



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

ORGANIZA

di_mad

COLABORAN

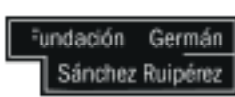


Cooperación
Española
CULTURA + DESARROLLO + ACCIÓN

APOYAN



SEDES AMIGAS



**foro de
innovación
docente**
resúmenes_

Posicionamiento docente ante el binomio tradición/modernidad

Fecha: 20 noviembre
Hora: 15.00 -16.30

País	Ciudad	Centro	Nombre	Título de la Ráfaga	Pág
Colombia	Pasto	Universidad de Nariño	María Cristina Ascuntar Rivera	Exploraciones didácticas en la historia de los productos desde el contexto familiar	7
Costa Rica	Heredia	Universidad Nacional Costa Rica	Adriana Bonilla Salas	La enseñanza del diseño: una reflexión académica en la búsqueda del elemento diferenciador	9
Colombia	Pasto	Universidad de Nariño	Carlos Córdoba Cely	Diseño especulativo como proceso de aprendizaje creativo	11
Portugal	Senhora da Hora	ESAD	Marta Cruz	(N)o tempo do desenho. Espaços de relação entre o sujeito e as dimensões sensíveis do espaço En el tiempo del diseño. Espacios de relación entre el sujeto y las dimensiones sensibles del espacio	13
Ecuador	Quito	Pontificia Universidad Católica del Ecuador	María Belén Garcés Custode	La aplicación del corazonar dentro de la enseñanza de diseño	16
España	Madrid	Escuela Superior de Diseño de Madrid	Belén González Rianza	Madrid es mi tipo. Written World, un proyecto para poner en valor la tipografía madrileña en el entorno de la Plaza Mayor	19

Exploraciones didácticas en la historia de los productos desde el contexto familiar

Objetivos

- » Dinamizar la enseñanza de la historia de los productos desde el contexto familiar hacia la academia.
- » Indagar en las variables históricas y evolutivas que posee un determinado objeto del entorno familiar.
- » Desarrollar procesos didácticos reflexivos en torno a la historia de los objetos a partir de los ejes sujetos, objeto y entorno.
- » Visualizar la historia de los objetos desde la persona, el producto y el contexto con miras a la apropiación de la cultura material más cercana.

Resumen

El Proyecto NOMA: Nuestro Objeto Más Antiguo, es una iniciativa que se desarrolla en el espacio académico de Historia de los Productos de la carrera de Diseño Industrial, que surgió a partir de distintas indagaciones relacionadas con la pedagogía de la historia en Diseño y de las posibilidades que conllevan a dinamizar estos procesos didácticos, con la apropiación de los actores (estudiantes y docentes), de la historia del objeto más antiguo dentro su núcleo familiar. Esto conlleva a realizar un proceso retrospectivo que permite trasladar la cultura material desde el entorno familiar hacia la academia, favoreciendo la sinergia del valor de los objetos de uso cotidiano desde el pasado hacia el presente, con base en la persona, el producto y el contexto.

Desarrollo de la propuesta

La propuesta se desarrolla bajo tres etapas: la primera es una fase exploratoria, que cada integrante del espacio académico realiza en su entorno familiar. En esta fase inicial, se hace una indagación de los objetos más antiguos recabando información con la ayuda de los miembros de la familia; en este caso, las personas más adultas son la fuente de información primaria más importante.

La segunda etapa es analítica, en la cual ya se ha seleccionado el objeto más antiguo de la familia, resultante de la exploración realizada en la instancia precedente; en este caso, cada persona realiza un estudio del objeto con base en los ejes sujeto, objeto y entorno, que se estructuran así:

Sujeto: necesidad, puesto que el objeto surge de las demandas y carencias. Técnica, ya que se evidencian exploraciones y procesos de creación. Percepción, que se refiere a la usabilidad e interacción con el factor humano.

Objeto: función, referida a la funcionalidad y las dinámicas de uso.

**Maria Cristina
Ascuntar Rivera**
**Elizabeth
Polo Villota**

Departamento de Diseño
Universidad de Nariño
Colombia

Tecnología, respecto a la materialización y los medios de producción. Estética, con relación a los aspectos formales del producto.

Entorno: pautas, que hacen referencia a los procesos evolutivos definidos por el desarrollo cultural. Recursos, con relación al impacto logrado en el contexto. Acervo, relacionado con la herencia y la configuración de un patrimonio colectivo.

Por último, la tercera etapa es de socialización, en la cual el objeto más antiguo de la familia se traslada hasta la Universidad y se presenta el análisis realizado a partir de la persona, el producto y el contexto, que finalmente contribuye en la reflexión de la cultura material; en esta instancia final se abre un espacio de diálogo y debate entre los participantes del proyecto y la comunidad académica.

Conclusiones

Finalmente, se concluye que es viable realizar nuevas dinámicas en los procesos didácticos relacionados con la historia de los productos, que permiten articular la historia familiar de los objetos, con las visiones presentes de la cultura material. Así mismo, cabe destacar la importancia de la enseñanza y aprendizaje de la historia desde una perspectiva crítica, que surge desde la apropiación de los objetos en el entorno más inmediato, que en definitiva dan como resultado la correlación y reflexión con los procesos académicos.

Bibliografía y referencias documentales

- Augé, M. (2000). *El diseño y el antropólogo*. Revista Experimenta, N° 32, 90-94.
- Baudrillard, J. (2004). *El sistema de los objetos*. México D.F.: Siglo Veintiuno.
- Equihua Zamora, L. (2015) *El reino de los objetos*. México D.F.: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Martín Juez, F. (2008). *Contribuciones para una antropología del diseño*. México D.F.: Gedisa.
- Munari, B. (1993). *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Norman, D. (2010). *La psicología de los objetos cotidianos*. Barcelona: Editorial Nerea.
- Rodríguez Morales, L. (1995). *El diseño preindustrial: una visión histórica*. México D.F.: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Rodríguez, D. (2006). *¿Cómo mueren los objetos? Ideas sobre la estética en el objeto de uso*. Bogotá D.C.: Universidad Nacional de Colombia.
- Salinas Flores, O. (1992). *Historia del diseño industrial*. México D.F.: Trillas.
- Sánchez, M. (2005). *Morfogénesis del objeto de uso*. Bogotá D.C.: Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.
- Shön, D (1992). *La formación de profesionales reflexivos. Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje de las profesiones*. Barcelona: Ediciones Paidós.

#Palabras clave:
cultura material
diseño industrial
historia
objeto
producto

La enseñanza del diseño: una reflexión académica en la búsqueda del elemento diferenciador

Objetivos

- » Reflexionar acerca de la enseñanza del diseño y su impacto en la potencialización de las competencias diferenciadoras de los estudiantes, desde la estrategia, el proceso y la metodología.
- » Analizar experiencias académicas significativas relacionadas con el proceso creativo, la tecnología, el entorno digital, los nuevos lenguajes, campos y modelos profesionales que surgen en el contexto particular de los países latinoamericanos.

Resumen

La propuesta propone considerar la enseñanza del diseño como un espacio flexible, en constante intervención, modificación y exposición. Ver el aula como un lugar controlado de aprendizaje en todas las vías y con retroalimentación continua en donde el uso de las metodologías se torna un eje diferenciador y la tecnología un punto de apoyo para la generación de soluciones contextualizadas.

Desarrollo de la propuesta

En el marco del área de la enseñanza del diseño, encontramos un problema a la hora de iniciar la conceptualización y producción del diseño, siendo cada proceso de naturaleza particular. El problema de abordar la enseñanza-aprendizaje sin un modelo pedagógico institucional adaptado, nos deja al margen de la posibilidad de explorar profundamente en las competencias individuales del estudiante: descubrir si tienen suficiencia académica para el desarrollo de estructuras, estrategias y gestiones o si el potencial radica en la elaboración de productos acabados con idoneidad técnica.

Con el planteamiento de la estrategia encontramos el punto de partida: las necesidades y las ideas importantes. Se busca potenciar procesos que tengan una propuesta de valor, es decir, lograr un incremento en sus capacidades (comunicacionales y técnicas) para que las transformen en un beneficio competitivo que les permita colocarse en los mercados laborales y por otro lado, que el producto en sí mismo se diferencie conceptual, funcional, estética y comercialmente. Registrar la evolución del producto durante su construcción y la transformación del estudiante en la toma de decisiones estratégicas, contribuye a detectar ese potencial diferenciador.

Máster Adriana Bonilla Salas

Escuela de Arte y Comunicación Visual
Universidad Nacional,
Costa Rica

#Palabras clave:
diseño, enseñanza
estrategia, proceso
metodología
valor, comercio
funcionalidad
concepto
percepción
sociedad

La creación de herramientas ajustadas que favorezcan en la sistematización de las experiencias es relevante, como por ejemplo el ejercicio de “variables cruzadas”, la participación grupal para la integración de ideas en la “pared forrada” o las “cartas negras”, un juego adaptado para evaluar procesos de “identidad y marca”. Estas actividades se vuelven fundamentales en el análisis de los métodos y la elección de los enfoques.

Buscar puntos de reflexión y de discusión, posibilita contextualizar el proceso de diseño. La tecnología como herramienta, los nuevos lenguajes y el desarrollo profesional, cambian rápidamente con respecto a la economía, la sociedad, la situación política y la cultura de nuestras realidades latinoamericanas, donde debemos adaptarnos para generar nuevas posibilidades de impacto.

Conclusiones

Es necesario repensar que la enseñanza del diseño genere sistematizaciones viables y adaptadas a nuestros contextos y discursos sociales. De igual manera, se vuelve necesario generar consensos académicos con respecto a los modelos de enseñanza empleados en las universidades. Vale la pena plantearnos el problema de las soluciones de diseño descontextualizadas: ¿cómo generar oportunidades para que los estudiantes se diferencien y potencien esos saberes particulares desde el diseño?

Bibliografía y referencias documentales

Acha, J. (2009). *Introducción a la teoría de los diseños*. Ciudad de México: Trillas.

Munari, Bruno. (2004) *Cómo nacen los objetos*. (10 Edic.) Edit. Gustavo Gili. Barcelona.

Chaves, Norberto. (2001) *El oficio de diseñar. Propuesta a la conciencia crítica de los que comienzan*. Edit. Gustavo Gili. Barcelona, España.

Hernández, Franklin. (1998) *Estética artificial*. Edit. Mithoz. ITCR. San José, Costa Rica.

Diseño especulativo como proceso de aprendizaje creativo

Objetivos

- » Promover la especulación creativa como metodología de trabajo para la formación de estudiantes investigadores en Diseño.
- » Realizar un ejercicio de diseño especulativo a partir de una temática basada en el deterioro ambiental del departamento de Nariño, Colombia, para generar competencias creativas en los estudiantes.
- » Utilizar procesos de fabricación digital para proponer productos de diseño especulativo y generar competencias digitales en los estudiantes.

Resumen

Todo proceso de diseño es un ejercicio de especulación sobre el futuro, y el diseño especulativo es la manera de promover este enfoque como proceso creativo. En este proyecto se ha tomado como problemática la deforestación de bosque nativo en el sur de Colombia, y como futuro posible una ley nacional en el año 2041 donde se prohíbe la explotación de la madera. Se presenta aquí los resultados obtenidos por parte del semillero de investigación del grupo Artefacto de la Universidad de Nariño.

Desarrollo de la propuesta

El diseño especulativo es una manera de ejercer la obligación que tiene todo diseñador de presentar una visión prospectiva de su realidad. Como lo establecen Dunne & Raby (2013), este enfoque de diseño tiene como propósito ayudarnos a ser consumidores más exigentes, y animar a la gente a exigir más de la industria y la sociedad como consumidores críticos. Esto no significa que el diseñador se halle en un plano moral superior, sino todo lo contrario, es un guía que señala el problema de estar demasiado sumido en el sistema de consumo habitual. Así, el diseño puede ayudar a crear conciencia de nuestras acciones como ciudadanos-consumidores, y convertirnos en ciudadanos-visionarios.

La metodología del diseño especulativo cuenta con tres momentos de trabajo: i) identificar el presente crítico; ii) proponer un futuro posible, y iii) realizar propuesta especulativa. Para este ejercicio de diseño especulativo, se ha tomado como problemática actual la deforestación de bosque nativo en Colombia, y específicamente en el sur del país, en donde la madera es una materia prima indispensable para numerosas cadenas productivas y de valor, y como futuro posible, el año 2041 en donde se expide una ley nacional que prohíbe la explotación de madera como materia prima para consumo ornamental. La propuesta creativa surge de este ambiente futurista donde los productos deben contener un alto componente tecnológico y la reutilización de piezas de madera junto con impresión 3D.

**Carlos
Córdoba Cely
Danna
Gonzalez**

Departamento de Diseño
Universidad de Nariño
Colombia

Hasta el momento se han obtenido 4 propuestas de diseño elaboradas por los estudiantes, en donde a partir de un corte transversal de árbol se han realizado diferentes diseños de mesas de sala con componentes en impresión 3D y tecnología Biofotovoltaica (Bio-Photo-Voltaic, BPV).

El reto de diseño, en este caso es proponer una gran cantidad de productos que tengan los mismos lineamientos de diseño a partir de un proceso de especulación sobre el futuro forestal tanto de la región, como de otras partes del mundo como el continente Europeo.

#Palabras clave:
diseño especulativo
procesos creativos
semillero de investigación

Conclusiones

El diseño especulativo es ante todo un proceso creativo centrado en la reflexión. Tal vez lo más importante de estos procesos en los talleres creativos, es la facilidad con la cual los estudiantes se comprometen con el proceso de investigación para establecer el presente crítico y el futuro posible, y los resultados plástico-sensoriales que resultan de estos ejercicios de encuadre creativos donde además se promueve la formación de competencias digitales a través de la impresión 3D.

Bibliografía y referencias documentales

Auger, J. (2012). *Speculative design, the domestication of technology and the considered future*. Doctoral Thesis of The Royal College of Art. London, UK.

Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative Design. Design Fiction, and Social Dreaming*. MIT Press: London, England.

Hancock, T., & Bezold, C. (1994). Possible futures, preferable futures. *The Healthcare Forum Journal*, 37(2), 23-29.

Henchey, N., & Burgess, D. (1987). *Between Past and Future: Quebec Education in Transition Paperback*. Detselig Enterprises: Canada.

Kirby, D. (2010). *The Future is Now: Diegetic Prototypes and the Role of Popular Films in Generating Real-world Technological Development*. *Social Studies of Science*. 40(1), 41-70.

(N)o tempo do desenho. Espaços de relação entre o sujeito e as dimensões sensíveis do espaço

Objetivos

- » Reconhecer o valor pedagógico do Desenho analógico (desenho aqui entendido como 'dibujo' em espanhol) no contexto de uma sociedade digital.
- » Compreender o Desenho, nos seus diferentes tipos/usos (desenho de observação, desenho para o desenvolvimento do projecto e desenho para comunicação da solução projectual), como mediador da relação entre o sujeito e as dimensões sensíveis do espaço.
- » Enquadrar o ensino do Desenho analógico no debate em torno do binómio tradição/modernidade.

Resumen

Esta comunicação assenta na exploração de material pedagógico reunido em sala de aula no âmbito da formação de 1º ciclo em Design de Interiores na ESAD. Parte-se da importância do Desenho analógico para o processo pedagógico em contexto do ensino do Design, distinguindo o Desenho envolvido no processo de projecto do Desenho envolvido no processo de observação e análise da realidade envolvente.

Em seguida, partilham-se abordagens pedagógicas e estratégias de trabalho, relacionando os tipos de Desenho identificados anteriormente.

Por fim, conclui-se acerca dos processos envolvidos, acerca do Desenho como instrumento activador da relação entre o sujeito e as dimensões sensíveis do espaço, e acerca do binómio tradição/modernidade no que se refere ao ensino do Design.

Desarrollo de la propuesta

Nas últimas duas décadas a actividade docente tem vindo a ser confrontada com a geração de estudantes mais digital de sempre. Os telemóveis, que inicialmente representavam apenas uma potencial interrupção da aula, são hoje os protagonistas de uma nova forma de pensar dos nossos estudantes, caracterizada essencialmente pela permanente disponibilidade da informação, pela rapidez de execução das tarefas e obtenção de resultados e pela simultaneidade dos estímulos/solicitações.

Para o processo de ensino/aprendizagem, estas características do pensamento contemporâneo materializam-se da seguinte forma:

_ no desinteresse dos estudantes pela compreensão imediata e aprofundada dos conteúdos leccionados na aula, sendo essa compreensão remetida preferencialmente para um tempo futuro

Marta Cruz
Escola Superior de Arte e Design
ESAD

_ na impaciência dos estudantes relativamente a tarefas que exigem ser realizadas in loco e durante um tempo prolongado, como o desenho de observação

_ na dificuldade sentida pelos estudantes em prosseguir nas suas tarefas sem distrações, mantendo os níveis de concentração necessários ao bom cumprimento das mesmas.

No contexto do ensino do Design, em concreto no ensino do Projecto e do Desenho ao 1º e 2º ano de licenciatura em Design de Interiores, a situação acima descrita representa um grande desafio para o docente e uma grande oportunidade para os estudantes. Para o docente as questões referem-se sobretudo aos meios encontrados para convocar os estudantes para as tarefas e aprendizagens propostas; para os estudantes, os desafios colocam-se ao nível da sua disponibilidade para aderir a dinâmicas de trabalho que lhes são desconfortáveis e/ou desconhecidas, e em termos da sua validação prévia dos exercícios, condição necessária, e nos tempos de hoje indispensável, para a sua boa execução.

Esta comunicação pretende contribuir para a reflexão em torno destas questões, sublinhando o papel estratégico do Desenho analógico como:

_ elemento facilitador e esclarecedor dos processos creativos e projectuais inerentes à formação em Design

_ instrumento privilegiado para activar a atenção, a perseverança e a resiliência dos estudantes em contexto de ensino/aprendizagem

_ e por fim, como poderoso operador das sínteses e análises necessárias à relação entre o sujeito e as dimensões sensíveis do espaço

É uma reflexão estruturada em torno dos binómios cor - luz, e forma - escala, enquanto noções fundamentais para organizar a relação do sujeito com o espaço, tanto no sentido da observação do meio envolvente, como a verificação iterativa do Projecto.

Assim, serão apresentados trabalhos de estudantes que decorrem de estratégias pedagógicas vocacionadas para o trabalho sobre o espaço com recurso aos binómios atrás referidos, a partir dos quais serão debatidas as qualidades do desenho analógico, as exigências do seu ensino no tempo presente e as estratégias encontradas para suplantar as dificuldades encontradas. Serão apresentados desenhos executados na aula de Desenho, desenhos realizados autonomamente pelos estudantes e desenhos que integram o processo de Projecto (aula de Projecto).

Conclusiones

As conclusões serão feitas acerca dos processos e estratégias envolvidos no ensino/aprendizagem do Desenho e acerca dos resultados alcançados, tanto na aula de Desenho como na aula de Projecto.

Será destacada a importância do tempo envolvido na execução do Desenho e a importância do corpo simultaneamente instrumento e como referente, elementos que polarizam a relação digital/analógico.

No tempo que vivemos, e em que ensinamos a geração mais digital de sempre, será o ensino do Desenho analógico uma estratégia pedagógica anacrónica ou, pelo contrário, inovadora?

Bibliografía y referencias documentales

Molina, J. J. Gómez, (coord.) (2003). *El Manual del Dibujo*. Madrid: Cátedra
Molina, J. J. Gómez, (coord.) (2005). *Los Nombres del Dibujo*. Madrid: Cátedra
Vieira, J. (1995). *O Desenho e o Projecto são o mesmo?*
Porto: Faup publicações

#Palabras clave:
desenho
interiores
projecto
espaço
tempo

La aplicación del “corazonar” dentro de la enseñanza de diseño

**María Belén
Garcés Custode**

Pontificia Universidad
Católica de Ecuador
Ecuador

Objetivos

- » Mostrar la importancia de la autoexploración en las dimensiones física, biológica, psíquica, cultural, social e histórica dentro del aprendizaje de diseño.
- » Contraponer la enseñanza formal contra un autoaprendizaje basado en el corazonar como una práctica de descolonización del conocimiento.
- » Evidenciar como el estudiante puede ir generando sus propios procesos de autoaprendizaje lo cual impactará en su vida como profesional.

Resumen

Estudiar una carrera de diseño puede llegar a ser un proceso traumático, ya que el estudiante es constantemente retado y casi obligado a sobresalir y mostrar su creatividad. Pero el proceso educativo es mucho más que llenar de información, para poder crear buenos diseñadores, es importante mirar al tiempo de enseñanza como un espacio de experimentación, autoconocimiento, educación de los sentidos, y encuentro con uno mismo.

Desarrollo de la propuesta

Al cursar una carrera en el ámbito del diseño, el estudiante compite por ser más “creativo” y por sobresalir frente sus compañeros que están en igualdad de condiciones, lo que causa frustración y un alto índice de deserción. Enseñar Diseño, es preparar al estudiante para su vida futura, en una carrera en dónde todo el tiempo será retado y debe demostrar lo que es capaz de hacer.

El proceso educativo debe ser mucho más que llenar a un estudiante de información, se debe entender que un ser humano integral involucra una dimensión física, biológica, psíquica, cultural, social e histórica (Morín, 1999). Aplicados al diseño, la dimensión física y biológica permite conocer los propios procesos, las horas de mayor productividad, la forma y rutina de trabajo de cada persona; la psíquica permite entender los procesos mentales, generando o adaptando metodologías propias para la resolución de un proyecto; el diseñador se nutre de la dimensión cultural, lo que ayuda a generar un mejor diseño, además le permite tener un conocimiento sobre el usuario al cual llegará el producto, pudiendo prever en cierta forma a recepción de su trabajo; finalmente la dimensión social e histórica permiten entender al diseñador cómo funciona la sociedad, aprender de otros y del pasado, y trabajar en comunidad.

En las culturas andinas se habla del “corazonar”, como un proceso de descolonización del saber, donde el cuerpo, la mente, el corazón y el espíritu se ven como una totalidad, lo cual se contrapone en cierta manera con la educación académica venida de la Ilustración, donde es importante evaluar y cuantificar en un proceso netamente mental. ¿Cómo generar un corazonar en el aula? ¿Cómo generar un proceso de enseñanza holística que permita a un estudiante crecer como persona, conocerse y lo lleve a ser un buen profesional?

Uno de los procesos implementados dentro las carreras de Diseño de la PUCE, es una dualidad entre un aprendizaje basado en problemas y una experimentación autónoma del estudiante bajo unos parámetros establecidos. Ello permite que el estudiante descubra temas de su interés, permitiéndole una exploración y una investigación profundas, procesos que son fundamentales en una carrera en la cual debemos estar permanentemente actualizados.

Esto se puede ver en materias de fundamentos de diseño, materias de aplicación de herramientas, materias teóricas y en materias de titulación, en dónde la idea es resolver un problema de diseño, buscando una solución (mente), pero basándose en objetos, temas o historias que individualmente generan emoción a cada uno de los estudiantes (corazón). La parte espiritual según las culturas andinas se nutre al encontrar el motor personal, aquello que inspira al estudiante, para algunos es la música, la pintura, para otros, un recuerdo familiar, etc.

Por ejemplo en Taller de primer nivel, este proceso permitió el aprendizaje de principios de diseño como ritmo, armonía y textura, teniendo como base la canción favorita del estudiante (espíritu), la escritura automática de historias fantásticas basada en un recuerdo de su infancia (corazón), y en base a ello la creación de módulos y súper módulos que representen abstractamente esta historia, ello, permitió generar un proyecto tridimensional utilizando el ritmo. En otro caso en materias teóricas como Factores Humanos se trabajó un “Taller de sentidos”, en dónde el estudiante pudo entender que si bien la vista es el sentido más desarrollado y de mayor importancia en la sociedad actual, lo táctil, el gusto y el olfato también comunican, y pueden ser usados para diseñar.

Generar un clima de confianza en el aula, asignar lineamientos claros y estándares alcanzables y superables, plantear un problema con cada ejercicio y dar la oportunidad que el estudiante lo analice, y lo resuelva desde su individualidad, investigando el tema por el gusto de hacerlo, aprendiendo nuevas habilidades en el proceso, permite que el proceso educativo sea menos rígido, y que la verdadera competencia no sea contra sus compañeros, sino contra sí mismo, venciendo en el proceso sus propios límites y generando un auto-descubrimiento.

El conocer sus propios gustos, debilidades y fortalezas así como las de sus compañeros, permite al estudiante crecer como diseñador, integrar distintos puntos de vista, generando un trabajo colaborativo interdisciplinario, enriqueciendo así el proyecto. La educación en diseño va más allá del aula, es un proceso de aprendizaje constante que involucra cada aspecto de nuestra vida, un buen libro, una conversación, un viaje, todo ello permiten crear conexiones que nos pueden llevar a soluciones más creativas y eficientes.

#Palabras clave:
corazonar
decolonización
aprendizaje participativo,
investigación autónoma
autoconocimiento

Conclusiones

Este proceso ha ayudado a los estudiantes a hacer una introspección sobre ellos mismos, ha permitido que aprendan que el Diseño se alimenta de la interdisciplina, y que sus experiencias de vida los ayudan a enriquecer su trabajo, al proveerlos de un amplio bagaje de recursos a los cuales acceder, para solucionar problemas de diseño.

Si bien estamos en una sociedad donde la educación se ve solo como un proceso mental, es importante ver la enseñanza del diseño como un proceso que debe involucrar otras dimensiones, lo que nos permite formar no solo profesionales sino también seres humanos equilibrados, que no se quedan solo con lo aprendido sino que buscan e indagan hasta formar su propio camino y generan soluciones eficaces y creativas.

Bibliografía y referencias documentales

Guerrero Arias, P. (2010). *Corazonar Una antropología comprometida con la vida. Miradas "otras" desde Abya-Yala para la decolonización del poder, del saber y del ser*. Quito: Ediciones Abya-Yala.

Morín, E. (1999). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. Paris: Unesco.

Sagmeister, S. (2009). The power of time off. Recuperado de:
https://www.ted.com/talks/stefan_sagmeister_the_power_of_time_off

Madrid es mi tipo. Written World, un proyecto para poner en valor la tipografía madrileña en el entorno de la Plaza Mayor.

Objetivos

- » Responder desde la Escuela Superior de Diseño al encargo del Ayuntamiento de Madrid para la puesta en valor de la tipografía madrileña en el entorno de la Plaza Mayor
- » Actualizar y poner en práctica un modelo de estudio, difusión y creación de la gráfica en el espacio público para ser aplicado en el nuevo proyecto Written World

Resumen

Durante el curso 2016-2017 estudiantes de diseño gráfico de la Escuela Superior de Diseño y sus profesores, trabajaron por invitación del Ayuntamiento de Madrid para poner en valor la tipografía en el entorno de la Plaza Mayor, en el marco de la celebración de su 400 aniversario.

Se aplicó y actualizó un método ya utilizado en proyectos anteriores para estudiar la gráfica en los espacios públicos. Se recorrieron las calles de la zona para identificar los signos antiguos más distintivos y se investigó sobre su historia y características. Para ponerlos en valor, se diseñó un itinerario a modo de paseo tipográfico. A partir de los rótulos antiguos identificados, se desarrollaron varias propuestas de diseño innovadoras.

Durante el curso siguiente se diseñó una guía impresa con el recorrido, que se reflejó además en el primer prototipo de la página web del proyecto Written World, un proyecto internacional que dispondrá de una plataforma con una base de datos de rótulos del mundo, actividades para su difusión y fomento de la creación de mejores formas de comunicar en los espacios públicos.

Desarrollo de la propuesta

En la Escuela Superior de Diseño de Madrid consideramos que los signos específicos con los que marcan sus espacios públicos las diferentes culturas del mundo son un valioso patrimonio cultural, un elemento esencial en la definición y expresión de la identidad de un lugar y un factor clave en su legibilidad, habitabilidad y disfrute. Sin embargo, los rótulos y otros signos característicos están desapareciendo a gran velocidad en todas partes para ser

1 “Una de las cosas que trato de enseñar a mis estudiantes es que la base histórica no excluye ser contemporáneo. El futuro no es lo contrario del pasado. Intento que imaginen que este trabajo tiene raíces profundas que se extienden en la tierra, para poder construir algo sustancial y duradero. Porque de lo contrario se lo llevaría el viento.” Tobias Frere-Jones, tipógrafo, 2014

**Belén
González Riaza**

Escuela Superior de
Diseño de Madrid

sustituidos por marcas globales y signos homogeneizados, a menudo de plástico y de baja calidad. Estilos tradicionales, artesanías, materiales y técnicas, así como las huellas de la memoria colectiva y la historia están desapareciendo con estos signos.

Creemos que es esencial tomar medidas para proteger la riqueza de este patrimonio gráfico, como base desde la que incentivar los procesos de investigación y creación de mejores formas de comunicar en los espacios públicos. La conciencia de la responsabilidad del diseñador en el diseño, mantenimiento y calidad de los espacios públicos debe fomentarse desde la escuela, para que los nuevos profesionales sean actores que contribuyan a hacer posibles los cambios que nuestro entorno necesita.

Algunos profesores hemos llevado a cabo, junto con nuestros estudiantes, diferentes proyectos relacionados con este tema desde Written Europe, que fue el primero que coordinamos desde el año 2003. Actualmente trabajamos en la creación de una nueva plataforma, Written World, que será una herramienta útil para la catalogación y valoración colectiva de este patrimonio en peligro de extinción, con el objetivo de celebrar, promover y preservar mejor su diversidad. Esta plataforma incluirá una base de datos de los mejores rótulos de todo el mundo y será un espacio compartido para la experimentación e investigación de nuevos significados, formas y materiales para futuros signos.

Durante el curso 2016-2017 estudiantes de diseño gráfico de la escuela y sus profesores, Miguel Ochando Pérez y Belén González Riaza, trabajamos sobre la tipografía en el entorno de la Plaza Mayor por invitación del Ayuntamiento de Madrid, en el marco de la celebración del 400 aniversario de la plaza.

Se aplicó un método de tres fases, Registro-Valorización-Creación, ya utilizado en proyectos anteriores para estudiar la gráfica en los espacios públicos, actualizándolo con el objetivo de redefinir un modelo replicable en otros lugares.

En la primera fase se recorrieron las calles de la zona para identificar los signos antiguos más distintivos e investigar sobre su historia y características, de acuerdo con un esquema de campos diseñado para la base de datos.

En la segunda fase se creó un itinerario tipográfico para invitar a otras personas a conocer y valorar estos signos.

Por último los estudiantes diseñaron diferentes elementos a partir de los rótulos seleccionados, desde fuentes tipográficas a intervenciones de carácter más experimental.

Durante el curso siguiente se sumaron al proyecto los profesores Iván Huelves Illás y Carlos Aparicio de Santiago y los estudiantes Carlos Font León y Sonia García de Mateos. Se diseñó una guía impresa con el recorrido tipográfico y el primer prototipo de la plataforma para el proyecto Written World.

Conclusiones

El encargo del ayuntamiento sirvió de punto de partida para la revisión de un modelo de trabajo y la puesta en marcha del proyecto Written World, con el objetivo de contribuir a la identificación, registro y protección de los mejores rótulos específicos de los distintos lugares del mundo y a la recuperación de la calidad, el cuidado y la atención al detalle en la creación de las formas de comunicar en los espacios públicos.

Written World es un proyecto internacional que utilizará una plataforma desarrollada en colaboración con la Escuela de Telecomunicaciones de la Universidad Politécnica de Madrid. Incluirá una base de datos de rótulos del mundo y actividades para su valorización. También servirá para el fomento de mejores formas de comunicar en los espacios públicos. Será gestionado por una red internacional de escuelas de diseño que trabajarán a su vez con sus propios colaboradores locales. En Madrid se coordinarán diferentes centros educativos con el ayuntamiento y otros profesionales e instituciones.

Esta experiencia es un ejemplo de cómo una escuela de diseño puede contribuir junto con otros actores a la búsqueda de soluciones a problemas complejos.

Bibliografía y referencias documentales

Lynch, K. (1960) *The Image of the City*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Lynch, K. (1971) *What time is this Place?* Cambridge, MA: The MIT Press.

#Palabras clave:
rótulos, identidad
patrimonio
diversidad
tipografía

**foro de
innovación
docente**
resúmenes_

María Cristina Ascuntar Rivera

Universidad de Nariño
Pasto, Colombia

María Cristina Ascuntar Rivera - Diseñadora Industrial egresada de la Universidad de Nariño (Pasto - Colombia); Especialista en Gerencia de Diseño de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano y Magister en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas (Manizales - Colombia). Docente de la Universidad de Nariño en el programa de Diseño Industrial - Departamento de Diseño - Facultad de Artes, en las áreas de taller básico, expresión, materiales e historia. Investigadora del grupo Muru Investigación - Creación de la Universidad de Nariño.

Adriana Bonilla Salas

Escuela de Arte y Comunicación Visual,
Universidad Nacional.
Costa Rica

Titulada con Máster en Mercadeo y Ventas, Sistema de Posgrado Escuela de Administración, Universidad Nacional. Licenciada en Arte y Comunicación Visual con énfasis en Diseño Gráfico, Universidad Nacional. Bachiller en Publicidad por la Universidad Latina de Costa Rica. Desde el año 2013 se desempeña como académica de los cursos del énfasis de Diseño Gráfico y Tecnología Informática en la Escuela de Arte y Comunicación Visual de la Universidad Nacional. Actualmente asume las funciones de la Subdirección de la Escuela de Arte y Comunicación Visual de la Universidad Nacional.

Carlos Cordoba-Cely

Universidad de Nariño
Pasto, Colombia

Doctor cum laude en Ingeniería Multimedia de la Universidad Politécnica de Cataluña de España, es Diseñador Industrial de la Universidad Pontificia Javeriana, Colombia, y en la actualidad es profesor tiempo completo de la universidad de Nariño en donde trabaja como director de la Maestría en Diseño para la Innovación Social de la misma universidad.

Marta Cruz

ESAD – Matosinhos
Senhora da Hora, Portugal

Licenciada (1998), Master (2003) y Doctora (2009) en Arquitectura. Se dedica a la enseñanza y a la investigación en la intersección disciplinaria entre el arte y las humanidades, en particular, la historia y el uso del espacio doméstico, la diversidad cultural de las formas de vida y la relación del arte con sus contextos (económico, social, político y cultural). Paralelamente a la docencia y la investigación, mantiene una práctica regular de dibujo y pintura. Junto con Eliana Pinho, es la fundadora de TARDOZ - Estudos Independentes.

María Belén Garcés Custode

Pontificia Universidad Católica del Ecuador
Quito, Ecuador

Diseñadora Gráfica con mención en Diseño Gráfico y Comunicación Visual por la PUCE, Máster en Estudios Culturales con mención en Comunicación cultural por la Universidad Andina Simón Bolívar sede Quito. En mi labor profesional como diseñadora, estoy enfocada en Web y multimedia, 3d, ilustración, animación. Docente de la PUCE desde hace 9 años en las carreras de Diseño Gráfico y Diseño de Productos, en el ámbito académico me dedico a la investigación entre la cultura y la visualidad especialmente en el campo de la historieta.

Belén González Riaza

Escuela Superior de Diseño de Madrid
Madrid, España

Diseñadora gráfica y socia fundadora de los estudios Arquetipo y Argonauta. También es profesora de Diseño Gráfico, Tipografía y Diseño, memoria e Innovación, en la Escuela Superior de Diseño de Madrid, donde es jefa de departamento de Relaciones Internacionales desde 2011. Ha dirigido numerosos proyectos de investigación nacional e internacional, varios de ellos relacionados con la tipografía urbana como patrimonio cultural, que es el tema de su tesis doctoral.

