



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

ORGANIZA

di_mad

COLABORAN



MADRID



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, EdicionesAcuarela& 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.

**foro de
innovación
docente**
resúmenes_

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

Fecha: 21 noviembre
Hora: 17.30 - 20.00

País	Ciudad	Centro	Nombre	Título de la Ráfaga	Pág
Colombia	Duitama	Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia	Lorena María Alarcón Aranguren	El group sketching como promotor del pensamiento crítico. Una estrategia en la enseñanza de la investigación en diseño	7
Ecuador	Portoviejo	Universidad San Gregorio de Portoviejo	Mirian Mariela Coral López	Diseño de material didáctico inclusivo con lenguaje gráfico como metodología de aprendizaje	9
España	Arrasate-Mondragón	Escuela Politécnica Superior, Mondragón Unibertsitatea	Maitane García-López	Implementando el aprendizaje basado en proyectos para el desarrollo de nuevos productos y servicios centrados en las personas para el sector socio-sanitario: estudio en el ámbito académico	12
España	Alcalá de Henares	Universidad Alcalá de Henares (UAH)	Josenia Hervás y Heras	Diseño para la gente producido por la propia gente. De mujeres receptoras a mujeres productoras	15
España	Sevilla	Escuela de Arte de Sevilla	Ana Lorente Cazenave	Envasando una noticia: de la reflexión a la acción	17
España	Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Isabel Messeguer Talens	Arnheim thinking, métodos colaborativos de co-diseño social y diseño sostenible	20
Guatemala	Guatemala	Universidad de San Carlos de Guatemala	Marco Antonio Morales Tomas	Metodología para realizar proyecto de graduación para obtener el título de licenciatura en diseño gráfico	23
España	Sevilla	Escuela de Arte de Sevilla	Valle Teba de Montes	"Islas sociales": construcciones identitarias y de pertenencia en el espacio	25

El group sketching como promotor del pensamiento crítico. Una estrategia en la enseñanza de la investigación en diseño

Objetivos

- » Identificar el aporte del group sketching como herramienta del pensamiento de diseño para contribuir a promover el pensamiento crítico en procesos de formación en investigación en diseño.
- » Analizar los alcances del aporte del group sketching en procesos de formación de investigación en el aula con docentes de educación básica y media.

Resumen

Se presenta una reflexión a partir de tres experiencias de investigación en el aula, dos de ellas enfocadas a la enseñanza de la investigación en diseño y la tercera, donde se explora el group sketching como herramienta del pensamiento del diseño para la formación de investigación en el aula con docentes de educación básica y media. Estas experiencias buscan promover a través de la implementación de esta herramienta creativa, el pensamiento crítico al abordar procesos investigativos.

Desarrollo de la propuesta

La investigación se ha convertido en una actividad imprescindible en el campo disciplinar del diseño, pues ha favorecido abordar de manera puntual situaciones propicias para la generación de nuevo conocimiento, donde cobra relevancia el desarrollo del pensamiento crítico como necesidad social (UNESCO, 2009), el cual que permite analizar las realidades y posibilita la articulación de los currículos con las demandas sociales. Desde esta potencialidad, es de interés en el campo docente revisar los contenidos, modelos y estrategias que facilitan la enseñanza de la investigación en diseño, de tal manera que sean útiles para orientar la formulación y abordaje de propuestas de estudiantes de pregrado y posgrado que se inician en este proceso.

Este texto, aborda una reflexión a partir de tres experiencias de investigación en el aula: la primera, se basa en la identificación de elementos conceptuales que presentaban mayor dificultad para ser apropiados por estudiantes de Diseño Industrial de la asignatura Investigación I, por medio del group sketching, el cual permitió detectar que los conceptos de i) unidad de análisis, ii) unidad de observación y iii) objeto de estudio, presentaban mayor dificultad tanto para ser representados visualmente como para ser aplicados en sus propuestas de investigación. Los resultados se

Lorena María Alarcón Aranguren

Claudia Isabel Rojas Rodríguez

Taller 11, Grupo de Investigación en Diseño, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia

evaluaron en función de su coherencia interna y extrema, logrando determinar algunas dificultades importantes en la aplicación comprensiva de las formulaciones explicadas. Una vez, identificados los conceptos de mayor complejidad y dificultad para apropiarse por parte de los estudiantes, se diseñó una segunda experiencia que implementó el group sketching, esta vez no para diagnosticar, sino para desarrollar con los estudiantes conceptos colaborativos a partir del sketch, teniendo en cuenta que las imágenes son uno de los principales elementos del diseño que en su composición bidimensional y tridimensional se constituyen como medio que visibiliza la relación de la teoría con la práctica, permitiendo de esta forma, aplicar lo aprendido a través de los fenómenos trabajados en ella (Maturano, Aguilar & Nuñez, 2009). En esta experiencia el sketch se presenta como un camino alternativo para la enseñanza de los elementos del proceso de investigación, encontrando que el pensamiento visual posibilita a los participantes, generar representaciones mentales para el desarrollo de conceptos de una forma creativa permitiendo mejorar el proceso de análisis de información y construcción de una postura de pensamiento. Finalmente, se toman como referencia los resultados de la segunda experiencia, para proponer una tercera, dirigida a participantes de otras áreas del conocimiento, en este caso, un grupo de docentes de educación básica y media, con quienes se puso a prueba esta herramienta del pensamiento de diseño para abordar un proceso de formación de investigación en el aula, siendo aplicado en esta ocasión para el desarrollo de propuestas colaborativas de innovación en el proceso de enseñanza, obteniendo como resultado, el desarrollo de experiencias disruptivas e interdisciplinarias generadas a través de un proceso de pensamiento visual para el análisis de su práctica pedagógica. De esta manera, se pudo visibilizar el aporte del group sketching en procesos de formación en investigación como ruta creativa para abordar procesos cognitivos complejos.

Conclusiones

A partir de las experiencias desarrolladas, se presenta el group sketching como herramienta del pensamiento de diseño que contribuye en la construcción de conceptos complejos, por medio de la generación y análisis de imágenes que activan el pensamiento visual y a su vez promueven el pensamiento crítico en el desarrollo de conceptos e ideas de manera creativa sobrepasando barreras emocionales.

Bibliografía y referencias documentales

Maturano, C., Aguilar, S., & Nuñez, G. (2009). *Propuestas para la utilización de imágenes en la enseñanza de las ciencias experimentales*. Revista Iberoamericana de Educación, 49(4), 1-11.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2009). Conferencia mundial sobre la educación superior-2009: La nueva dinámica de la educación superior y la investigación para el cambio social y el desarrollo.

#Palabras clave:
group sketching,
pensamiento crítico,
enseñanza del diseño,
investigación en diseño

Diseño de material didáctico inclusivo con lenguaje gráfico como metodología de aprendizaje

Objetivos

- » Establecer los instrumentos y la dinámica de trabajo empleado para integrar un sistema de códigos ideográficos y pictográficos a partir del estudio de las necesidades de los niños/as con TEA.
- » Determinar la capacidad de diseño de equipos universitarios para generar la producción de material didáctico como sistema de comunicación alternativo y aumentativo.
- » Evaluar los beneficios de la implementación del sistema pictográfico a niños/as diagnosticados con autismo, en cada área de estudio.

Resumen

A partir de una investigación realizada por estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad San Gregorio de Portoviejo, se diseñó un lenguaje gráfico como recurso alternativo y aumentativo para el desarrollo de habilidades básicas de comunicación en niños/as con autismo. El material didáctico se enfoca específicamente en el desarrollo de las áreas de lenguaje; espacialidad; inteligencia emocional y sistema vestibular.

Desarrollo de la propuesta

La articulación de las funciones sustantivas; Investigación, vinculación con la sociedad y docencia, se visibiliza en proyectos multi, inter o trans disciplinarios que responden a las cátedras integradoras como eje transversal en la malla curricular de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad San Gregorio de Portoviejo, sinergia concebida como un proceso integral para el uso social del conocimiento que responden a problemáticas socio-económicas.

Este proyecto surgió de la necesidad de contar con material didáctico adecuado para los niños/as con autismo de Manabí, debido a su escasa producción. La Asociación Un lugar Para Tus Sueños, dedica su labor a brindar apoyo a personas diagnosticadas con Trastorno Espectro Autista y bajo esta finalidad se firmó un convenio de cooperación con la Carrera de Diseño Gráfico en vinculación con la sociedad.

El Ministerio de Salud Pública del Ecuador, a través del Consejo Nacional para la igualdad de Discapacidades registró a 5,562 personas con discapacidad en lenguaje y 8.706 con discapacidad psicosocial. (MSP, 2015). El material didáctico se enfoca específicamente a las alteraciones cualitativas de la comunicación e interacción social presente en los niños/as de 5 a 7 años con Trastorno Espectro Autista.

Mirian Mariela Coral López
Claudia Isabel Rojas Rodríguez

Unidad Académica
Técnica Carrera de
Diseño Gráfico,
Universidad San Gregorio
de Portoviejo, Ecuador

La metodología de investigación utilizada en el proyecto fue cualitativa-descriptiva, establecidas en cuatro fases estratégicas para el desarrollo del material gráfico; fase 1: representación pictográfica, fase 2: relación visomotora y representación ideográfica, fase 3: lectura de ideogramas y fase 4: ubicación espacial. Las cuatro fases del sistema deben ser aplicadas de manera progresiva de acuerdo a las competencias de la niños/as.

En la Fase 1 se aplicaron signos icónicos a través de cartillas para representar una realidad concreta y abstracta, conservando el principio monosémico para mantener unicidad en la interpretación y no confundir al lector/a. Los aspectos trabajados, expresiones, emociones, pronombres personales, días de la semana, meses del año, verbos, números, colores, objetos. En la Fase 2 se aplicaron ideogramas como función sustitutiva de lenguaje verbal. Los aspectos trabajados, coordinación visomotora, manejo de volumen de voz tiempo y espacio, sistema propioceptivo. La Fase 3 se ejecutó la construcción de cadenas significantes a partir del uso de íconos, iconemas y logogramas en escenas ilustrativas de cuentos clásicos infantiles. Los aspectos trabajados comprensión lectora. Y en la Fase 4 se aplicaron sistemas de información señalética. Los aspectos trabajados fueron ubicación espacial, sistema vestibular, independencia.

Los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico realizaron una revisión bibliográfica documental para compilar y contrastar los fundamentos teóricos de diversas investigaciones sobre el tema. Se aplicaron también instrumentos de observación, entrevistas semi estructuradas a profesionales en el área de Terapia de Lenguaje y Neurología Pediátrica. Otros formatos fueron focus group, evaluación heurística del material didáctico para medir el grado de inteligibilidad, la Prueba de Articulación de Fonemas PAF; y 7 ítems de la Lista de Chequeo de Evaluación de Habilidades Sociales de Goldstein.

La construcción de los pictogramas e ideogramas fue un proceso iterativo de diseño centrado en el usuario, interdisciplinario y participativo, respondiendo a las necesidades, intereses y características del grupo meta, de tal manera que fueran abordados de manera integral con los actores claves.

Conclusiones

El material didáctico dio resultados positivos en el mejoramiento de las deficiencias de la comunicación e interacción social. Su diseño sirve como modelo comunicacional para varias etapas y niveles de desarrollo de lenguaje socio-afectivo y puede ser aplicado a centros de educación especial, como recurso terapéutico bajo el uso de profesionales del área, así como padres, hermanos, cuidadores, debido a su simplicidad y eficiencia.

#Palabras clave:
didáctica,
diseño,
lenguaje,
ideograma,
pictograma

Bibliografía y referencias documentales

Bravo, L. (1990). *Psicología de las dificultades del aprendizaje escolar. Introducción a la educación especial*. Colección el Sembrador. Editorial Universitaria S.A. Santiago de Chile Recuperado de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=sSmxANViITQC&oi=fnd&pg=PA13&dq=educacion+diferencial+psicopedagogia&ots=ujTobpnf5k&sig=0JrurzirtawmbMCOgpi4Oh-1VjWM#v=onepage&q=educacion%20diferencial%20psicopedagogia&f=false> 29/01/2019.

Cámara, K, Saldaña, J. (2018). *Diseño de signos pictográficos para un proyecto de índole comercial, social o educativo*. *Revista Jóvenes en la Ciencia*, 4(1) p. 114-119.

Coello, C. (2016). *Ecuador: Escaso diagnóstico de autismo en sector público*. *Redacción Médica*. Recuperado de <https://www.redaccionmedica.ec/secciones/salud-publica/ecuador-escaso-diagnostico-de-autismo-en-sector-publico-87485> 15/01/2019

Consejo Nacional para la igualdad de Discapacidades. (2015). Recuperado de https://www.consejodiscapacidades.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2015/09/estadistica_conadis.pdf 23/01/2019

De la Torre G. (1992). *El lenguaje de los signos gráficos. Introducción a la comunicación visual*. México: Editorial Limusa

Enfermedades catastróficas, raras o huérfanas, según Ministerio de Salud. (2012, octubre 2). Recuperado de <https://www.eluniverso.com/2012/10/02/1/1445/enfermedades-catastroficas-raras-huerfanas-segun-ministerio-salud.html> 15/01/2019

Espinosa, V. (2018, abril 2). En Ecuador un total de 1.581 personas han sido diagnosticadas con algún tipo de autismo. El Gobierno Nacional garantiza su atención en salud, incluyendo procesos terapéuticos y sociales. Recuperado de <http://www.ecuadorchequea.com/2018/04/03/autismo-ecuador-veronica-espinosa-cifras-ministeriodesalud/> 15/01/2019

Estrella, G. (2015). *El autismo y su incidencia en los hogares de las personas que residen en el sector de Saucos 3, Guayaquil*. (Tesis de pregrado). Universidad de Guayaquil. Guayaquil, Ecuador.

Goldstein, A.; Sprafkin, R.; Gershaw, N.; Klein, P. (1980). *Lista De Chequeo Evaluación De Habilidades Sociales. Eficacia De Un Programa de Intervención Para la Mejora Del Clima Escolar. Urbana, IL. En Llamas, M. (2015). Evaluación de las habilidades sociales en alumnado de educación primaria. Tesis de grado*. Universidad de Granada. España. Recuperado de http://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/40460/Llamas_Rabasco_M%AA_Dolores.pdf;jsessionid=F1A9E88FADA8D5219FD542E5FC448F66?sequence=1

Gortázar (1993) *Implicaciones del modelo de enseñanza natural del lenguaje en la intervención de personas con autismo*. En Canal, B. R., Crespo, C. M., Pérez, P. Y., Sanz, V. T., y Verdugo, A. M. A. (1993) El autismo 50 años después de Kanner (1943). Actas del VII congreso Nacional de Autismo. Salamanca, España: Amarú Ediciones. En Soto, R. (2007). Comunicación y lenguaje en personas que se ubican dentro del espectro autista.

Implementando el aprendizaje basado en proyectos para el desarrollo de nuevos productos y servicios centrados en las personas para el sector socio-sanitario: estudio en el ámbito académico

**Maitane
García-López**

**Ester
Val**

**Ion
Iriarte**

Maite Anaya

Raquel Olarte

DBZ - Centro de
Innovación en Diseño
Industrial,
Escuela Politécnica
Superior,
Mondragón Unibertsitatea,
España

Objetivos

- » Desarrollo de una metodología basada en el diseño centrado en las personas (HCD, human-centred design por sus siglas en inglés) que guíe al alumnado a diseñar propuestas basadas en las necesidades reales de los usuarios con necesidades simultáneas en el plano socio-sanitario.
- » Conseguir reducir la brecha que existe entre el desarrollo de nuevos productos y servicios en proyectos académicos y las necesidades reales de los usuarios que requieren de cuidado y atención.
- » Conocer qué herramientas HCD han ayudado según su facilidad de uso y utilidad al alumnado en la identificación de las oportunidades, el desarrollo y conceptualización de los conceptos en relación a este contexto específico.
- » Construir un ecosistema de colaboración acercando empresas del sector socio-sanitario al diseño industrial y entorno académico a través de un proyecto definido y desarrollado conjuntamente.
- » Uso del aprendizaje basado en proyectos (PBL, por sus siglas en inglés) para la capacitación de los alumnos y alumnas en contextos reales y complejos.
- » Trasladar el conocimiento del sector al alumnado a través de la evaluación crítica de las propuestas de los alumnos y alumnas ante un panel multidisciplinar de personas expertas del sector.

Resumen

El proyecto Zaintzeko (“cuidando”) es un programa que se pone en marcha por primera vez en el Máster Estratégico de Productos y Servicios de Mondragón Unibertsitatea y pone el foco en el desarrollo de nuevos productos y servicios en el sector socio-sanitario a través de un PBL de 6 semanas de duración. El aprendizaje basado en proyectos es un enfoque metodológico centrado en el estudiante que se utiliza para promover y fomentar un aprendizaje profundo mediante la participación de los estudiantes en la investigación de problemas del mundo real en un ambiente de colaboración (Frank, Lavy, & Elata, 2003). El programa ha sido desarrollado con el apoyo de la Diputación de Guipúzcoa y ejecutado por el Centro de Innovación en Diseño Industrial (DBZ) de la Escuela Politécnica Superior y la agencia de desarrollo comarcal UGGASA. Han formado parte 23 alumnos y alumnas con conocimientos previos en HCD (Estándar Internacional ISO 9241-210, 2010). El primer pilotaje de la iniciativa indica que puede guiar al alumnado a la correcta identificación de oportunidades y conceptualización de propuestas comercializables en el sector socio-sanitario.

Desarrollo de la propuesta

El programa comenzó una vez el alumnado finalizó las clases lectivas relacionadas con el máster universitario estratégico de productos y servicios, donde adquirieron competencias técnicas sobre HCD.

Una de las estrategias educativas que implementa activamente la Escuela Politécnica superior desde las últimas décadas es el PBL. Los alumnos y alumnas ponen en práctica lo aprendido en un proyecto por equipo en un entorno de empresa real. El reto a abordar es definido conjuntamente empresa y profesorado. En esta ocasión la temática del PBL tiene el nombre de Zaintzeko y tiene el objetivo de abordar el desarrollo de nuevos productos y servicios desde el cuidado y la atención: teniendo un encaje muy alineado con el potencial sector de la llamada Silver economy (Kurek & Rachwał, 2011).

El comité de expertos del sector junto con el profesorado definió unos arquetipos de paciente donde focalizar las soluciones. Las propuestas presentadas se centraron sobre todo en el campo inexplorado del ecosistema de atención y cuidados necesario en personas de tercera edad. A los estudiantes se les facilitó diferentes entornos reales para hacer el análisis de los individuos (centros de día, hospitales, asociaciones, etc.) y el profesorado insistió en el análisis de los diferentes agentes entorno al ecosistema del paciente (cuidadores formales e informales, auxiliares, geriatras, etc.). Por este motivo, las entrevistas semi-estructuradas realizadas, las observaciones, culturas probes y focus groups fueron supervisadas en parte, por el profesorado.

La protección de datos fue un tema delicado que se trató con rigurosidad, lo que dificultó el análisis en entornos clínicos protocolizados.

Las necesidades identificadas por el alumnado fueron presentadas ante los expertos y posteriormente desarrolladas en las siguientes semanas. Finalmente, tanto con el feedback de los expertos, profesorado y futuros usuarios, llegaron al desarrollo de prototipos semi-funcionales que fueron expuestos ante empresas del sector interesadas en su posible desarrollo.

Conclusiones

Los cinco equipos ejecutaron la metodología HCD de forma satisfactoria, a pesar de ser necesarios más estudios empíricos del uso de la metodología, las primeras evidencias indican que puede guiar al alumnado a la correcta identificación de oportunidades y conceptualización de propuestas comercializables en el sector socio-sanitario (Martin, Clark, Morgan, Crowe, & Murphy, 2012). El proyecto ha ayudado al alumnado a conocer la realidad y los retos que debe abordar el sector socio-sanitario. El alumnado ha sido capaz de materializar en 6 semanas problemas abstractos de la población en propuestas reales: a pesar de que estos carecían de experiencia académica o profesional entorno a este sector y usuarios más allá de sus propias experiencias. Por el interés despertado por parte de diferentes empresas y por la calidad de las propuestas consideramos los resultados generales satisfactorios. Creemos que el programa Zaintzeko debe ser puesto en práctica en los próximos cursos, ya que la Silver Economy es una temática con potencial de generación de riqueza a nivel económico como social, generando transferencia de conocimiento en ambas direcciones.

#Palabras clave:
PBL,
aprendizaje basado en
proyectos,
diseño centrado en las
personas (HCD),
desarrollo de nuevos
productos y servicios,
silver economy

Bibliografía y referencias documentales

Altman, M., Huang, T. T. K., & Breland, J. Y. (2018). *Design Thinking in Health Care. Preventing Chronic Disease*, 15, 180128. <https://doi.org/10.5888/pcd15.180128>

Frank, M., Lavy, I., & Elata, D. (2003). Implementing the Project-Based Learning Approach in an Academic Engineering Course. *International Journal of Technology and Design Education*, 13(3), 273–288. <https://doi.org/10.1023/A:1026192113732>

International Standard, ISO 9241-210:2010(E), Human-centred design for interactive systems

Kurek, S., & Rachwał, T. (2011). *Development of entrepreneurship in ageing populations of The European Union*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 19, 397–405. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.05.147>

Martin, J. L., Clark, D. J., Morgan, S. P., Crowe, J. A., & Murphy, E. (2012). *A user-centred approach to requirements elicitation in medical device development: A case study from an industry perspective*. *Applied Ergonomics*, 43(1), 184–190. <https://doi.org/10.1016/j.apergo.2011.05.002>

Diseño para la gente producido por la propia gente. De mujeres receptoras a mujeres productoras

Objetivos

- » Reforzar el papel activo que tuvieron las alumnas de La Bauhaus en el diseño
- » Mostrar su progreso dentro de la escuela: de lo bidimensional, al espacio total
- » Constatar que la participación femenina fue consustancial a la propia Bauhaus
- » Demostrar que las mujeres de la Bauhaus participaron en el desarrollo social de Alemania.

Resumen

Una nueva república, que incorporó a las mujeres como miembros de pleno derecho, les permitió inscribirse en la escuela Bauhaus. Fue un gran logro que las propias mujeres, desde la escuela, fueran las propias diseñadoras y productoras para un público que conocían bien. Anteriormente habían sido receptoras del producto y ahora se convertían en agentes activos, en creadoras.

Desarrollo de la propuesta

Hace cien años, en abril de 1919, un grupo de jóvenes se apuntaron a una nueva forma de entender la vida. Se apuntaron a un concepto distinto de entender el arte.

Los diseños de la escuela, desde sus orígenes, iban destinados a un nuevo concepto de pueblo, una población que había salido derrotada de una guerra pero que se proponía encarar el futuro con un nuevo sistema político: una república. Los objetos producidos iban destinados a la gente, incluidas las mujeres, con un derecho adquirido por primera vez, el derecho al voto y por tanto animadas a ser parte activa de la sociedad.

El gran logro de la escuela Bauhaus no fue solo diseñar para esta nueva sociedad donde las mujeres tenían por primera vez legalmente afianzados sus derechos, el gran logro estaba en ser las propias mujeres, desde la escuela, las propias diseñadoras y productoras para un público que conocían bien. Anteriormente habían sido receptoras del producto y ahora se convertían en agentes activos, en creadoras.

Esta comunidad de reciente creación, compuesta en origen por más mujeres que hombres (inicialmente se inscribieron 84 mujeres y 79 hombres), colocó a éstas en una posición relegada en los primeros tiempos, pero paulatinamente ellas fueron haciendo transversal su implicación en todos los talleres. Desde

Josenia Hervás y Heras

Departamento de Urbanismo,
Universidad Alcalá de Henares (UAH),
España

el taller textil, al que fueron prácticamente confinadas la mayoría en los primeros tiempos por la dirección y el Consejo de Maestros, al taller de construcción, donde algunas se diplomaron como arquitectas.

Las estudiantes de la Bauhaus pasaron de lo bidimensional al espacio total. Encontramos por tanto mujeres, no solo diseñando y produciendo tejidos, también lámparas, juguetes, ceniceros, tazas, teteras, muebles e incluso edificios.

El novedoso sistema educativo de la Bauhaus supuso uno de los mayores logros de la escuela. Consistía en un curso preliminar denominado Vorlehre (posteriormente Vorkurs), en el que se instruía a todo el alumnado recién llegado tanto en materias técnicas como artísticas (geometría descriptiva, física, clases con pintores de reconocido prestigio...) y los talleres, donde se aprendía mientras se realizaba un oficio a través de un sistema dual de formación (inicialmente con un maestro artesano y un maestro de la forma).

Gracias a éste plan de estudios innovador, que fue evolucionado, muchas alumnas lograron articular y encauzar sus fuerzas creativas para conseguir con sus diseños una sociedad mejor.

Es tiempo de reportar al docente y al alumnado actual unos claros referentes femeninos.

Es tiempo de mujeres, las diseñadoras de la Bauhaus nos lo recuerdan cada día.

Conclusiones

- » El sistema pedagógico de la Bauhaus, especialmente el curso preliminar, permitió a las mujeres acceder desde el inicio a todo tipo de materias, dotándolas de las herramientas necesarias para crear.
- » Los diferentes planes de estudio de la escuela evolucionaron, facilitando finalmente la inclusión de las mujeres en las clases de arquitectura y diseño industrial.
- » Con un porcentaje femenino medio de matriculaciones del 30%, la implicación de las mujeres en la producción y diseño de proyectos y objetos, superó dicho porcentaje.
- » El papel activo de las estudiantes de la Bauhaus, tanto en el diseño como en la producción de objetos benefició a la sociedad civil que recibía dichos productos: por un lado, porque ellas habían sido siempre receptoras y conocían plenamente las necesidades no cubiertas con anterioridad y por otro, porque al conquistar su independencia económica, pudieron ser partícipes de dicha sociedad.

Bibliografía y referencias documentales

Droste, Magdalena y Friedewald, Boris (2019). *Unser Bauhaus. Bauhäusler und Freunde erinnern sich*. Múnich: Prestel Verlag.

Hervás, Josenia (2015). *Las mujeres de la Bauhaus; de lo bidimensional al espacio total*. Buenos Aires: Diseño.

Otto, Elizabeth & Rössler, Patrick (2019). *Bauhaus women. A global perspective*. London: Palazzo.

#Palabras clave:
100 Bauhaus,
mujeres,
productoras,
desarrollo social

Envasando una noticia: de la reflexión a la acción

Objetivos

- » Adquirir habilidades de pensamiento reflexivo que permitan al estudiante ser protagonista de su propio proceso de aprendizaje.
- » Ser capaces de contextualizar, analizar, relacionar y extraer conclusiones significativas que lleven al estudiante al desarrollo de una solución gráfica adecuada.
- » Trabajar cuestiones relativas a la propia materia utilizando temáticas que abordan cuestiones que preocupan, motivan o afectan al estudiante.
- » Diseñar y producir una gama de, al menos, dos packs de cartón teniendo como único punto de partida una noticia de actualidad.
- » Investigar sobre una realidad actual de índole social, política, económica y/o cultural, así como los factores que la motivaron y sus posibles consecuencias.
- » Reflexionar y extraer conclusiones significativas que lleve a los estudiantes a imaginar un posible producto de consumo envasado, ya sea éste tangible o no.
- » Basar el diseño del envase de este nuevo producto imaginario en determinados universos gráficos de referencia que pudieran serle afines.
- » Imaginar y desarrollar todo un sistema de comunicación visual del producto imaginario a través del envase, que informe adecuadamente sobre el mismo y aporte datos en torno a su valor, función y/o efecto y que, a su vez, cumpla la función persuasiva y publicitaria que todo buen envase debe poseer.

Resumen

El proyecto se desarrolla en la asignatura Diseño Aplicado al Envase y vincula dos aspectos fundamentales: el desarrollo de cajas de cartón atendiendo a cuestiones puramente técnicas propias de la materia, y la activación de una metodología que supone la indagación y el descubrimiento de las posibilidades comunicativas del packaging aprovechando su vertiente publicitaria para llegar a convertirlo en una herramienta de reflexión social.

Desarrollo de la propuesta

El proyecto consiste en el desarrollo de una gama de envases partiendo de una noticia de actualidad que hará las veces de brief.

El alumno deberá plantear, a través de su trabajo, una reflexión del asunto tratado en la noticia, indagando en el fondo de la cuestión y consiguiendo que el packaging sea, el envoltorio de un producto imaginario intangible o uno tangible (pero planteado con carácter retórico ya que no es el objeto mismo

Ana Lorente Cazenave

Departamento de Comunicación Gráfica y Audiovisual, Escuela de Arte de Sevilla, España

lo que nos interesa) impregnado, en cualquier caso, del concepto o idea que el estudiante concluye del estudio de la noticia y que será, sin duda, el protagonista. El pack se convierte en el soporte a través del cual se planteará la reflexión de la problemática, causas y/o consecuencias de la situación que plantea el tema en cuestión.

Pero lo interesante de esta experiencia no es únicamente el desarrollo de la gama de envases atendiendo a realidades intangibles, o el desarrollo de envases que contengan conceptos o productos cuyo fin sea contribuir en el cambio de la forma que el público tiene de mirar estas realidades, (que por supuesto, son importantes, entre otras muchas cuestiones, porque funcionan como agentes absolutamente motivadores del propio proyecto) sino la metodología que aplicamos, que resulta, desde un principio, un activador absoluto del trabajo personal y de la implicación de los estudiantes.

El proyecto plantea un reto de base: utilizar el envase como soporte de crítica, reflexión o simplemente como un objeto que permite visibilizar determinados problemas, situaciones o dilemas de diversa índole. La elección personal de la realidad sobre la que trabajar, que al ser una noticia de donde partimos, forma parte del contexto contemporáneo de los propios estudiantes, funciona, sin duda, como un agente motivador ya que supone abordar temas que preocupan, interesan o divierten al alumnado y esto dota al proyecto de un atractivo añadido.

El gran reto del trabajo es establecer la conexión entre el pack como objeto de consumo y la noticia elegida por cada estudiante. Esta fase del proyecto supone movernos en un terreno intermedio entre la realidad conocida y tangible, (que alberga todo lo relativo al envase en sus tres dimensiones reales: soporte informativo, publicitario y protector del producto) y la especulación de un realidad imaginada o surreal (donde confluyen situaciones que podrían ser consecuencias futuras de lo que hoy acontece, o bien, espacios imaginarios propios de universos distópicos y que darían como resultado una tipología de productos que, sin duda hoy es impensable). En esta fase el juego cobra un papel protagonista, utilizándose como herramienta que permite, tanto a través de trabajo en grupo como individualmente, activar la creatividad.

Uno de los objetivos puramente curriculares que plantea la experiencia es trabajar el desarrollo de plegadizas de cartón y ser capaces de montarlas, así como desarrollar una gráfica que comunique adecuadamente el producto. Para ello se establecen conexiones entre las conclusiones alcanzadas en el estudio de la noticia y productos de consumo reales conocidos. Esto nos permite asociar el nuevo producto con un universo comunicativo que resulta familiar al espectador y es esta relación con el público la que nos permite manipular y revertir los signos para convertirlos en un vehículo semiótico que articula el mensaje de una forma más directa, facilitando al espectador el establecimiento rápido de conexiones significativas.

Una vez alcanzada esta etapa del proyecto en la cual se han establecido las conexiones pertinentes entre el envase como objeto y la crítica o idea a envasar, se inicia una fase en la que los estudiantes demuestran el potencial creativo y resolutivo adquirido, combinando con acierto los códigos, gráfico y matérico, para transmitir el mensaje, así como impregnar el producto de un tono específico, siendo la ironía, la sátira y el sarcasmo los más empleados.

Partimos de referencias muy interesantes entre las que encontramos *Canned Radiation from Three Mile Island* producido por Brenster Enterprises of Ethers, Pennsylvania. Una lata vacía que dice contener radioactividad liberada en el accidente que sufrió la central nuclear del mismo nombre el 28 de marzo de 1979 y que utiliza una comunicación irónica y mordaz que, sin duda, llega al espectador. Otro referente más reciente que trabaja con un producto tangible, como caramelos, para envasar realmente un concepto, es la campaña *Pastillas contra el dolor ajeno de Germinal Comunicación para Médicos Sin Fronteras* que pretende informar y sensibilizar acerca de las enfermedades olvidadas que permanecen en el tercer mundo como la Malaria.

Conclusiones

El proyecto sumerge a nuestros estudiantes en un rol del diseñador que se disocia de su vertiente comercial y esto a través de la que, consideramos, puede ser la pieza gráfica más vinculada al consumo masivo, como es el envase. Por otra parte, abordar el trabajo desde temas que preocupan a los estudiantes dota de más sentido al proyecto porque se convierte en una herramienta a través de la cual tomar partido. También resulta sumamente motivador trabajar imaginando contextos distópicos, futuros inciertos donde tienen cabida estos productos. Sin duda, estos mundos imaginados resultan ser activadores creativos exponenciales que dan lugar a soluciones que, como poco plantean una reflexión profunda sobre el mundo real. Estos recursos resultan ser metodologías divergentes extrapolables a cualquier ámbito del diseño.

Bibliografía y referencias documentales

- AA.VV. (2011). *Packaging de la Marca. La relación entre el diseño de packaging y la identidad de la marca*. Barcelona: Parramón
- Calvera, A. (2003). *Arte ¿? Diseño. Nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos*. Barcelona: Gustavo Gili
- Cervera Fantoni, L.A. (2003). *Envase y embalaje. La venta silenciosa*. Madrid: Esic
- Lupton, E. (2012) *Intuición, acción, creación. Graphic Design Thinking*. Barcelona: Gustavo Gili
- Mahon, N. (2002) *Ideación. Cómo generar grandes ideas publicitarias*. Barcelona: Gustavo Gili
- O'Reilly, J. (2002) *Sin Briefing: Proyectos personales de diseñadores gráficos*. Barcelona: Index Book
- Stewart, Bill. (2008) *Packaging. Manual de diseño y producción*. Barcelona: 2008
- Vidales Giacometti, M.D (1995) *El mundo del envase. Manual para el diseño y producción de envases y embalajes*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Weinschek, S.M. (2011) *Diseño Inteligente. 100 cosas sobre la gente que todo diseñador necesita saber*. Madrid: Anaya

#Palabras clave:
Escuela Politécnica
Superior,
Mondragón Unibertsitatea

Arnheim thinking, métodos colaborativos de co-diseño social y diseño sostenible

Isabel Messeguer Talens

Departamento de Moda, Escola d'Art i Superior de Disseny de València EASDV, España.

Objetivos

- » Vestir la fachada no principal del Convento de San José y Santa Teresa dentro del Festival Intramurs (Por la experimentación artística en el Mediterráneo) en su sección "Vestir la ciudad", con alumnos de primero de Moda de la EASDV, de la asignatura Diseño Básico, desde el día 18 de septiembre de 2018 (primera clase del curso 2018/19) hasta la inauguración del festival el día 18 de octubre de 2018, en un mes.
- » Experimentar de forma motivadora el estudio de las leyes Gestalt para aplicarlas en el campo del diseño y las artes plásticas.
- » Descubrir que las leyes de la percepción visual son una arma creativa para diseñar
- » prototipos de nuevos tejidos.
- » Despertar el ojo creador con el trabajo colaborativo de la mano de Rudolf Arnheim.
- » Conseguir un proyecto con actualización científica en el campo de la moda sostenible aplicada al diseño de espacios a través de prendas de segunda mano (fuera del uso para el vestir) cedidas por Kooperera Cáritas.

Resumen

Arnheim Thinking es un proyecto real que he dirigido tras mi investigación pedagógica en el campo de la Psicología de la Percepción Visual aplicada a alumnos universitarios, de BBAA y Diseño. Ha sido ejecutado en un mes y dirigido de forma experimental a través de una experiencia docente, en donde se combina teoría y praxis. Lo concebí a la medida de mis alumnos de Diseño Básico que acaban de entrar en el primer curso de la especialidad de Diseño de Moda. Vestimos de manera sostenible y con diseño colaborativo la fachada del Convento de San José.

Desarrollo de la propuesta

Arnheim Thinking es vestir con un estampado intelectual la fachada del Convento de San José y Santa Teresa. El marco en donde sucede este proyecto es el Festival Intramurs, una entidad declarada de utilidad pública que cree en la experimentación artística en el Mediterráneo.

Es un proyecto real conducido a través de una experiencia docente en el que la artista plástica y profesora del departamento de moda Isabel Messeguer es invitada por la dirección de la sección Vestir la Ciudad de Intramurs a vestir una fachada con sus alumnos de la Escola d'Art i Superior de Disseny de València.

La dirección artística y pedagógica recae sobre la profesora de la EASDV Isabel Messeguer, que en el presente curso se reencuentra con Rudolf Arnheim, y vuelve a impartir las leyes de la percepción visual, esta vez en la asignatura de Diseño Básico. De la dirección técnico-construccionista será encargado el especialista en arquitectura efímera y director de la empresa Espacio Ideo Vicente Carrasco, también coordinador de la sección Vestir la Ciudad. Es colaboradora la docente Carolina Casañ profesora de Diseño Básico y mi compañera.

El primer día de clase presentamos el proyecto y fue muy bien recibido por los alumnos recién incorporados a la escuela (no se conocían más que de coincidir en la prueba de acceso). Buscando la inspiración en las leyes de la percepción visual y trabajando de forma colaborativa con la metodología de "Rincones y Contratos" creamos un rincón en la biblioteca con toda la bibliografía sobre la teoría de la percepción visual.

Distribuimos a los alumnos en grupos reducidos, aproximadamente cinco por grupo. Les entregamos plantillas de veinticinco cm de las formas geométricas puras: la del círculo, la del cuadrado y la del triángulo equilátero. Pedimos a cada grupo varios bocetos en donde aplicaran en el interior de las plantillas dibujos planos usando las leyes de la percepción visual.

Seleccionamos los bocetos más adecuados, uno de cada grupo, en total once. Las formas seleccionadas se llevan a patrón a escala 1:1. Por otro lado las prendas Kooperera Cáritas serán descosidas a conveniencia para volver a ser cosidas según el boceto (en una superficie plana).

Los alumnos eligen las prendas por el colorido y los volúmenes que generan. Las prendas eran de varios tipos, les solicité: de fallera, de faralaes, deportiva chándal, a cuadros, a rayas y de lunares. Cada grupo hace su composición estudiando forma y color y las dispone sobre el patrón. Las cosen en clase con su máquina de coser portátil, muchos de ellos la estrenan en este proyecto.

Todas juntas forman un estampado que experimenta con la profundidad, con el movimiento, con las leyes de la percepción de la figura/fondo, a través de la semiótica, de la teoría del color, etc. Le propongo a Vicente la construcción de una base fija, de tejido resistente, a modo de lienzo y de color piel. Él elige moqueta y no le quitamos el forro de plástico (por las lluvias) y construye un triple telón. Distribuimos las once formas buscando la mejor composición. Y en un acto ceremonial, cada grupo colocó su forma pura gestalt con imperdibles de acero del ocho. Las colocamos con amor, mientras el triple telón ascendía.

Conclusiones

Nuestra intención es proporcionar al futuro profesional del diseño la oportunidad de participar en un proyecto real con implicación social y de carácter experimental.

El equipo de alumnos-voluntarios seleccionados obtendrá competencias y resultados de aprendizaje más allá de las que se puede adquirir en el aula y una certificación de su participación.

#Palabras clave:
Diseño sostenible, tejidos creativos, arquitectura efímera, intramurs, easdv

Bibliografía y referencias documentales

Arnheim, R. (2006). *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza Editorial.

Goleman, D. (2006). *Inteligencia emocional*. Barcelona: Kairós.

Guasch, A.M. (2011). *Arte y archivo, 1920-2010: genealogías, tipologías y discontinuidades*. Madrid: Akal.

Jégou, F. (2009). *Servicios Participativos. Diseño e innovación social para la sostenibilidad*. Experimenta, 63, 45-74.

Metodología para realizar proyecto de graduación para obtener el título de licenciatura en diseño gráfico

Objetivos

- » Evidenciar los aspectos más relevantes de una metodología holística que orienta el diseño, ejecución y evaluación del proyecto de graduación de los estudiantes de la licenciatura en Diseño Gráfico.
- » Compartir logros y dificultades durante el proceso de formación, pero especialmente en el de graduación, de los egresados de la Escuela de Diseño Gráfico, para que nuestra experiencia sirva de referencia a otros centros de formación.
- » Obtener, entre los participantes al evento, puntos de vista diversos que ayuden a implementar mejoras a la Guía metodológica del proyecto de graduación de la Facultad de arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Marco Antonio Morales Tomas

Escuela de Diseño Gráfico, Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala

Resumen

Después de cursar 9 semestres de formación los estudiantes de la Licenciatura en Diseño Gráfico realizan su Proyecto de graduación. Éste se realiza para una institución de carácter social, no lucrativo. Inicia con una investigación diagnóstica de las necesidades de comunicación visual de dicha institución; luego se diseña el anteproyecto, se ejecuta y se evalúa bajo asesorías constantes. Finalmente, se sistematiza la experiencia y se presenta en un informe ante una terna examinadora que determina si se puede acreditar al estudiante como profesional.

Desarrollo de la propuesta

En nuestra Escuela, previo a otorgarles el título de licenciado en Diseño gráfico, se valúa a los estudiantes a través de la realización de un proyecto en el que demuestren haber adquirido las competencias necesarias para identificar y resolver un problema de comunicación visual de una institución social no lucrativa.

Este sistema, o proceso de graduación, se ha realizado durante 30 años a lo largo de los cuales se ha ido construyendo y mejorando la metodología para el desarrollo de este proyecto. Esto ha facilitado el desempeño, ya sea de los estudiantes proyectistas, o del personal administrativo, así como el de los profesores y asesores/examinadores. El cúmulo de contenidos y lecciones aprendidas por los profesores y autoridades académicas a cargo de este proceso tan complejo (Munari, 2013, págs. 82-83), se ha ido sistematizando a través de una Guía metodológica (Morales Tomas, 2015). En esta guía se va

orientando, paso a paso, la ejecución del proyecto iniciando con la fase de investigación diagnóstica, la planificación administrativa y la definición creativa del proyecto. Luego la producción y evaluación de las piezas de diseño gráfico. Este proceso nos vincula con uno de los fines para los que fue fundada la Bauhaus: “un proceso formativo de consecuencias sociales” (Droste, 2002).

La guía metodológica se fundamenta en la metodología de la investigación-acción (Hernández Sampieri & Mendoza Torres, 2019, pág. 552) y en diversas técnicas de investigación aplicada y en conocimientos diversos como la mercadotecnia, la sociología, la psicología, la educación, la publicidad, entre otros.

El camino para llegar a la propuesta actual de la guía y del sistema de graduación no ha sido fácil. Han existido vallas. Entre ellas, que el currículo necesita estar vinculado directamente con las directrices teóricas y prácticas que se les dan a los estudiantes y profesores que asesoran el proyecto, pues debería aplicarse y evaluarse los aprendizajes adquiridos durante su formación. Otra dificultad es que la metodología del proyecto de graduación no se desarrolla totalmente, en otras asignaturas previas al Proyecto de graduación.

Se suma a todo lo anterior la poca relevancia que se le da a la investigación para diseñar. Aún prevalece el paradigma de diseñar con criterios basados en la intuición e inspiración personal del diseñador. Sin embargo, con la orientación de los asesores del proyecto y las orientaciones de la guía metodológica, se fortalecen varias de las debilidades en las competencias para diseñar con las que ingresan a este proceso la mayoría de los estudiantes, que inmediatamente pasan a resolver casos o necesidades tan diversas, no sólo por la problemática social que abordan las instituciones, sino por el poco tiempo en el que se realizan todas las fases para llegar finalmente a exponer y sustentar su proyecto en el examen privado.

Conclusiones

La guía metodológica para realizar el proyecto de graduación de nuestra Escuela de diseño gráfico tiene características holísticas porque intenta integrar elementos de investigación social, con los de la gestión de proyectos, aplicando diversas técnicas creativas propias de la profesión, utilizando los avances tecnológicos para la producción gráfica. De esta manera los estudiantes se solidarizan con amplios sectores vulnerables de la sociedad guatemalteca y actúan eficientemente, identificando y aportando soluciones desde el ámbito del Diseño Gráfico.

Bibliografía y referencias documentales

Droste, M. (2002). *Bauhaus: 1919-1933*. (B.-A. M. Gestaltung, Ed.) Berlín, Alemania: Taschen. Recuperado el 8 de octubre de 2019

Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2019). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativas, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill Education.

Morales Tomas, M. A. (2015). *Guía metodológica de Proyecto de graduación*. En U. Escuela de Diseño Gráfico (Ed.). Guatemala: Unidad de Investigación y Graduación.

Munari, B. (2013). *Diseño y comunicación visual: contribución a una metodología didáctica*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

“Islas sociales”: construcciones identitarias y de pertenencia en el espacio

Objetivos

- » Búsqueda de un tema cercano y accesible, que se encuentre dentro del ámbito de interés del alumno, con el que pueda sentirse identificado e implicado.
- » Creación de un universo narrativo y visual que comunique la identidad de un lugar emblemático y singular de la ciudad.
- » Propiciar una reflexión sobre los lugares de pertenencia y las construcciones de identidades y significados.
- » Plantear el diseño desde una experiencia vital y desde la toma de contacto con otras realidades que están al margen del ámbito del diseño.
- » Generar experiencias colaborativas y participativas, tanto dentro del aula como con la realidad exterior, promoviendo la participación externa de personas ajenas al proyecto.
- » El diseño como herramienta de visibilidad de colectivos marginales y como herramienta de denuncia social.
- » Adentrarnos en un determinado ámbito físico y social (donde viven los seres humanos, conversan y se comunican) y tratar de colaborar activamente en la creación de un sentido y un significado social.
- » Construcción de una marca analógica colectiva.

Resumen

Para entender el complejo concepto de identidad se propone la experiencia de visitar algún lugar característico, cercano y accesible de la ciudad donde encontrar a una comunidad vinculada a dicho espacio, con un profundo sentido de pertenencia y arraigo, y en donde encontremos comportamientos y signos identitarios que han logrado sobrevivir a los cambios sociales.

El objetivo es tener una experiencia vital para abordar el difícil camino de la construcción de una identidad apoyándose en el diseño para visibilizar una problemática cercana en la que la persona se sienta involucrada.

Desarrollo de la propuesta

Para la realización del trabajo se propuso la búsqueda de un lugar emblemático que estuviera amenazado por los cambios sociales y en donde fueran palpables procesos identitarios y de pertenencia dentro la ciudad. En este caso concreto encontramos en el Mercadillo Histórico «El jueves» todos los elementos que necesitábamos para abordar un trabajo que parte de las siguientes premisas:

Valle Teba de Montes

Profesora de Identidad Visual Corporativa. Estudios superiores de Diseño Gráfico Escuela de Arte de Sevilla

- » Un espacio real que permita un análisis de las construcciones vitales de la identidad y su posible pérdida.
- » Trozos de la ciudad que contengan signos identitarios auténticos y funcionen como «islas sociales» que batallan en contra de su desaparición.
- » Análisis y reflexión de los cambios sufridos por determinados sectores cercanos a nuestra realidad, que nos permitan abordar un trabajo de identidad visual desde un punto de vista humano.
- » Dar visibilidad a sectores de la población que se encuentran en peligro de extinción o que corran el riesgo de ser abducidos por las grandes corporaciones.
- » Entrar en contacto con personas que rozan la marginalidad, para conocer otras realidades y adentrarnos en sus historias.

El trabajo comenzó con un paseo y un safari fotográfico (fotografías que servirán posteriormente para la construcción de la identidad) al mercadillo, así como entrevistas a los diferentes vendedores, adentrándonos así en esas «pequeñas» historias que se esconden detrás de nuestros lugares, lugares caminados y paseados en muchas ocasiones. El proyecto consiste en un laboratorio abierto en el que se explora la creación de estrategias visuales y un sentido global de la identidad, donde se usa la narración contemporánea como elemento configurador de la identidad.

El Mercadillo *El jueves*, por el que puedes pasear todos los jueves del año, menos el Jueves Santo, con sus más de ochocientos años de historia, se presenta como un lugar de encuentro social, donde uno va a comprar, a mirar, hablar y, probablemente, acabe en el Vizcaíno (bar y lugar de encuentro del barrio). Situado en pleno centro de la ciudad, su peculiaridad reside en la gente que lo habita, en su ruido, su caos, su desorden, su dispersión, sus conversaciones...se puede sentir la nostalgia en los objetos de simbología franquista, en los iconos pop de los ochenta, en las postales que contienen relatos que hablan de nuestro pasado...

Metodología creativa de diseño:

- » fase 1: visita al lugar elegido y safari fotográfico: el objetivo es vivir y experimentar en primera persona el ambiente de un determinado lugar: sus olores, sus ruidos, sus símbolos, sus colores, sus gentes...así como usar las fotografías como parte de la construcción posterior de la identidad del lugar y de sus gentes.
- » fase 2: entrevista a los habitantes de dicho lugar para conocer sus historias.
- » fase 3: búsqueda de aquellos signos identitarios que aun sobreviven.
- » fase 4: reflexión sobre los procesos de construcción de identidades sociales.
- » fase 5: investigación histórica / búsqueda de un concepto.
- » fase 6: proceso creativo.
- » fase 7: construcción de una marca analógica colectiva (utilizando objetos, collages, bocetos, cadáveres exquisitos, etc.).
- » fase 8: resolución gráfica de la identidad.
- » fase 9: creación de un universo paralelo a través de las micro-historias encontradas en todas las entrevistas realizadas a los habitantes anteriormente mencionados.

La realización de la marca del Mercadillo se llevó a cabo de forma experimental y colaborativa por parte de todo el grupo. Surgieron dos propuestas que se pusieron en práctica: en una de ellas se usaba la técnica creativa del «cadáver exquisito» y en la segunda propuesta se realizó una marca construida con objetos.

Posteriormente cada alumno, de forma individual, desarrolló el universo visual de determinados puestos del mercadillo, previa entrevista a los vendedores, en un intento de recoger gráficamente todas esas vidas –en algunos casos muy duras– que se encuentran detrás de esos rostros que nos miran desde detrás de las mesas, rostros que normalmente no miramos y por los que habitualmente pasamos de largo. De esta forma la identidad de «El jueves» se llenaba y enriquecía de microrelatos, que son las «pequeñas» historias de las personas que le dan un significado a un lugar.

Conclusiones

Logramos encontrar ese lugar que supone una sinergia viva de identidades en continuo movimiento; un lugar que desafía a las relaciones actuales de trabajo, y que permanece en radical oposición al sistema dominante. Un lugar para visitar y observar, un lugar en el que escuchar, oler, tocar y sentir sea la base para la creación gráfica.

El proyecto se movió dentro del mundo de intereses del alumno, un mundo cercano y accesible, familiar y conocido, visitado y vivido anteriormente, pero mirado ahora desde otro punto de vista y percibiendo así cada detalle como si lo descubriéramos por primera vez, provocando de esta forma ilusión, motivación y compromiso.

Supone el re-descubrimiento y la reflexión de una parte de la ciudad y los cambios a los que se ve sometida. Al mismo tiempo es una vivencia sobre las construcciones vitales de la identidad en una realidad cercana, así como de las «pequeñas» historias que se encuentran detrás. Se generó de esta forma un espacio para la reflexión, para la concienciación y para la aparición de preguntas que quizá con el tiempo puedan ser resueltas.

También se trabajó de forma colectiva, por un lado –dentro del aula– en la construcción de una marca analógica, y por otro –gracias a la colaboración de personas ajenas al proyecto– en el universo visual de los microrelatos que la acompañan.

Bibliografía y referencias documentales

- Manzini, E. (2006). *Cuando todos diseñan*. Barcelona: Experimenta Theoria.
- González Solas, J. (2011). *Identidad visual corporativa. La imagen de nuestro tiempo*. Madrid: Síntesis.
- Costa, J. (2009). *Imagen Corporativa en el siglo XXI*. Buenos Aires: La crujía.

#Palabras clave:
Identidad visual social,
colaborativa y
experimental

**foro de
innovación
docente
biografías_**

Lorena Alarcón Aranguren

Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia
Boyacá, Colombia

Diseñadora Industrial y Estudiante de Maestría en Diseño con Énfasis en Desarrollo de proyectos sociales. Investigadora de Taller 11 Grupo de Investigación en Diseño. Asesora de investigaciones de la Vicerrectoría de Investigación y Extensión, así como de Centros de Investigación de la Uptc. Ha participado en proyectos de investigación enfocados a procesos de aprendizaje.

Mirian Mariela Coral López

Universidad San Gregorio de Portoviejo
Portoviejo, Ecuador

Cursó sus estudios de grado en la Universidad Tecnológica Israel (Quito, 2005) en la Carrera de Diseño Gráfico Empresaria, sus estudios de postgrado los realizó en la Caribbean International University (Curacao, 2013), donde obtuvo el título de Máster Degree E-learning y un MBA mención Marketing en la Universidad de Guayaquil (2016). Actualmente cursa un doctorado en la Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina. Desde el año 2009 se desempeña como Directora de la Carrera de Diseño Gráfico en la Universidad San Gregorio de Portoviejo y Coordinadora Académica de la Maestría en Gestión del Diseño en la misma Universidad. Actualmente es la Directora de Relaciones Internacionales de la misma Universidad

Maitane García

Mondragón Unibertsitatea
Arrasate-Mondragón, España

Máster por Mondragón Unibertsitatea (2016) en Diseño Estratégico de Productos y Servicios e Ingeniera en Diseño Industrial (2014). En la actualidad da apoyo a la asignatura de Taller de Diseño Estratégico del Máster y desarrolla su tesis en el desarrollo de herramientas metodológicas para innovar en la experiencia del usuario en el ámbito socio-sanitario.

Josenia Hervas y Heras

Universidad Alcalá de Henares
Madrid, España

Doctora arquitecta por la ETSA de Madrid con doble especialidad en edificación y urbanismo. Su tesis sobre las arquitectas diplomadas en la Bauhaus, calificada de sobresaliente y finalista en la bienal XI BIAU, fue publicada bajo el título "Las mujeres de la Bauhaus: de lo bidimensional al espacio total". Ha participado en el libro Bauhaus women, a global perspective por invitación de los profesores Elizabeth Otto y Patrick Rössler, con un artículo sobre Wera Meyer-Waldeck.

Ana Lorente Cazenave

Escuela de Arte de Sevilla
Sevilla, España

Desde hace 12 años, trabaja en las Escuelas de Arte de Andalucía, espacios educativos de investigación, aprendizaje y reflexión, como profesora de Diseño Gráfico. Entre las asignaturas que imparte en los Estudios Superiores, se encuentra Diseño Aplicado al Envase. Es Licenciada en Bellas Artes por las especialidades de Diseño y Pintura y Diplomada en Estudios Avanzados por la Universidad de Sevilla. Apasionada por los lugares en los que se encuentran el diseño, el arte y la gente.

Isabel Messeguer

Escola d'Art i Superior de Disseny de València
España

Suecia, 1964. Licenciada en Bellas Artes 1982-87 UPV. Profesora-funcionaria de Artes Plásticas y Diseño, especialidad de Teoría y Práctica del Diseño desde 1994. Especializada en Diseño de Moda desde el 2000. Ha sido profesora en la Facultad de Bellas Artes de Valencia y en la actualidad trabaja como miembro del Departamento de Moda de la EASD- Valencia. Miembro de la Sociedad de Artistas Purgatori con los que ha expuesto sucesivamente. Coordinadora de Modakaos en la Semana de la Moda de Valencia, desde 2003 a 2008. Ha participado en el festival Intramurs como artista invitada en todas sus ediciones.

Marco Antonio Morales Tomas

Universidad de San Carlos de Guatemala
Guatemala, Guatemala

Pedagogo y diseñador gráfico editorial, con formación en lengua y literatura, filosofía y sociología aplicada. Maestría en docencia superior. Profesor de diferentes niveles educativos y durante 26 años en la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Profesor de cursos como: Administración, Diseño Visual, Historia del Diseño y del Arte y Proyecto de graduación. Coordinador de la Escuela de Diseño Gráfico del área de Diseño Visual.

Valle Teba de Montes

Escuela de Arte de Sevilla
Sevilla, España

Licenciada en Bellas Artes, se especializó posteriormente en Diseño Gráfico, y después de varios años trabajando como diseñadora se embarcó en el maravilloso mundo de la enseñanza en el que lleva dieciséis años impartiendo clases en la Escuela de Arte de Sevilla.

