para enseñar el Proceso Básico de Diseño el alumno debe de entender la importancia de cada uno de los pasos:

- A) investigar: el tema de manera simple nada compleja, pero que le permita averiguar sobre el tema a tratar y sobre todo saber de qué se trata.
- B) conceptualizar, es decir elaborar un concepto que sea el norte a seguir del proyecto, teniendo claro el público objetivo al cual se va a dirigir.
- C) Contar una historia que permita seguir el camino del concepto pero que le de argumentos y posibilidades de búsquedas referenciales.
- D) Buscar referentes visuales elaborando una colección de fotos de inspiración que responda al concepto, pero que sobre todo sirva para encontrar paletas de color, tipografías y estilo gráfico a emplear en el proyecto a desarrollar.
- E) Elaborar bocetos a lápiz que permitan ver las posibilidades que brinda el concepto y la historia.
- F) Finalmente utilizar el software adecuado para hacer realidad el diseño.

Todo esto de la mano del uso de una bitácora que sirve de registro de los pasos realizados -todos ellos de forma manual-, acompañados de una adecuada explicación de las razones y objetivo de cada etapa del proceso. Sin estas explicaciones el alumno no sabrá que hacer o porque hacer tal o cual paso y la importancia que tiene cada uno de ellos en el éxito del proyecto.

La frustración o fracaso de los alumnos en el desarrollo de proyectos se debe principalmente a que no llegan a entender su razón y cuáles son los objetivos a cumplir.

Este Proceso Básico de Diseño permite tener un alumno motivado y en pleno control de su proceso de aprendizaje, tal como postuló Piaget asentando que el alumno va de un proceso simple al más complejo.

Y es ahí que se hace importante poder aplicarlo en los alumnos del primer año, porque así entenderá la necesidad de adentrarse en investigaciones más complejas que requieran el uso de métodos de otras disciplinas como la antropología y sociología que darán mayores recursos para poder elaborar conceptos e historias más articuladas para proyectos que requieren no solo diseñar empaques o etiquetas sino proyectos de comunicación visual complejos y multidisciplinarios.

Conclusiones

Una explicación detallada y eficaz sobre en qué consiste el Proceso Básico de Diseño permite motivar al alumno en el logro de sus competencias.

La investigación en diseño tiene varios niveles de complejidad y empezar con unos sencillos como ir a un supermercado y tomar fotos de productos para analizarlos resulta efectivo para luego realizar investigaciones más complejas que impliquen entrevistas o revisión de autores.

Los registros realizados en la bitácora evidencian una mejora significativa en las propuestas de diseño de los proyectos de los alumnos del primer año, siendo funcionales y adecuados al público objetivo al cual se dirigen.

El método permite que al comprender el Proceso Básico de Diseño posteriormente podrá ser capaz de utilizar métodos más sofisticados de investigación, teniendo la habilidad de conversar con otras disciplinas.

El alumno se siente motivado durante todas las clases evidenciándose en la disminución de faltas y tardanzas. La preocupación por tener una nota de avance del curso queda relegada siendo más importante para el estudiante cumplir, elaborar y evidenciar su proceso creativo.

La bitácora queda como instrumento de consulta y al mismo tiempo es una evidencia viva sobre la evolución del alumno en su propio proceso de aprendizaje.

#Palabras clave:
Proceso,
diseño básico,
bitácora,
investigación,
concepto

**foro de
innovación
docente
biografías_**

Licinia Aliberti

ESNE – Estudios Superiores Internacionales
Madrid, España

Doctor Arquitecto. Docente de disciplinas inherentes a la expresión gráfica. Fotógrafa especializada en arquitectura e interiores, ha trabajado en la edición de diversas publicaciones. Ha participado con comunicaciones y ponencias en congresos nacionales e internacionales.

Rita Almeida Filipe

CIAUD
Lisboa, Portugal

Nacida en Lisboa, Portugal. Grado en Diseño Equipo por la Escuela de Bellas Artes de Lisboa en 1991. Maestría en Diseño de Producto para FAUL 2007. Doctorado en Diseño de Producto por la FAUL 2016. Diseñadora desde 1991 especializada en diseño de Producto, Mobiliario, Interiores y Mobiliario Urbano. Profesora Auxiliar de Diseño en FAUL desde 2016 y en el Postgrado en Diseño Urbano en el Centro de Diseño de Portugal en 1999/2000. Premiada con varios premios en concursos nacionales, sobre todo de equipamiento urbano. Ha participado en varias exposiciones de diseño en Portugal y en el extranjero.

Isabel Blasco Castiñeira

Escuela de Arte Francisco Alcántara. Cerámica.
Madrid, España

Profesora en la Escuela de Arte Francisco Alcántara. Cerámica de la asignatura de Materiales y Tecnología.

Domingo Guanarteme Cruz Gonzalez

Escuela de Arte y Superior de Gran Canaria
Gran Canaria, España

Vicedirector de la Escuela de Arte y Superior de Gran Canaria en el momento de realizar el Proyecto InterArtes. Actualmente es Director de la Escuela de Arte Fuerteventura, en su segundo año de vida. Profesor de Fotografía. Experiencia de doce años como coordinador Erasmus+ y Formación en Centro de Trabajo (FCT). Realización de proyectos culturales y de emprendeduría en colaboración con diferentes instituciones de la Isla de Gran Canaria.

Jaime Cruz Rodríguez

ProDiseño, Escuela de Comunicación
Visual y Diseño
Caracas, Venezuela

Jaime Cruz (1964). Diseñador gráfico por el Instituto de Diseño Neumann (Caracas, 1986). Miembro fundador de ProDiseño, Escuela de Comunicación Visual y Diseño, en la que se desempeña como docente desde 1989 y de la que es actualmente su director general. Lideró el equipo que rediseñó integralmente el diario El Nacional (2007). Trabajó en la modernización del Museo de Ciencias de Caracas. Es consultor en proyectos editoriales, de identidad corporativa, diseño web, diseño de servicios y arquitectura de información. Es co-creador y coordinador del diplomado en Diseño e Innovación Social UCAB-ProDiseño. Es investigador y conferencista en temas vinculados a cultura y pensamiento de diseño.

María Mallo Zurdo

Instituto Europeo de Diseño (IED) Madrid
Madrid, España

Doctora arquitecta y Técnico Superior en Artes Aplicadas a la Escultura. Profesora en la ETSAM y el IED. Su trabajo, que forma parte de la colección del Frac Centre, se centra en la investigación de geometrías naturales a través de la experimentación con técnicas artesanales y digitales, situándose en la intersección entre arquitectura, diseño y arte. Sus últimos proyectos han sido expuestos en la Biennale d'Architecture d'Orléans, Sala de Arte Joven de la Comunidad de Madrid, MediaLab Prado, Matadero Madrid y COAM

Jorge Santamaría Aguirre

Facultad de Diseño y Arquitectura de la
Universidad Técnica de Ambato
Ambato, Ecuador

Docente Investigador de la Facultad de Diseño y Arquitectura de la Universidad Técnica de Ambato, Ecuador, donde cumple también la función de Director del Grupo de Investigación Diseño para el Desarrollo, Innovación y Creatividad – GIDDIC de la Facultad de Diseño y Arquitectura. En la actualidad desarrolla el proyecto "Normativas de control de calidad en los procesos productivos de la industria gráfica de Tungurahua". Ha realizado estudios de Doctorado en Diseño, Fabricación y Gestión de proyectos Industriales, y Maestría en Ingeniería del Diseño, ambas en la Universidad Politécnica de Valencia. Es diseñador gráfico y especialista en diseño y animación web.

Rafael Vivanco Alvarez

Universidad San Ignacio de Loyola
Lima, Perú

Doctorando en Antropología por la PUCP, Maestro en Docencia Superior por la Universidad Ricardo Palma, Diplomado en Formación de Formadores en Responsabilidad Social por la Universidad de Buenos Aires. Licenciado en Educación por la Universidad San Ignacio de Loyola, Bachiller en Educación por la misma universidad, Profesional en Diseño Gráfico y Técnico en Procesos Industriales.

Actualmente Director de la Carrera de Arte y Diseño Empresarial de la USIL. Ha definido el rol del diseñador revisando y actualizando su perfil como un profesional que se dedica a la solución de problemas; para ello, se diseñó el contenido de los diversos cursos para cumplir con lo que requiere el mercado hoy en día, un diseñador humano y holístico capaz de transformar su entorno en busca de una mejor sociedad.

