



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

ORGANIZA

di_mad

COLABORAN



Cooperación
Española
CULTURA + DESARROLLO/ACERCA

APOYAN



SEDES AMIGAS



**foro de
innovación
docente**
resúmenes_

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

Fecha: 22 noviembre
Hora: 12.00 -14.00

País	Ciudad	Centro	Nombre	Título de la Ráfaga	Pág
España	Asturias	ESNE Campus Asturias, España. UNIDCOM /IADE, Portugal	Roberta Barban Franceschi	Experimentación y método. La enseñanza contemporánea del diseño de moda y el curso preliminar de la Bauhaus	7
España	Madrid	IED Madrid	José Antonio Camacho Ramos	Respuestas de diseño ante la crisis medioambiental. Laboratorio experimental con plásticos reciclados	10
España	Málaga	Universidad de Málaga	Cristina Peláez Navarrete	Aplicación de técnicas de diseño en la enseñanza de la asignatura de ilustración y cómic. Presentación de un caso	12
España	Madrid	Universidad Europea de Madrid	David Pérez Medina	Diseño y cooperación cultural para la formación local en Mali	15
Portugal	Lisboa	Escuela Superior de Educación del Politécnico de Lisboa	Cátia Rijo	Mapa de expresiones gráfico-semánticas: nueva herramienta en educación de diseño	17
Guatemala	Guatemala	Universidad Rafael Landívar	Astrid Rocío Mendoza Valladares	Enseño diseño: la enseñanza como alternativa profesional para el diseñador industrial. Caso de estudio: Guatemala	19
España	Navarra	Universidad de Navarra	Andrés Tabera-Roldán	Proyecto de aprendizaje-servicio: diseño+biología+bioquímica	21

Experimentación y método. La enseñanza contemporánea del diseño de moda y el curso preliminar de la Bauhaus

Objetivos

- » Presentar un método de trabajo que aporte la generación de conocimiento.
- » Trabajar con la complejidad del mundo actual a través de la colaboración directa con un briefing real.
- » Introducir herramientas que aporten mecanismos de investigación teóricos y prácticos, para crear conocimiento e innovación y no réplica a los proyectos de Moda.
- » Crear elementos de transversalidad entre las asignaturas.

Resumen

Para Johannes Itten, el curso preliminar libera la fuerza creativa individual, trabaja para que el alumno construya su propio camino creador e innovador, sus principios continúan vigentes. Actualmente nos deparamos con el intenso uso de referencias de las redes sociales, que no aporta innovación en la creación y sí de cierto modo copia. La labor de educar al estudiante con herramientas tradicionales y contemporáneas se hace necesario para que él genere conocimiento tanto teórico como práctico y que codifique dicha información en diseño y genere conocimiento y no réplica. El trabajo con problemas complejos y actuales como el upcycle por medio de desecho de textil y la ropa de segunda mano es fundamental para que el alumno entienda el proceso de diseño colaborando con proyectos reales.

Desarrollo de la propuesta

El curso preliminar de la Bauhaus trabaja con el Learning by doing (Wick, 1989) en que experiencias vividas permite la evolución creativa. El hacer y el experimentar era la mejor herramienta para el estudio del diseño. Para Johannes Itten, el curso preliminar libera la fuerza creativa individual, trabaja para que el alumno construya su propio camino creador e innovador, apartándolo del conservadurismo (Wick, 1989), aportando al estudiante elementos para liberar sus fuerzas creativas y originalidad.

Los fundamentos del diseño (materiales, forma y color) continúan vigente en el proceso de creación (Volpintesta, 2014), pero debido a la complejidad del mundo actual dichas herramientas solamente no bastan para afrontar los desafíos actuales. El modo de hacer con las manos está conectado

**Roberta
Barban Franceschi,**

**Susana
García Viñas**

**Javier
Martín Antón**

Diseño de Moda y
textil.
ESNE Campus
Asturias, España.
UNIDCOM / IADE,
Portugal.

con la era digital no sólo en el ámbito de creación, también en la información.

El mundo actual es complejo (Morin, 2007), requiere más herramientas para entender las problemáticas que en el período de la Bauhaus, por varios motivos, entre ellos los aspectos medio ambientales, el diseño centrado el usuario, entre otros. Factores que aportan complejidad en el proceso del diseño. Debemos añadir a esta complejidad las redes sociales como Instagram, Pinterest que son utilizados como fuentes de investigación por los estudiantes, y se observa un proceso de investigación lleva a replicar ideas, impidiendo la innovación.

En el grado de Diseño de Moda y textil de ESNE campus Asturias en el año académico de 2018-19 se implantó un proyecto transversal con el objetivo de potenciar desde el primer año una metodología que aporte al estudiante herramientas de para generar conocimiento, trabajando con un problema real que es la ropa de segunda mano y el desecho textil, introduce el contexto de diseño circular y upcycle a los estudiantes además trabajar con un briefing real aportado por la ONG Humana.

El proyecto Weareco, ha integrado dos asignaturas Fundamentos del Diseño y Iniciación a la Moda, y la ONG Humana, se trabajó una metodología conjunta donde la investigación, la experimentación y ecodiseño fueron las bases del proyecto, el alumno investigó la deconstrucción de la ropa para poder generar un sistema propio de reaprovechamiento de los textiles (ropa de segunda mano), para contestar la pregunta ¿qué puede aportar el diseñador a la problemática de la ropa de segunda mano?

Con el objetivo de trabajar varios elementos como la complejidad del mundo actual, la introducción de herramientas que aportase mecanismos de investigación teóricos y prácticos, para crear conocimiento y innovación y no réplica a los proyectos de Moda.

Los alumnos han trabajado con investigaciones primarias y secundarias, con mapas mentales, pechakucha y moodboard para codificar las investigaciones en criterios para la experimentación textil realizada, pudiendo así triangular la información para generar un producto acorde con el briefing.

Cómo hacer que el estudiante active su fuerza creativa, la que Johannes Itten buscaba en el estudio preliminar, generando herramientas que realizan las conexiones creativas (Nielsen & Thurber, 2018) y como enseñar al alumno que su fuerza creativa es un proceso de investigación, un proceso creativo que crea vínculos, entre lo investigado y marca la diferencia a la hora de aportar la innovación.

Facilitamos, en la labor de educar el estudiante, métodos que aporte herramientas tanto teóricas como prácticas que codifiquen dicha información en diseño y aporten conocimiento, evitando así que sea una réplica de lo visto en las fuentes de investigación.

Conclusiones

Los principios trabajados por Johannes Itten en el curso preliminar siguen siendo un pilar importante para la formación del alumno. Dada la complejidad del mundo actual se acoplan a este desarrollo de la creatividad individual y el learning by doing, herramientas como mapas mentales, Moodboard, experimentación con materiales, investigaciones primarias y secundarias y la triangulación de los datos para apoyar y aportar conexiones creativas a al diseñador e innovación en su trabajo además de trabajar con problemáticas reales.

Bibliografía y referencias documentales

Nielsen, D. & Thurber, S. (2018). *Conexiones creativas*. Barcelona: Gustavo Gili.

Mbonu, E. (2014). *Diseño de Moda. Creatividad e investigación*. Barcelona: Promopress.

Morin, E. (2007). *Introducción al pensamiento complejo*. Barcelona: Editorial Gedisa.

Volpintesta, L. (2014). *Fundamentos del Diseño de Moda*. Barcelona: Promopress.

Wick, R. (1989). *Pedagogía da Bauhaus*. São Paulo: Martins Fontes.

#Palabras clave:
diseño gráfico,
inclusión social,
ciudadanía tolerante,
proyecto colaborativo,
ensayo visual

Respuestas de diseño ante la crisis medioambiental. Laboratorio experimental con plásticos reciclados

José Antonio Camacho Ramos

Área de prototipos -
Diseño de Producto,
IED Madrid, España.

Objetivos

- » Enseñar metodologías de producción local con plásticos reciclados.
- » Dar visibilidad y concienciar a la sociedad sobre el impacto medioambiental del sobreconsumo de plásticos.
- » Cooperar activamente en procesos de recuperación y reciclaje de desechos plásticos.

Resumen

El impacto medioambiental y socioeconómico de la sobreproducción de productos plásticos es un problema de escala mundial. ¿Cómo podemos intervenir esta problemática desde el diseño? Con este proyecto proponemos soluciones al reciclaje de plástico, trabajando mediante procesos de producción local. Así, rescataremos desechos contaminantes para transformarlos en productos útiles y duraderos.

Desarrollo de la propuesta

Se estima que en el año 2050 existirán más fragmentos plásticos que peces en el mar. Esta alarmante situación, hacia la que parece que nos encaminamos sin remedio, fue el factor motriz para que en el año 2018 iniciáramos un nuevo proyecto académico en IED Madrid: el Laboratorio Experimental con Plásticos Reciclados.

Este proyecto se enmarca en el tercer curso del Título Superior en Diseño de Producto. Por lo tanto, los alumnos que participan en el laboratorio tienen una formación previa en sistemas de producción, conocimiento sobre materiales termoplásticos, además de una sólida base en metodología de diseño. En 2018, primera vez que se realizaba este laboratorio, se les propuso a los alumnos que desarrollaran individualmente un proyecto de diseño de utilidad pública, a partir de bolsas plásticas en desuso (HDPE y/o LDPE). Todo el trabajo de prototipado se desarrolló en nuestro Fablab. Usando un horno y una prensa mecánica, se llevó a cabo un proceso de compactación del plástico fundido en sencillos moldes de madera. Así lográbamos obtener directamente el producto final, o bien una pieza de material plástico en bruto, que posteriormente se terminaría mediante diversos métodos de mecanizado. Durante el laboratorio se reciclaron más de 500 bolsas de plástico.

Ya en 2019, el reto ha consistido en trabajar a partir de materiales plásticos rescatados de una determinada zona costera de España. Se les propuso a los alumnos que trabajaran en grupos para desarrollar propuestas de diseño,

incorporando dichos materiales plásticos en su producción. De esta manera, logramos una colección de productos que están directamente contextualizados en esas mismas zonas de playa y costa en donde se está realizando la intervención: un skate, un juego de playa infantil, unas gafas de sol, una gorra, un remo y un handboard. A partir de aquí, se podría crear un servicio de economía circular sostenible, basado en una producción a pequeña escala de productos destinados a los propios usuarios locales.

Conclusiones

Nuestra labor docente es incentivar la creatividad y experimentación con materiales, desde la manufactura hecha a mano, hasta el prototipado en industria 4.0. No obstante, diseñar a partir de un material obtenido estrictamente de la basura, implica una concienciación ambiental para el alumno, comprendiendo que su trabajo tiene una relevancia inequívoca para el futuro de nuestro planeta y de nuestra sociedad.

Bibliografía y referencias documentales

Hakkens, D. (s.f.). *PreciousPlastic*. Recuperado 20 junio, 2019, de <https://preciousplastic.com/>

Hellerich, W., Harsch, G., & Haenle, S. (1989). *Guía de Materiales Plásticos*. Barcelona, España: Hanser Editorial.

IPCC. (2018). Summary for Policymakers. In: Global Warming of 1.5°C. An IPCC Special Report on the impacts of global warming of 1.5°C above pre-industrial levels and related global greenhouse gas emission pathways, in the context of strengthening the global response to the threat of climate change, sustainable development, and efforts to eradicate poverty. Recuperado de https://www.ipcc.ch/site/assets/uploads/sites/2/2019/05/SR15_SPM_version_report_LR.pdf

Letteri, C. (2008). *Así se hace. Técnicas de fabricación para el diseño de producto*. Barcelona, España: Blume.

Thompson, R. (2007). *Manufacturing Processes for Design Professionals*. Londres, UK: Thames & Hudson.

World Economic Forum. (2016). The New Plastics Economy. Rethinking the future of plastics. Recuperado de http://www3.weforum.org/docs/WEF_The_New_Plastics_Economy.pdf

#Palabras clave:
Plástico, reciclaje,
medioambiente,
diseño, producto.

Aplicación de técnicas de diseño en la enseñanza de la asignatura de ilustración y cómic. Presentación de un caso

Cristina Peláez Navarrete

Facultad de Bellas Artes,
Universidad de Málaga

Objetivos

Transversalidad disciplinar y aprendizaje por necesidad para que estudiantes del grado en Bellas Artes apliquen de forma natural técnicas de diseño en otras disciplinas artísticas y visuales.

Resumen

Se presenta aquí una propuesta de afianzamiento de criterios y técnicas de diseño desde la asignatura Ilustración y cómic, del grado en Bellas Artes de la Universidad de Málaga. Mediante ejercicios propios de las disciplinas de Ilustración y cómic se estimula al alumnado la necesidad de implementación de aspectos propios del diseño.

Desarrollo de la propuesta

Presento cómo el alumnado recurre de forma intuitiva a fundamentos y técnicas de diseño en asignaturas del Grado en Bellas Artes en las que se imparten disciplinas con una base estructural similar a la del diseño y en aquellas con las que el diseño comparte una relación profesional.

Ya en 1981, Bruno Munari recurría a un ejemplo de receta de cocina para hablar del método proyectual del diseño y mostrarnos que los métodos de diseño pueden (y deben) estar en cualquier proceso creativo.

Muestro cómo en la asignatura Ilustración y cómic¹ los alumnos y alumnas aplican conocimientos de proyectos de diseño procedentes de asignaturas específicas o adquiridas de forma intuitiva por necesidad, sin que la profesora le ofrezca ningún conocimiento específico.

Las habilidades que alcanzan cada uno de ellos y ellas depende de ellos mismos y están relacionadas con sus personales orientaciones profesionales. El diseño está implícito en la mayoría de los ejercicios que se desarrollan en la asignatura de Ilustración y cómic desde que proceden a analizar la propuesta, hasta su finalización.

¹ Ilustración y cómic es una asignatura optativa en el cuarto curso del grado en Bellas Artes de la Universidad de Málaga de 6 créditos ects.

Lo aplican en dos sentidos:

- » Mediante estrategias relacionadas con el método proyectual.
- » Recurriendo a fundamentos y técnicas concretas de diseño.

Enuncio a continuación tres de los ejercicios en los que se aprecia la implicación del diseño y procedo a presentarlas brevemente²:

Álbum ilustrado. Se les pide generar un álbum ilustrado para presentar a un concurso real. Esto implica que debe estar preparado para su publicación. Así que no solo realizan ilustraciones sino que aprovechan el formato libro para aportar significado a la narración visual. Todos los elementos que componen el libro son susceptibles de aportar significado. Recurren a fundamentos y técnicas concretas de diseño para su realización.

Pop up. Para introducir al alumnado en el libro móvil realizamos un pop up en doble página. Recurren a fundamentos y técnicas concretas de diseño espacial y objetual

Las cajas de Resnik. El alumnado debe ilustrar un relato corto dado, en la superficie de una caja pequeña de cartón marrón también dada, con una técnica y unos colores concretos impuestos. En un principio las características del ejercicio les resultan impedimentos para trabajar con libertad y creatividad, sin embargo poco a poco comienzan a encontrar en aquello que les limitaba, ventajas para generar algo distinto y convierten lo que creyeron barreras en la base de un proyecto diferente. En este ejercicio aplican estrategias relacionadas con el método proyectual de diseño realizando una serie de operaciones necesarias dispuestas en un orden lógico: investigan y analizan proyectos similares, plantean varias ideas mediante bocetos, estudian las opciones más efectivas en función de su narratividad, creatividad y atractivo visual y lúdico.

Conclusiones

Tras la observación de los resultados obtenidos en los ejercicios realizados se confirma que la mayoría del alumnado que ha superado esta asignatura adquiere o refuerza capacidades relacionadas con la proyección, estructuración y organización de los trabajos visuales propios del diseño. Es interesante ver cómo la necesidad y la motivación les orientan hacia un aprendizaje que no buscaban.

Bibliografía y referencias documentales

Aicher, Olt. *Sistemas de signos en la comunicación visual*. Gustavo Gili, Barcelona, 1979.

Baudrillard, Jean. *El sistema de los objetos*. Siglo XXI, Madrid, 2010.

Burdek, Bernhard E. *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño*. Gustavo Gili, Barcelona, 2004.

Costa, Joan. *Diseñar para los ojos*. Costa Punto Com, Barcelona, 2009.

² Las limitaciones del formato exigido para presentar este documento de presentación de comunicación oral en el 8º Encuentro BID de Enseñanza y Diseño, impide una demostración de los resultados que sin embargo, sí aparecería en una publicación futura del artículo y en la comunicación.

#Palabras clave:
diseño,
ilustración y cómic,
aprendizaje transversal,
cajas de Resnik

Dexter, Emma. *Vitamin D*. Phaidon, Londres, 2005.

Donald A. Norman. *El diseño emocional: Por qué nos gustan o no los objetos cotidianos*. Paidós Ibérica, Madrid, 2005.

Donald A. Norman. *La psicología de los objetos cotidianos*. Nerea Editorial, Donostia-San Sebastián, 2010.

Dondis, Donis. *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Gustavo Gili, Barcelona, 2007.

Fiell, Charlotte y Peter. *El diseño industrial, de la A a la Z*. Taschen, Barcelona, 2003.

Fuentes, Rodolfo. *La práctica del diseño gráfico*. Paidós, Barcelona, 2005.

Gardner, Howard. *Inteligencias Múltiples: La teoría en la práctica*. Paidós Ibérica, Madrid, 2011.

García, Santiago. *La novela gráfica*. Astiberri, Bilbao, 2010.

Glaser, Milton. *Diseñador/Ciudadano. Cuatro lecciones breves*. Gustavo Gili, Barcelona, 2014.

Gordon, Bob y Maggie. *Manual de diseño gráfico digital*. Gustavo Gili, Barcelona, 2007.

Hofmann, Armin. *Manual de diseño gráfico. Formas, síntesis, aplicaciones*. Gustavo Gili, Barcelona, 1996.

Diseño y cooperación cultural para la formación local en Mali

Objetivos

- » Valorar las necesidades de formación de los estudiantes de diseño de Mali.
- » Mejorar las capacidades de los estudiantes de diseño de Mali.
- » Atender a los objetivos específicos del taller: imagen coordinada de un evento musical.
- » Extrapolar las necesidades de formación de diseño de Mali a las necesidades de otros países en desarrollo con presencia institucional de la Cooperación Española.
- » Identificar áreas de mejora en formación y promoción del sector cultural en Mali.
- » Identificar formas de maximizar la inversión de la Cooperación Española en Capacitación para el Desarrollo en el Sector Cultural. Objetivo prioritario del Programa ACERCA de la Agencia de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID) y la Fundación Internacional y para Iberoamérica de Administración y Políticas Públicas (FIIAPP).
- » Explorar posibles aprendizajes cruzados entre estudiantes de diseño de países desarrollados con los de países por desarrollar.

Resumen

La Embajada Española en Mali solicitó a la Cooperación Española, en el marco de su Programa ACERCA, la ayuda de un formador para coordinar el desarrollo de un taller con estudiantes de Diseño y Multimedia del Conservatorio de Bamako. El objeto era desarrollar con su ayuda la imagen coordinada del festival de música Hola Bamako a celebrar los días 26 y 27 de abril en Bamako, Mali.

Desarrollo de la propuesta

El taller de diseño se ideó para optimizar la edición 2019 del festival de música maliense y española Hola Bamako. En lugar de organizar y diseñar desde España el festival o encargar su organización y diseño a un proveedor profesional local, la Embajada propuso que un formador y profesional en Diseño de España, trabajara en colaboración con profesorado y estudiantes de un centro local, para además de resolver las necesidades de imagen coordinada del festival, atender las necesidades formativas del centro, intercambiar buenas prácticas e identificar áreas de mejora y posibles conexiones entre la formación en Diseño y la Cooperación en países en desarrollo en general y de los destino de la Cooperación Española en particular.

David Pérez Medina

Profesor de Diseño. Departamento de Arquitectura, Construcción y Diseño. Escuela de Ingeniería, Arquitectura y Diseño. Universidad Europea de Madrid

El taller se centró en establecer las necesidades de comunicación del Festival y las piezas a desarrollar, para maximizar la inversión de la Embajada y atender al interés del centro local.

Se decidió primero, mejorar la marca del festival y establecer sus señas de identidad. Para ello se trabajó en 6 grupos de 4 estudiantes cada uno. Se trabajaron todas las propuestas para optimizarlas y finalmente ellos mismos seleccionaron la que todos suscribirían.

En segundo lugar, con la marca seleccionada, se atendieron las necesidades audiovisuales de la escaleta del Festival: video de continuidad y cortinilla de recurso y videos de cada artista elaborados con fondos evocados por las músicas y estilos de cada artista. Los estudiantes se repartieron los fondos para dar un contenido variado y suficiente a los videos. Los videos los editaron los propios estudiantes y también produjeron otros videos con testimonios de personalidades animando a acudir al festival, destinados a la comunicación en redes sociales.

En tercer lugar, también por grupos, se desarrollaron banners para la comunicación en el sitio web de la Embajada así como otros materiales offline del festival como banderolas y pancartas.

Por último, se formó a los estudiantes en como diseñar, organizar y coordinar un evento de estas características, ya que el sector cultural tiene un peso desproporcionadamente alto sobre el producto interior bruto del este país en concreto, la cultura es probablemente su bien más exportable y puede ser un probable objeto de encargo para estos estudiantes, los futuros profesionales de diseño locales.

Conversaciones con el profesorado y estudiantes del centro, con personal de la Embajada y la Cooperación Española en Mali, así como con miembros del sector cultural en Bamako: artistas, músicos, gestores culturales o diseñadores, contribuyeron a que se pudiera corregir los objetivos del taller para intentar adaptarlo en todo momento a las necesidades reales y también para pensar en qué modo podemos colaborar mejor los diseñadores y formadores en diseño con los diseñadores y la formación en diseño de estos países en desarrollo.

Conclusiones

Las buenas prácticas en la formación en diseño en países en desarrollo merecen una atención específica y deben atender a las necesidades, singularidades y medios de estos países. Así el diseño puede ser una herramienta innovadora y clave en la cooperación: "que puedan ser ellos mismos quienes se ayuden a sí mismos".

Bibliografía y referencias documentales

<http://www.aecid.es/ES/cultura/cultura-y-desarrollo/programa-acerca>

#Palabras clave:
diseño,
cooperación,
cultura,
desarrollo

Mapa de expresiones gráfico-semánticas: nueva herramienta en educación de diseño

Objetivos

- » Contribuir a la enseñanza del diseño explorando nuevos métodos y técnicas en la educación del diseño.
- » Proponer una nueva herramienta, llamada mapa de expresión gráfica semántica que ayuda a los estudiantes en el campo del diseño en la construcción de marcas gráficas.
- » Creación de un mapa de análisis semántico que relaciona la tipografía, el color y la forma con el proceso de investigación, inspiración y concepto en la creación de marcas gráficas.
- » Pruebe este mapa de expresiones gráficas semánticas en el contexto de enseñanza para su validación.

Resumen

Este artículo propone un mapa metodológico de análisis gráfico y semántico para ayudar el proceso de síntesis del código expresivo y también impulsar la relación entre la expresión gráfica y la semántica en la práctica del diseño. Se intenta evaluar si la asociación de elementos semánticos con elementos gráficos promueve la síntesis de códigos expresivos y facilita el proceso de creación de marcas gráficas.

Desarrollo de la propuesta

En la práctica del profesor en el área del diseño gráfico, el problema es sistemático, los estudiantes tienen muchas dificultades en el proceso de transposición de la delimitación del diseño. Aquí interpretamos la delimitación del diseño de expresión como la fase de diseño para la investigación de contexto, identificación de problemas, definición de objetivos y concepto. Esta designación es la nomenclatura utilizada en el entorno educativo para la composición gráfica de los diversos elementos que requieren un elemento básico de diseño de la comunicación visual. Dicha dificultad tuvo un cuestionario y observar mejor los instrumentos metodológicos que se utilizan actualmente.

En este contexto, los mapas conceptuales son una herramienta controlada en la enseñanza del diseño para ayudar a los estudiantes a visualizar y comunicar conceptos. Esta es una herramienta que se basa en la comunicación a través de metáforas visuales y normalmente se construye mediante collages (manuales o digitales) con recortes de imágenes, fotografías o dibujos.

Cátia Rijo

Escuela Superior
de Educación del
Politécnico de Lisboa.

Los mapas conceptuales proporcionan un canal visual y sensorial de comunicación e inspiración para la investigación y el desarrollo del diseño, que podría considerarse más lógico y empático dentro de un contexto que los enfoques tradicionales centrados en los verbos, son medios de comunicación visual o multisensorial (textura, movimiento, sonido) que pueden ser útiles en la construcción del proceso de comunicación y diseño (Garner et al, 2015).

Mediante la construcción de un mapa conceptual es posible estimular la percepción e interpretación de fenómenos más efímeros, como el color, la textura, la forma, la imagen y el estado (Garner y McDonagh, 2002), es decir, un panel que puede extraer referencias como color, forma, texturas, tipografía, así como conceptos subjetivos, como las emociones.

Basado en el panel conceptual tradicional, creamos un mapa de expresiones gráfico-semánticas que pretende hacer que la relación entre los diversos elementos evaluables sea más comprensible. Este mapa propone cruzar la colección realizada en la fase de investigación, el concepto de diseño y los elementos de inspiración con la tipografía, el color y la forma. Es un mapa metodológico, que ayudará al proceso de síntesis del código expresivo y también impulsará la relación entre la expresión gráfica y la semántica en la práctica del diseño.

Para evaluar correctamente el mapa propuesto, llamada mapa de expresión gráfico-semántico (MEGS), se ha desarrollado una serie de talleres en varias universidades, dirigidos a estudiantes que asisten a cursos de diseño gráfico dentro de las diversas instituciones.

En este artículo evaluaremos los resultados de la implementación del MEGS en la creación de una marca gráfica para la semana internacional, un evento que ocurre cada año en el politécnico de Lisboa.

Conclusiones

En el diseño no hay recetas, el GSEM es una herramienta que ayuda en la relación entre investigación, análisis y sistematización de información. Los resultados son pautas que resumen los diferentes pasos inherentes a la creación de un proyecto en diseño gráfico y con ellas las posibilidades son infinitas, sin comprometer la creatividad o la singularidad del proyecto, como comprobamos no estudio de caso.

Bibliografía y referencias documentales

Garner, S.; McDonagh, D. (2002). *Problem Interpretation and Resolution via Visual Stimuli: The Use of 'Mood Boards' in Design Education International Journal of Art & Design Education*, vol.20, issue 1 pp. 57-64

Garner, S. et al. (2015). *Mood Boards as a Design Catalyst and Resource: Researching an Under-Researched Area in An International Journal for All Aspects of Design*, vol.7, issue 3 pp. 16-31.

#Palabras clave:
metodologías de
enseñanza,
enseñanza de diseño,
diseño gráfico,
mapa semántico.

Enseño diseño: la enseñanza como alternativa profesional para el diseñador industrial. Caso de estudio: Guatemala

Objetivos

- » Conocer los campos laborales más ocupados por los diseñadores industriales guatemaltecos.
- » Mostrar el perfil profesional del educador en diseño de la Universidad Rafael Landívar.
- » Reflexionar sobre los retos y oportunidades del diseñador en el ámbito de la educación superior.

Resumen

Los profesionales del diseño industrial tienen ante sí múltiples oportunidades que, sobrepasando la esfera local, los han llevado a especializarse y laborar en áreas muy diversas, planteando así interrogantes como ¿qué repercusiones tiene esto en la estructuración y mejora continua de los programas de diseño? y ¿cómo impacta esta realidad en las decisiones de las Universidades para formar a los nuevos talentos? Estos cuestionamientos que los programas de diseño, a través de sus docentes, deben traducir en acciones para ofrecer una educación que esté en sintonía con el panorama actual.

Desarrollo de la propuesta

Con una comunidad de egresados que asciende a los 400 diseñadores industriales, el programa de Diseño Industrial de la Universidad Rafael Landívar se ha dado a la tarea de mapear las áreas laborales con mayor participación. Dicho estudio ha brindado una fuente de información muy importante para poder identificar las áreas de conocimiento que tienen y mantendrán un importante protagonismo en la escena local y global, de manera que las mismas puedan ser mejoradas o incluidas en nuestro programa de diseño. Sin embargo, superada esta tarea, queda pendiente una más importante, ¿quiénes son los encargados de mejorar lo existente e impartir los nuevos conocimientos?

El programa de Diseño Industrial de la Universidad Rafael Landívar se caracteriza por formar a diseñadores por diseñadores en materia de diseño. Nuestro cuerpo docente está formado en un 70% de diseñadores industriales, quienes están especializados en diversas materias como mercadeo, reingeniería, emprendimiento, industrias culturales y creativas, administración de empresas (entre otros), lo que asegura que nuestros estudiantes sean competitivos a nivel nacional e internacional. Un logro que se dice fácil, pero no lo es.

**Astrid Rocío
Mendoza Valladares**

Departamento de Diseño
Industrial, Universidad
Rafael Landívar,
Guatemala.

Reclutar a diseñadores que tengan pasión, voluntad y competencias para transmitir conocimiento es un proceso que ha requerido acciones a corto y largo plazo como captar jóvenes talentos, propiciar espacios de actualización docente y la implementación del "Plan Élite Académico"¹ (entre otras estrategias) para lograr así, conformar un equipo dispuesto a aportar a la visión de un modelo educativo en constante evolución.

Conclusiones

La enseñanza se ha convertido en una alternativa dentro del quehacer profesional del diseñador, sin embargo, muy poco se ha explorado sobre sus implicaciones como actividad laboral y los retos y oportunidades que supone para los profesionales del diseño. Es por eso importante reflexionar desde el papel de las Universidades, donde promovemos la educación, cómo se define la práctica docente en nuestra disciplina, qué acciones se están tomando para germinar su semilla y cómo se crean todas las condiciones necesarias a su favor.

Bibliografía y referencias documentales

Universidad Rafael Landívar (2013). *Plan Élite Académico, Facultad de Arquitectura y Diseño*. Guatemala: Cara Parens.

#Palabras clave:
diseño,
enseñanza,
profesionalización,
guatemala,
landívar.

¹ Plan Élite Académico (PEA): programa diseñado para brindar refuerzo académico a los estudiantes que necesitan mejorar en determinada área, involucrando para su ejecución a gestores académicos, docentes y alumnos tutores.

Proyecto de aprendizaje-servicio: diseño+biología+bioquímica

Objetivos

- » Participación de los alumnos en un proyecto interdisciplinario de Aprendizaje-Servicio relacionado con el ámbito sanitario.
- » Mejora de la búsqueda de información y de la redacción científica de los alumnos.
- » Asentar sus conocimientos del sobre diseño gráfico y comunicar visualmente con eficacia para el público general.

Resumen

Dentro de los objetivos del Horizonte 2020 de la Universidad de Navarra se ha apostado por la metodología Aprendizaje-Servicio (ApS). En este contexto se genera y desarrolla una colaboración docente entre los Grados en Diseño, Biología y Bioquímica pionera en los tres Grados.

Los 152 alumnos participantes de los tres grados se enfrentan a un proyecto colaborativo con un fin social ligado al ámbito sanitario.

Desarrollo de la propuesta

Es en este contexto de apuesta por el ApS en el que se genera y desarrolla la colaboración docente entre los Grados en Diseño, Biología y Bioquímica de la Universidad de Navarra. La experiencia docente interfacultativa ha sido pionera en los tres Grados, ya que hasta la fecha este tipo de proyectos se habían realizado a través de asignaturas independientes, reduciéndose con ello su marco académico a una única visión formativa. El presente proyecto incide en disolver dichos límites.

Ésto ha permitido que los 152 alumnos participantes aborden un proyecto colaborativo con un fin social ligado al ámbito sanitario: la divulgación de mensajes con base científica para la información y prevención de posibles enfermedades actuales derivadas de los malos hábitos.

La medicina ha mejorado muchísimo en las últimas décadas hasta el punto de que las principales enfermedades de las sociedades desarrolladas están vinculadas a comportamientos erróneos en nuestra nutrición, actividad física o el estrés. Los alumnos han podido compartir su formación y conocimiento con la sociedad para así mejorar los hábitos de vida y de esa forma promover la propia calidad de vida de nuestro día a día.

Siendo el anterior un objetivo general, cada Grado participante ha desarrollado sus objetivos específicos.

**Andrés
Tabera-Roldán
Marina
Vidaurre-Arbizu
Pedro
González-Muniesa
José A.
Rodríguez-García
César
Martín-Gómez**

Dptos. de Teoría,
Proyectos y Urbanismo, y
de Construcción
Instalaciones y
Estructuras. Escuela de
Arquitectura, Universidad
de Navarra.

Departamento
de Ciencias de la
Alimentación y Fisiología,
Facultad de Farmacia y
Nutrición. Universidad de
Navarra,
CIMA, Universidad de
Navarra.

Objetivos de aprendizaje:

Ciencias: búsqueda bibliográfica científica relevante y contrastada. Mejora de la redacción científica.

Diseño: asentar conocimientos de diseño gráfico y manejo de herramientas. Color, tipografía, escala, proporción.

Objetivos de servicio:

Ciencias + Diseño: Condensar la información obtenida en la fase de investigación para transmitirla de forma atractiva y clara a la población general.

Los proyectos han sido realizados en grupos de entre tres y cinco alumnos, resultando un total de 20 trabajos el primer semestre y 16 el segundo. La metodología en cada semestre ha tenido ligeras variaciones, si bien el objetivo final de cada grupo ha sido la elaboración de un cartel A1 y un informe resumen.

El resultado se ha expuesto con muy buena acogida en el edificio de Ciencias de la Universidad. Nuestra intención es seguir trabajando y dar continuidad a esta experiencia durante el curso 2019-2020.

Conclusiones

La experiencia entre alumnos y profesores de distintas facultades ha sido muy positiva, no solo por ser una colaboración pionera entre facultades y departamentos de la Universidad de Navarra sino, sobre todo, por aproximar dos miradas tan diferentes y a su vez necesariamente complementarias: por un lado el pensamiento creativo, aparentemente desligado de razones necesariamente objetivas y basado en la experiencia y subjetividad del creador individual o colectivo; por otra, la base científica fundada en demostraciones empíricas y necesariamente objetivas y demostrables.

En base a la comparativa metodológica entre ambos semestres se puede afirmar que conviene “forzar” los encuentros interdisciplinarios entre los alumnos, y sobre todo dotarlos de herramientas concretas para dejar constancia de conceptos y decisiones de dichos encuentros (actas de reunión).

El trabajo realizado se ha centrado en desarrollar los pasos iniciales para la gestación de un Proyecto interfacultativo -en base a Análisis, Idea, Desarrollo y Presentación-, pero dejando de lado y de manera consciente la elaboración de la última de las fases. Es decir, para considerarse un Proyecto de Servicio se deberá tener presente en futuras ediciones al usuario/consumidor en todas sus fases de desarrollo, “thecustomerjourney”.

Bibliografía y referencias documentales

AAVV (2018). *Design Roots*. New York: Bloomsbury Visual Arts

Bierut, M. (2015). *How to use graphic design to sell things, explain things, make things look better, make people laugh, make people cry and (every once in a while) change the world*. New York:Thames and Hudson.

Polaine, A.; Lavrans, L. y Reason, B. (2013). *Service Design: from insight to implementation*. Brooklyn: Rosenfeld Media

#Palabras clave:
aprendizaje-Servicio
ApS
hábitos saludables
diseño gráfico
designthinking

**foro de
innovación
docente
biografías_**

José Antonio Camacho Ramos

Instituto Europeo de Diseño (IED) Madrid
Madrid, España

Diseñador de producto freelance, especializado en fabricación digital y prototipado rápido. Docente en Título Superior en Diseño de Producto. Responsable del Área de Prototipos. Formador en sistemas de fabricación digital en el Fablab. Su trabajo actual se centra en desarrollar proyectos creativos, innovadores y sostenibles. Como diseñador, está muy interesado en promover proyectos interdisciplinarios, con la misión de contribuir al progreso de la sociedad y de las personas a través del diseño.

Roberta Franceschi

ESNE Campus Asturias
Gijón, España

Doctora (Cum Laude) en Bellas Artes por la UCM. Arquitecta y Urbanista con máster en las áreas de Diseño e Innovación, Diseño Industrial y Arte Creación e Investigación. Experiencia docente nacional e internacional (Brasil, España, Polonia, Portugal), tanto en enseñanza presencial como online, en grado, máster oficial y títulos propios. Docente en Unir y Esne Campus Asturias, Investigador en UNIDCOM/IADE Portugal y DiSEA UNIR, donde desarrolla investigaciones en el área de la innovación educativa, metodologías y procesos del diseño y diseño circular.

Astrid Rocío Mendoza Valladares

Universidad Rafael Landívar
Guatemala, Guatemala

Diseñadora Industrial con experiencia académica en el desarrollo de investigaciones y experiencia laboral en administración de proyectos, especialmente en el ámbito de la cooperación internacional. Aptitud para organizar actividades, coordinar grupos y manejar información. Responsable, organizada y con facilidad para el desarrollo de relaciones interpersonales cordiales. Interés por actividades culturales, artísticas y de diseño.

Cristina Peláez Navarrete

Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga
Málaga, España

Dra. en Bellas Artes por la Universidad de Granada, especialista en Ilustración gráfica e ilustradora profesional con una treintena de libros ilustrados y más de un centenar de carteles orientados su mayoría al público infantil. En la actualidad investiga sobre la ilustración en España y en concreto sobre la obra del ilustrador Tino Gatagán.

David Pérez Medina

Universidad Europea de Madrid
Madrid, España

Diseñador especialista en branding, dirección de arte y contenidos, diseño de publicaciones offline y online, coordinación de soportes de comunicación y gestión y control de todos los procesos y técnicas de producción inherentes a la comunicación visual. Ha ejercido mayoritariamente en una compañía de servicios plenos fundada por él, desempeñado la dirección creativa y trabajando en la estrategia de marcas de cuentas multinacionales e instituciones de perfiles muy variados (industria, distribución, gran consumo, servicios, cultura, etc). Desde hace 10 años es además profesor y director de programas de branding en grado y postgrado en Diseño, reconocido por los estudiantes de la Universidad Europea como Mejor profesor de diseño curso 2017-2018.

Cátia Rijo

Escola Superior de Educação IPL
Lisboa, Portugal

Doctor en Diseño por la Facultad de Arquitectura de Lisboa, Master en Diseño Gráfico y Licenciado en Diseño Visual por IADE. En 2016 fundó DESIGNLAB4U, laboratorio profesional que sumerge a los alumnos en un trabajo pedagógico real, ofreciéndoles la oportunidad de colaborar con proyectos reales, con una proyección comunitaria, generados en un contexto inmersivo de aprendizaje, así como el desarrollo de actividades de enriquecimiento cultural y social. Actualmente es Profesora Asistente de la Escuela de Educación del Politécnico de Lisboa, donde coordina y enseña las unidades curriculares relacionadas con el Diseño y es miembro del equipo de coordinación de la licenciatura de Artes Visuales y Tecnologías en la misma institución. Es coordinadora de la línea de investigación en Artes y Diseño del Centro Interdisciplinario de Estudios Educativos de la Escuela de Educación de Lisboa y miembro investigador del CIAUD. Publica regularmente artículos nacionales e internacionales en revistas especializadas y participa frecuentemente en congresos internacionales y nacionales. Es miembro del comité científico de varias revistas científicas y de conferencias, supervisora de tesis de maestría y doctorado y es invitada regularmente a participar en jurados de maestría y doctorado.

Marina Vidaurre-Arbizu

Universidad de Navarra
Pamplona, España

Dra. Arquitecta en 2008. Profesora contratada doctora en los grados de Arquitectura y Diseño. Coordinadora de segundo curso del Grado en Diseño hasta 2019 y en la actualidad Directora del Laboratorio de Arquitectura.



**foro de
innovación
docente**
resúmenes_

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

Fecha: 22 noviembre
Hora: 15.00 -17.00

País	Ciudad	Centro	Nombre	Título de la Ráfaga	Pág
España	Madrid	IED Madrid	Beatriz Amann	Proyecto IED Madrid – IFAS-SEN: aunando artesanía y diseño desde la innovación para el impacto social	7
España	Palma	Escuela de Arte y Superior de Diseño de las Islas Baleares (EASDIB)	Fátima Arjona Verdejo	La visualización de la información en el aprendizaje del diseño gráfico	9
España	Madrid	Universidad Antonio de Nebrija	Clara Eslava Alba Soto	Las narrativas de creación artística contemporánea como territorio de exploración para el diseño	12
España	Palma	Universidad de La Laguna	María Rosario Hernández Borges	La recuperación de la experiencia del taller como metodología transformadora de la práctica en conocimiento	15
España	Castellón	Escola d'Art i Superior de Disseny de Castelló (EASD)	Ana Isabel Llorens Esteve	Sinergias entre gastronomía y diseño cerámico	17
España	Valencia	Escola d'Art i Superior de Disseny de València (EASD)	Amparo Peguero Perales	Espanta la Por, vistiendo al imaginario valenciano	19
España	Valencia	Instituto Superior de Enseñanzas Artísticas de la Comunidad Valenciana	Mario Rodríguez-Ruiz	El peso visual por Arnheim y Dondis: una evaluación sistemática	22

Proyecto IED Madrid – IFASSEN: aunando artesanía y diseño desde la innovación para el impacto social

Objetivos

- » Diseñar para el desarrollo social
- » Abordar proyectos reales como innovación del modelo pedagógico en diseño
- » Incidir positivamente en el ciclo de vida de un producto
- » Aunar al diseñador con el artesano
- » Entender todos los actores participantes en un proceso de diseño: usuarios

Beatriz Amann

Departamento Diseño de Producto, IED Madrid, España

Resumen

El Proyecto IED Madrid – IFASSEN se plantea como colaboración entre estudiantes de Diseño de Producto y una asociación de artesanas de Marruecos –IFASSEN– que utiliza material de desecho (bolsas de plástico, residuo textil, lana) para producir y comercializar en Europa nuevos objetos. Este proyecto es un ejemplo que aúna emprendimiento, innovación en diseño aplicado a técnicas artesanas tradicionales, nuevas formas pedagógicas, y la búsqueda de la sostenibilidad circular a todo nivel –medioambiental, social, económica, territorial y cultural– en una economía circular que genera impacto socioeconómico en el usuario que más lo necesita (en este caso, las artesanas).

Desarrollo de la propuesta

Formas de comunicación, nuevas tecnologías, inteligencia artificial... también el cambio climático, el problema de los residuos a nivel global; El mundo está cambiando, con un ritmo harto más acelerado que antaño. Surgen maravillosas oportunidades, por el avance del conocimiento, más en paralelo encontramos problemas de contaminación y consumo que pueden terminar con el planeta tal y como lo conocemos. En este escenario, y con los retos propuestos para 2030 por las Naciones Unidas para el desarrollo sostenible, el diseñador –en nuestro caso, el estudiante de diseño– adquiere gran importancia como persona que puede resultar en agente de cambio de lo que le rodea.

En la Escuela de Design del IED Madrid entendemos que el diseñador que debemos formar es un diseñador comprometido con su entorno, conocedor y consciente de las problemáticas sociales, medioambientales, económicas, culturales y territoriales que lo rodean, para poder detectar oportunidades de impacto positivo en la sociedad.

Para lograr este propósito, como formadores, una de las vías de evolución del modelo pedagógico que hemos puesto en marcha es plantear al estudiante retos reales, problemáticas concretas a las que tiene que enfrentarse con toda

la responsabilidad de la persona que participa en un proyecto con implicaciones para otras personas –usuario productor y usuario consumidor-, sin olvidar la visión estratégica del diseño. En estos proyectos, el futuro diseñador tiene que realizar una auténtica inmersión en el entorno que se le plantea, investigando, conociendo a los usuarios en profundidad, experimentando en primera persona el punto de partida,... para poder detectar nichos de oportunidad y abordar posibles soluciones, de manera real –más allá del papel.

Como ejemplo de esta dinámica pedagógica, presentamos el Proyecto IED Madrid – IFASSEN, en el que la sostenibilidad circular a todo nivel – medioambiental, social, económica, territorial y cultural- se plantea a partir de la colaboración entre los estudiantes de Diseño de Producto y un grupo de artesanas de Marruecos –asociación IFASSEN- que utiliza material de desecho (bolsas de plástico, residuo textil, lana) para producir y comercializar en Europa nuevos objetos. Este proyecto, ya en fase de estudio de viabilidad para su producción y comercialización, representa la oportunidad de aprendizaje a partir de una experiencia real que enfrenta al alumno a problemáticas reales, sobre las cuales sus decisiones tendrán consecuencias reales. Así, la experiencia aúna la capacitación a distintos niveles: emprendimiento, entendimiento de la economía circular y del papel fundamental del diseñador como agente de cambio positivo, y asunción de la necesidad de impacto socioeconómico real sobre el usuario más desfavorecido (en este caso, las propias artesanas).

Conclusiones

La realidad que nos rodea precisa de nuevas respuestas y modos de mirar. En el marco de la formación en diseño, se presenta como necesidad la innovación en el modelo pedagógico en base a preparar al estudiante para participar como agente de cambio de las necesidades de sostenibilidad que se plantean. El proyecto que se presenta ejemplifica una estrategia educativa basada en la participación del alumno en retos reales para su capacitación a distintos niveles: emprendimiento, entendimiento de la economía circular y del papel fundamental del diseñador como agente de cambio positivo, y asunción de la necesidad de impacto socioeconómico real sobre el usuario más desfavorecido (en este caso, las propias artesanas).

Bibliografía y referencias documentales

Asociación IFASSEN. <https://www.ifassen.com/>

United Nations (2015). Sustainable Development Goals. <https://sustainable-development.un.org/?menu=1300>

Hanington, B., Martin, B. (2012). *Universal Methods of Design*. Londres: Rockport

#Palabras clave:
artesanía y diseño,
sostenibilidad
medioambiental,
desarrollo social,
impacto
socioeconómico,
emprendimiento,
innovación,
proyecto

La visualización de la información en el aprendizaje del diseño gráfico.

Objetivos

- » Considerar, desde el ámbito tecnológico, la pervivencia del modelo pedagógico de la Bauhaus en el aprendizaje del Diseño Gráfico.
- » Describir la influencia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el perfil profesional del diseñador gráfico.
- » Determinar el potencial de la Visualización de la Información (VI) para crear recursos didácticos en estudios superiores de Diseño Gráfico.

Resumen

Analizamos las posibilidades de la Visualización de la Información (VI) en el aprendizaje del Diseño Gráfico, como respuesta al impacto cognitivo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Principalmente, considerando el papel de la interacción en el actual perfil de este profesional desde la perspectiva del acceso, procesamiento y gestión de la información.

Desarrollo de la propuesta

Hace apenas un siglo, la Bauhaus instauró las bases del Diseño Gráfico. Su axioma “la forma sigue a la función” era la fuerza motriz que dirigía la metodología proyectual del proceso de diseño, donde el objeto se analizaba desde un tratamiento externo (Cross, 2011). Actualmente, encontramos continuidad en su ideal humanista de participación en la sociedad a través del diseño, creando objetos útiles y bellos. Pero, tras la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), la profesión ha evolucionado del diseño gráfico al diseño de la comunicación, cobrando relevancia el concepto de interacción. Ésta ha desplazado el foco del problema de diseño de los objetos físicos al diseño de la información centrada en el usuario (UCD). Por otro lado, el impacto cognitivo de las TIC ha modificado la manera de procesar los datos en paralelo, acceder y visualizar la información en un orden no lineal (Kraidy, 2002).

De estas preocupaciones surgen un nuevo pensamiento sobre el proceso de diseño y direcciones de práctica profesional diferentes al modelo pedagógico establecido por la Bauhaus. Las TIC conllevan transformaciones en el conocimiento que requieren otras habilidades para el experto en diseño y metodologías de enseñanza-aprendizaje dirigidas principalmente a aspectos cognitivos y no a materiales, herramientas y técnicas. La finalidad del diseño persigue la resolución de problemas y la actividad reflexiva pasa por la acción donde hacer y pensar son complementarios (Buchanan, 2001) acentuando el proceso de visualización y el diseño como construcción de representaciones (Visser, 2006).

Fátima Arjona Verdejo

Departamento de Medios Informáticos, Escuela de Arte y Superior de Diseño de las Islas Baleares (EASDIB), España

Asimismo, su enfoque individualista del aprendizaje ha quedado reemplazado por la necesidad de trabajar en equipos multidisciplinares en proyectos multimedia.

Por otra parte, la interactividad abre nuevos campos para el análisis a partir de visualizaciones y espacios de relación entre datos y usuarios. Los diseñadores gráficos han desmontado la estructura de la retícula clásica de la Bauhaus en favor de una organización reticular que refleja el mundo tecnológico y la interactividad digital (Timothy, 2004), incorporando una estética basada en los datos (Shaoqiang, 2017). La digitalización y cuantificación de la sociedad ha impulsado el “argumento por números” (Benoit, 2019), con un creciente interés en cómo el ser humano procesa la información a través de la visualización.

Como respuesta a estos requerimientos, la Visualización de la Información (VI) (Bederson & Shneiderman, 2003), ofrece numerosas posibilidades para adecuar las estrategias docentes a los parámetros de las TIC (Cabero-Almenara, 2015). La VI es una poderosa herramienta interactiva para el análisis y gestión de la información y permite su empleo en actividades colaborativas. No cabe duda del valor de la interacción en el proceso de enseñanza-aprendizaje y la VI favorece su desarrollo. Su extensión a ámbitos distintos al científico (Liu, Cui, Wu, & Liu, 2014) hace posible el uso de recursos online de VI¹ (Dürsteler, Blat, & Cornella, 2003) en estudios superiores de Diseño Gráfico. Por ejemplo, como soporte para la gestión de proyectos² o de contenidos en Diseño web³ gracias a su capacidad para fortalecer habilidades analíticas percibiendo de manera rápida patrones y tendencias en los datos.

Conclusiones

El paradigma tecnológico conlleva transformaciones en el procesamiento de la información y cuestiones cognitivas que han desplazado el modelo pedagógico de la Bauhaus en lo relativo a su concepto de objeto. La VI es un recurso didáctico muy apropiado para la actual enseñanza-aprendizaje del Diseño Gráfico por su carácter interactivo y su potencial para la amplificación del conocimiento.

Bibliografía y referencias documentales

Bederson, B. & Shneiderman, B. (2003). The craft of information visualization: readings and reflections. Recuperado de <http://o-www.sciencedirect.com.cataleg.uoc.edu/science/book/9781558609150>

Benoit, G. (2019). *Introduction to Information Visualization: Transforming Data into Meaningful Information*. Rowman & Littlefield.

Buchanan, R. (2001). *Design Research and the New Learning*. *Design Issues*, 17(4), 3-23. <https://doi.org/10.1162/07479360152681056>

Cabero-Almenara, J. (2015). *Nuevos retos en tecnología educativa*.

Cross, N. (2011). *Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work*. Recuperado de <http://www.bloomsbury.com/uk/design-thinking-9781847886361/>

Dürsteler, J. C., Blat, J., & Cornella, A. (2003). *Visualización de información: una visita guiada*. Barcelona: Gestión 2000.

Kraidy, U. (2002). *Digital Media and Education: Cognitive Impact of Information Visualization*. *Journal of Educational Media*, 27(3), 95-106. Recuperado de [/p/97505/](http://p/97505/)

Liu, S., Cui, W., Wu, Y., & Liu, M. (2014). *A survey on information visualization: recent advances and challenges*. *Visual Computer*, 30(12). <https://doi.org/10.1007/s00371-013-0892-3>

Shaoqiang, W. (2017). *Infografía: Diseño y visualización de la información*. Promopress.

Timothy, S. (2004). *Diseñar con y sin retícula* (Edición: 1; M. D. Freire, Trad.). Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.L.

Visser, W. (2006). *Designing as Construction of Representations: A Dynamic Viewpoint in Cognitive Design Research*. *Human-Computer Interaction*, 21(1), 103-152. Recuperado de <https://hal.inria.fr/inria-00117249>

#Palabras clave:
diseño gráfico,
visualización de
la información,
interactividad,
educación superior,
TIC

1 Destacamos D3.js, una biblioteca de JavaScript para producir, a partir de datos, infogramas dinámicos e interactivos en navegadores web.

2 Por ejemplo, Google Fusion Tables.

3 A partir de herramientas de VI como Bubble my Page o Wordclouds.

Las narrativas de creación artística contemporánea como territorio de exploración para el diseño

Clara Eslava
Alba Soto

Universidad Antonio de Nebrija,
Madrid, España

Objetivos

- » Ante el binomio tradición/modernidad nos planeamos los siguientes objetivos docentes:
- » Un acercamiento al posicionamiento docente en arte y diseño, planteando la primacía del verbo aprender sobre la acción de enseñar.
- » El trabajo por proyectos como respuesta coherente a la diversidad individual y colectiva, así como a la complejidad multicultural.
- » El desarrollo de ejercicios de introspección, observación, recuerdo e improvisación, como formas de conocimiento personal y fuentes de producción.
- » La apertura al territorio como construcción relacional entre el sujeto y el mundo que lo habita y lo transforma.
- » La inclusión y participación de los receptores, espectadores y/o usuarios como protagonistas de los procesos.
- » La aceptación de lo transdisciplinar como necesidad docente y herramienta profesional en ámbitos creativos.

Resumen

Se presenta una experiencia docente para el desarrollo de proyectos de diseño desde un enfoque transdisciplinar, apoyado en herramientas procesuales de creación artística contemporánea. Se incide en la exploración del territorio circundante, en la sensorialidad de las vivencias y la corporalidad, buscando tomar conciencia de necesidades sociales esenciales abordándolas con innovación y creatividad.

Desarrollo de la propuesta

Presentamos una experiencia de innovación docente implementada en el aula universitaria con alumnado de los grados de diseño, arte y arquitectura, en el contexto académico de la enseñanza de competencias profesionales. La experiencia se encuadra dentro del marco de trabajo que plantea la universidad, que aborda las competencias profesionales de forma transversal para diversos estudios de grado, construyendo una comunidad educativa transdisciplinar.

A nivel docente, la propuesta que presentamos es el resultado de una trayectoria compartida desde hace cinco años por sus autoras, profesionales en activo provenientes de los campos del arte y arquitectura: ambas trabajamos en común los ejes de la reflexión estética y la acción creativa, desde el diálogo de teoría y práctica.

A nivel pedagógico, operamos como guías acompañantes de los procesos, destacamos la participación del alumnado y su diversidad como grupo activo en la exploración y construcción del hilo conductor del proyecto, pues son ellos y ellas quienes lo construyen expresando sus carencias, deseos y necesidades.

A nivel metodológico, operamos explorando procesos que se pueden trasladar desde su origen artístico a otros campos de acción. A tal efecto, el escenario conceptual de la propuesta se conforma en base a la intersección de tres dimensiones: lo vital, lo estético y lo creativo. Así, partiendo desde la experiencia vital y estética, y de su dimensión creativa, migramos hacia el mundo diseño.

A nivel experiencial, proponemos en una primera etapa una serie de ejercicios que favorecen el trabajo consciente sobre la experiencia vital y la memoria, base vivencial fundamental en la que se enraíza la reflexión conceptual, conectando así lo sensible, lo emocional y lo inteligible. Como resultado de estos ejercicios, se delimita un posible campo de acción, una visión convergente, un contexto de experiencias y posible nicho de exploración creativa.

A nivel creativo, en una segunda etapa, aparecen expresiones de dichas experiencias, surgen conexiones, asociaciones, dinámicas y acciones creativas que se encaminan, desde sus cuerpos, hacia una acción proyectual transformadora del territorio que les rodea. Los resultados de esta etapa nos muestran que se han descubierto nuevas narrativas -territorios fértiles de exploración para el campo del diseño- desde los procesos de creación artística contemporánea.

A nivel proyectual, estas acciones son finalmente el germen que sustenta el propósito de un proyecto que implica un compromiso de transformación de la realidad, pues el diseño es -en todas sus vertientes- una poderosa herramienta de acción y transformación de la misma.

A nivel investigador, concluimos que los códigos creativos del arte contemporáneo -comprometido, plural y diverso, procesual y contextual, social y político, han resultado enriquecedores de la docencia en el campo del diseño. Afrontar este diálogo desde el mundo de los sentidos, implica desarrollar la expresión en lenguajes múltiples, evitando la hegemonía de lo verbal. La mayor ambigüedad y la riqueza de éstos, transforma las posibilidades de diseño de un producto final que se revela inicialmente, como impredecible.

Conclusiones

Se ha observado la viabilidad de integrar conocimientos de campos diversos en torno a un proyecto común desde un enfoque transdisciplinar, teniendo en cuenta lo individual y lo colectivo en el desarrollo de los procesos creativos. Así, frente a las tradicionales discusiones disciplinares, valoramos que se trasladen y trasvasen entre campos diversas estrategias, capacidades y conocimientos enriqueciendo los procesos de diseño desde un discurso contemporáneo.

#Palabras clave:
creación,
contemporánea,
transdisciplinar,
contextual, experiencial

Bibliografía y referencias documentales

- Ardenne, Paul. *Un Arte Contextual*. Murcia: CENDEAC, 2006
- Berzbach, Frank. *Psicología para creativos*. Primeros auxilios para conservar el ingenio y sobrevivir en el trabajo. Barcelona: Gustavo Gili, 2013
- Bourriaud, Nicolas. *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2008
- Dewey, John. *El arte como experiencia*. Barcelona: Paidós, 2008.
- Ferrando, Bartolomé. *Arte y cotidianidad hacia la transformación de la vida en arte*. Madrid: Árdora Ediciones, 2012.
- Guasch, A. María, *Arte y globalización*. Bogotá: Univ. Nac., 2004
- Ingold, Tim. *La creatividad que se experiencia*. Innovación e Investigación en Arquitectura y Territorio. 2016, 5.
- Jauss, Hans R., (2002). *Pequeña apología de la experiencia estética: teoría y práctica de la educación lingüística*, Barcelona. Paidós Ibérica.
- Ka, Allan. *La educación del des-artista*. Madrid. Árdora Ediciones, 2007.
- Lipovetsky, Gilles. *La estetización del mundo*. Barcelona. Anagrama, 2015
- Zafra, Remedios. *El entusiasmo. Precariedad y trabajo creativo en la era digital*. Barcelona. Editorial Anagrama, 2017.

La recuperación de la experiencia del taller como metodología transformadora de la práctica en conocimiento

Objetivos

- » Establecer interés en el alumnado por técnicas manuales de taller de tal forma que vean sus posibilidades creativas y las apliquen autónomamente en las asignaturas.
- » Crear un grupo de reflexión entre el profesorado sobre la relación de conocimientos teóricos y prácticos en el diseño y la generación de diferentes formas de integrarlos en la docencia.
- » Integrar mejor la teoría y la práctica en la docencia, fomentando prácticas reflexivas y evitando los juicios subjetivos que sirven de justificaciones vacías y superficiales.
- » Generar iniciativas autónomas en el alumnado a través de la difusión pública de sus trabajos.

Resumen

En este proyecto se han incorporado diversas técnicas de taller en la realización de trabajos prácticos con el objetivo de integrar mejor los conocimientos teóricos explicados. Estas técnicas tradicionales, combinadas con las herramientas digitales, transmiten matices conceptuales difíciles de lograr de otra manera. Además, la tutorización en el taller orientó al estudiante a tomar un papel activo mediante la reflexión sobre su propia práctica, sobre la adecuación de sus elecciones gráficas.

Desarrollo de la propuesta

La práctica del diseño se caracteriza por necesitar de amplios conocimientos teóricos que provienen de diferentes disciplinas para su buen desarrollo profesional, y de amplios conocimientos que desarrollan habilidades, no siempre explícitas, y que vienen determinadas en gran medida por tratar con un objeto complejo: necesidades humanas que se han de resolver mediante la intervención en los significados, los objetos y los servicios con los que los sujetos interactúan.

Su origen histórico está ligado a las artes y a la arquitectura, disciplinas en las que tanto los principios teóricos como la práctica son fundamentales. Con el paso del tiempo, parece seguir habiendo una brecha cualitativa entre ambos ámbitos, lo que ha mantenido una continua discusión sobre cuánto hay de teórico y cuánto de práctico en el diseño.

Este debate se ha visto alimentado por varias circunstancias: el carácter de disciplina práctica del diseño es innegable. Pero la práctica no reflexiva opera

María Rosario Hernández Borges

Departamento de Historia y Filosofía de la Ciencia, la Educación y el Lenguaje

Teresa Arozena Bonnet

Javier Cabrera Correa

Bernardo A. Candela Sanjuán

Alfredo Rivero Rivero

Departamento de Bellas Artes

Universidad de La Laguna, España

como una conjetura, de forma intuitiva, y, en ocasiones, emitiendo juicios subjetivos que sirven de justificaciones vacías y superficiales.

Las herramientas informáticas ocultan a veces que el diseño no es la imagen, sino la idea mental y el proceso gráfico y conceptual asociado que ha hecho nacer la imagen. Según Norberto Chaves, la retroalimentación entre la idea y su representación permite materializar, corregir y mejorar el diseño. Pero la tecnología ha permitido que la retroalimentación se haga de forma veloz y precisa, precisión que crea en el inexperto la sensación de que el producto está acabado. La imagen puede lucir perfecta o “acabada”, pero esto no refleja su adecuación. Al contrario, puede ocasionar la ilusión óptica que llegue a invertir la relación entre diseño y tecnología: el diseño se transforma en un medio de exhibición de las posibilidades de la tecnología. Como resultado de la aplicación de programas informáticos al ámbito del diseño, valiosas propiedades como la rapidez y la calidad de la imagen se han vuelto en contra del tiempo necesario para desarrollar la actividad proyectual, la elaboración de la idea de diseño.

El taller es el lugar donde el estudiante se encuentra con los límites efectivos de su producto de diseño. Y es el lugar donde el docente lo conduce a estrategias de descubrimiento de soluciones óptimas, forzando la reflexión consciente sobre su práctica. Esta reflexión es tanto teórica, preguntándose por las condiciones de existencia del hecho analizado, como técnica, valorando el grado de ajuste de las decisiones tomadas al problema que se ha de resolver.

Teniendo en cuenta lo anterior, el proyecto consistió en la incorporación de diversas técnicas de taller (risografía, collage manual, papercraft, estarcido, etc.) en la realización de trabajos prácticos en varias asignaturas del grado en Diseño.

Conclusiones

Las técnicas de taller utilizadas (papercraft, risografía, ...) han permitido a los estudiantes aprender nuevas posibilidades creativas que aportan valor y significados a su trabajo gráfico, les ha enfrentado a la dificultad de resolver problemas gráficos con técnicas que no conocían y les ha permitido difundir su trabajo de diversas formas y sobre diferentes soportes (exposición, redes sociales, y pancartas en una manifestación).

Bibliografía y referencias documentales

Chaves, N. (2018). Curso Relecturas de Diseño. Foro Alfa. https://www.youtube.com/watch?v=fQzK_TbVXpl (Recuperado 20 junio 2019)

Schön, D. *El profesional reflexivo: Cómo piensan los profesionales cuando actúan*. (1983). Barcelona: Paidós.

Schön, D. (1987). *La formación de profesionales reflexivos*. Barcelona: Paidós.

#Palabras clave:
taller,
metodología docente,
diseño,
tecnología,
técnicas manuales,
reflexión

Sinergias entre gastronomía y diseño cerámico

Objetivos

Potenciar las sinergias creativas que surgen al trabajar en equipos de diseño interdisciplinarios, planteando propuestas innovadoras dentro del campo del diseño de vajillas para restaurantes de vanguardia.

Crear las condiciones para promover enriquecimientos curriculares y de organización, creativas y flexibles entre el alumnado de cerámica y hostelería.

Resumen

Este proyecto de investigación e innovación educativa consistente en el diseño y producción de una vajilla cerámica por el alumnado de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Castellón, para su uso en el restaurante pedagógico del Centro Integrado de Formación Profesional Costa de Azahar.

Desarrollo de la propuesta

La Bauhaus, referente internacional de la arquitectura, arte y diseño del siglo XX, sigue siendo, 100 años después de su creación, icono indiscutible para las Escuelas de Diseño y un punto de inflexión hacia nuevo modelo configurado como espacio para la investigación, la experimentación, la enseñanza y la creatividad.

Hoy, en un contexto diferente, complejo y disruptivo, observamos cómo la revolución tecnológica digital genera en la sociedad nuevas expectativas y demandas que suponen, igualmente, nuevos retos para las enseñanzas en las escuelas de diseño. La figura del profesor como docente, como investigador y también como gestor, subyace en toda idea de proyecto de mejora de futuro para estas enseñanzas. Somos conscientes de que esta sociedad necesita futuros diseñadores con una visión ajustada a esta nueva realidad social y al papel que el diseño puede desempeñar en las mismas. Nuevos escenarios, en los que se asumen nuevos roles y en donde se precisa trabajar de manera colaborativa en equipos interdisciplinarios.

El propósito de esta comunicación es mostrar un proyecto de investigación e innovación educativa, “Sinergias entre Gastronomía y Diseño Cerámico”, desarrollado durante el curso 2017-18 que aborda el desafío de la vajilla del siglo XXI. Diseños funcionales que tengan en cuenta las necesidades de los promotores del mundo de la restauración y dinámica del personal (cocineros, camareros, personal de sala) pero también diseños creativos adaptados a las necesidades de una nueva cocina, Food Design. Unas vajillas que hablen el mismo idioma que las creaciones culinarias y que permitan construir una experiencia gastronómica integral.

Ana Isabel
Llorens Esteve
María Alicia
Rodríguez Boado

Departamento de
Cerámica, EASD Castelló,
España.

En este sentido, citar a Ferrán Adrià y El Bulli como uno de los experimentos creativos más interesantes de las últimas décadas en el mundo de la gastronomía. Como Alberto Peñalver señala, Ferrán Adrià es un cocinero que piensa como diseñador, que se vale de metodologías propias del mundo del diseño, trasponiendo sus procesos y herramientas a las particularidades del universo gastronómico. Con Adrià se transforma radicalmente la gastronomía moderna enfrentándose a nuevos desafíos a los que se suma la vajilla cerámica: la interrelación con otras disciplinas, la investigación como motor creativo, el uso de las nuevas tecnologías, la reflexión conceptual de las propuestas, la experimentación, la estimulación de los cinco sentidos. Todo sujeto a revisión, todo susceptible de mejora.

El arte culinario de vanguardia exige sinergias y por ello se recurre a renombrados artesanos ceramistas y diseñadores como Martín Azua, Luis Eslava, Ana Roquero, Gemma Bernal, Andrea Carulla, Cenlitrosmetrocadrado, Santos Bregaña, Cookplay..

Con el proyecto Sinergias, pretendíamos activar el talento de futuros diseñadores y cocineros proponiendo una experiencia de investigación y experimentación colaborativa en equipos interdisciplinares. Para ello hemos contado con el apoyo de diferentes instituciones, asociaciones profesionales, empresas y profesionales del mundo del diseño y la gastronomía. Destacando entre las acciones emprendidas, las conferencias de José Piñero y Oriol Castro, la visita a Porvasal y la presentación del trabajo realizado en la Nit de l'Art de Castelló 2018 donde se sirvió un cóctel en el que el espectador formó parte activa de la experiencia sensorial.

Conclusiones

Sinergias ha significado una mejora significativa en la calidad de la enseñanza pues, a través de metodologías creativas, flexibles y trabajo colaborativo, ha promovido enriquecimientos curriculares y la adquisición de las competencias necesarias que demanda el diseño de una vajilla cerámica en el siglo XXI: iniciativa, experimentación, creatividad, investigación, planificación, organización y gestión de equipo.

Bibliografía y referencias documentales

Capella, J. (2013). *Tapas*. Spanish Design for Food

Feduchi, P. (2014). *Innovación Food Design*. Experimenta, 67/68, 238.

García, C.J.C., & Prieto, J.A. (2011). *Diseñando con las manos: proyecto y proceso en la artesanía del siglo XXI*. DDISEÑO: revista académica científica de información y desarrollo del diseño en el ámbito hispano-italiano-portugués, 6 (9).

Guixé, M., Millet, J. R., & Planella, A. (2003). *Food design*. Galería H2O.

Hopper, R. (2000) *Functional Pottery: Form and Aesthetic in Pots of Purpose*. Krause Publications.

Peñalver, A. (2014). *Ferrán Adrià. El proceso creativo de un ravioli*. Experimenta, 67/68, 16.

#Palabras clave:
sinergias,
gastronomía,
cerámica,
vajilla,
food design

Espanta la Por, vistiendo al imaginario valenciano

Objetivos

- » Recuperar los monstruos olvidados de la literatura popular valenciana y darlos a conocer el día de Todos Santos.
- » Reivindicar el imaginario Valenciano del miedo frente a figuras adoptadas actualmente de otras culturas.
- » Difundir y fomentar la lectura.
- » Trabajar la emoción del miedo en el ciclo de infantil.
- » Diseñar y construir el vestuario y la caracterización de 9 monstruos de la cultura popular valenciana.
- » Difundir el proyecto por medio de bibliotecas, redes sociales, talleres para niños y padres.

Resumen

En el 2019, el Museu Valencià d'Etnologia encarga al alumnado de la especialidad de Diseño de Moda de la EASD València un proyecto con dos fases. Una primera en la que se diseñará el vestuario de nueve personajes del miedo valenciano y una segunda en la que mediante unos videos tutoriales se enseñara los padres a crear los disfraces para sus hijos a partir de elementos fácilmente manipulables desde sus casas.

Desarrollo de la propuesta

Amparo Peguero Perales, profesora de la especialidad de Diseño de Moda que imparte la asignatura de Proyectos de Indumentaria Escénica (3º curso del Grado en Diseño de Moda) ha desarrollado con su alumnado el proyecto "Espanta la Por, vistiendo al imaginario Valenciano". Este proyecto ha sido coordinado con Amparo Pons Cortell, Bibliotecaria del Museu Valencià d'Etnologia.

Desde el 2016 el Museu Valencià d'Etnologia lleva a cabo una serie de acciones para reivindicar el imaginario Valenciano del miedo. Algunas de estas acciones son: Reivindicar los Museos y bibliotecas, difundir y fomentar la lectura, trabajar la emoción del miedo en el ciclo de infantil y la capacidad de escuchar. Recuperar los monstruos olvidados de la literatura popular valenciana donde estos personajes son los protagonistas y darlos a conocer el día de Todos Santos 1 de Noviembre.

En el 2019, el Museo da un paso más encargando a los alumnos de la especialidad de moda de la EASD València una primera fase en la que se diseñará y confeccionará el vestuario de nueve personajes del miedo propios de la cultura popular valenciana, y una segunda fase en la que se realizarán unos

**Amparo
Peguero Perales
Amparo
Pons Cortell**

Departamento de
Diseño de Moda, Escola
d'Art i Superior de Dis-
seny de València (EASD
València), España

videos a modo de tutoriales, para enseñar a los padres a crear los disfraces para sus hijos a partir de elementos fácilmente manipulables desde sus casas.

En la fase de documentación para el proyecto, la bibliotecaria del Museu Valencià d'Etnologia, Amparo Pons Cortell puso a disposición de los alumnos/as participantes una extensa bibliografía de títulos de la cultura popular valenciana destacando entre otros: Isbert, F. (2008). *Màgia per a un poble*. Sanchis Carbonell, Josep (2015), *L'home dels nassos no fa por* (article). Beltran LLavador, R (2007) *Rondalles populars valencianes*. Borja, Joan: . Labrado, Víctor. 2007, *Llegendes valencianes*.

En un segundo momento, el Museu Valencià d'Etnologia aporta una serie de charlas dirigidas al alumnado e impartidas por los expertos en literatura y folclore valencianos Miquel Puig y Víctor Labrado.

Este proyecto ha sido realizado por los alumnos de 3º AT y 3º BT de la Especialidad de Diseño de Moda de la EASD Valencia dentro de la asignatura Proyectos de Indumentaria Escénica y bajo la dirección (supervisión) de la profesora Amparo Peguero

Conclusiones

El proyecto ha permitido a los estudiantes de la EASD conocer algo olvidado de la propia cultura Valenciana, así como la oportunidad de trabajar en equipo el diseño y la realización del vestuario de esas figuras fantásticas del imaginario colectivo. El proyecto se difundirá por medio de una campaña desde las Bibliotecas Valencianas hacia un público infantil/familiar por medio de talleres, exposiciones y cuentacuentos.

Bibliografía y referencias documentales

Sobel, S. (2013). *Draping Periodo Costumes: Classical Greek*. Londres: Focal Press.

Batifoulier, A. y otros (2011). *Les insolites. Formes et matières de costume de scène*. Montreuil: Gourcuff.

Beltran llavador, R.(2007) *Rondalles populars valencianes: Antologia, catàleg y estudi dins la tradició del floklöre universal*. València: Universitat de València.

ISBN 978-84-370-6850-3. BETNO 5922

Borja, J. *Llegendes del sud*. Picanya: Bullent, (La Farga:22).

ISBN 978-84-97187-26-9. BETNO 5010

Carbonell Iglesias, I.(2015). *Fantasmes al palau: tradicions esotèriques valencianes*. 1ª ed. Picanya (València). Edicions del Builent,

ISBN 978-84-9904-165-0. BETNO 8198

Cashdan, Sheldon. 2017, *La bruja debe morir: de qué modo los cuentos de hadas influyen en los niños*. Barcelona: Debate. (Psicología).

ISBN 978-84-9992-716-9 BETNO 8789

Gisbert, F., 2008. *Màgia per a un poble: guía de creences i criatures màgiques populars*. Picanya: Edicions del Bullent.

ISBN 978-84-96187-88-7. BETNO 6106

Labrado, V.; Santana, F. (il.). 2007. *Llegendes valencianes. Criatures mítiques de la tradició oral*. Alzira: Bromera. (Grans obres Bromera: 17).

ISBN 978-84-9824-156-3. BETNO 5639

Sanchis Carbonell, J. (2015). *L'home dels nassos no fa por. Però de res tinc gana l'Home del sac! On paren les dones d'aigua? (I altres mites i llocs d'ací)*. Alba: revista d'estudis comarcals de la Vall d'Albaida, vol. 26,

pp. 50-75. BETNO PP 245

#Palabras clave:
diseño,
vestuario escénico,
indumentaria teatral,
cultura popular,
etnología valenciana

El peso visual por Arnheim y Dondis: una evaluación sistemática

Mario Rodríguez-Ruiz

Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alacant

David Rizo Valero

Manuel Mas Devesa

Conservatorio Superior de Música de Alicante.

Instituto Superior de Enseñanzas Artísticas de la Comunidad Valenciana, España

Objetivos

Estudiar hasta qué punto es posible aplicar de forma objetiva las teorías de Arnheim y Dondis en tareas de composición gráfica.

Realizar un estudio de campo para recoger muestras con el objetivo de contribuir a la construcción de futuros sistemas de aprendizaje computacional.

Resumen

Se describe el trabajo realizado para estudiar la percepción del equilibrio visual con el objetivo de sistematizar los factores que los determinan. Así, se pretende construir en futuros sistemas de ayuda y referencia que puedan ser utilizados de forma sistemática. Los primeros experimentos demostraron que el peso visual de formas abstractas es difícil de entender. Por ello se optó por una situación real, más fácilmente interpretable.

Desarrollo de la propuesta

La composición es un elemento clave en el diseño. La forma en que manejamos los elementos básicos de la comunicación determina cómo son percibidos. Para Dondis (1986) y Arnheim (1954) la influencia más importante en este sentido es el equilibrio visual, definido por factores como tamaño, forma, color y posición.

En un proyecto de diseño se han de combinar con eficacia todos los factores citados, y cualquier asistencia que los ordenadores puedan ofrecer optimizará el proceso. Así, una herramienta deseable sería aquella que orientase sobre cómo resolver cada situación. Encontramos intentos para automatizar el proceso de composición (Colby, 1992) o en el sistema de maquetación científico LaTeX, sin embargo están concebidos para componer de forma totalmente automatizada más que para asistir.

Arnheim (1954) y Dondis (1986) definen un amplio conjunto de reglas para conseguir composiciones equilibradas. Se ha demostrado que las tareas humanas donde existe subjetividad no son reproducibles a través de algoritmos basados en reglas (Toselli, 2011), son los sistemas de aprendizaje computacional que aprenden a partir de situaciones reales los más adecuados para resolverlas (Bishop, 2007). Con este trabajo se pretende realizar una aportación al futuro desarrollo de herramientas para la asistencia al proceso de diseño. Para ello ha sido necesario estudiar hasta qué punto es posible desarrollar tareas compositivas de forma objetiva, y como primer paso se ha abordado uno de los factores que influyen en el peso visual: la situación en el espacio.

Se han realizado dos experimentos en los que se pidió a una serie de sujetos que evaluaran el peso y equilibrio visuales de unas situaciones dadas. El objetivo era comprobar si es posible construir un sistema de aprendizaje computacional a partir del análisis de los resultados.

El primero pretende comprobar las teorías anteriormente citadas acerca de la influencia de la posición de un objeto sobre su peso visual. Para ello presentamos un círculo sobre un fondo rectangular en nueve posiciones distintas, para que los estudiantes de diseño valorasen su peso atendiendo a los factores: arriba-abajo, izquierda-derecha, ángulo inferior izquierdo, y posición en el esqueleto estructural.

El análisis estadístico realizado con los resultados de 300 muestras, la dispersión de los resultados, y las valoraciones de los sujetos, evidencian que las reglas de Dondis y de Arnheim no son aplicables de forma regular a una situación abstracta.

En el segundo experimento se presentaba una situación real para valorar el equilibrio de una composición formada por dos cuadros iguales sobre una pared en las 9 posibilidades definidas por los ejes.

Con las cerca de 500 muestras obtenidas, con un intervalo de confianza estadística del 95%, las conclusiones que se pueden extraer son que la combinación de los tres factores estudiados por Arnheim y Dondis (peso visual, posición sobre el armazón y simetría), determinan si una composición resulta equilibrada o desequilibrada.

Conclusiones

El presente trabajo indica la dirección adecuada para recoger muestras de entrenamiento para sistemas de aprendizaje computacional. Aquellas que presentan situaciones reales como la planteada en el segundo experimento son más eficaces, generan resultados más robustos, y son más comprensibles que las diseñadas con un carácter más abstracto, como las diseñadas en el primer experimento.

Bibliografía y referencias documentales

Arnheim, R. (1954). *Art and visual perception: a psychology of the creative eye*. Berkeley, CA, US: University of California Press.

Bishop, C. M. (2007). *Pattern recognition and machine learning. Information science and statistics*. Springer.

Colby, G. E. (1992). *Intelligent layout for information display: an approach using constraints and case-based reasoning*. (Master's thesis, Massachusetts Institute of Technology, Dept. of Architecture)

Dondis, D. A. (1986). *A Primer of Visual Literacy*. MIT Press.

Toselli, A. H., Vidal, E., y Casacuberta, F. (2011). *Multimodal Interactive Pattern Recognition and Applications*. Springer.

#Palabras clave:
peso visual,
equilibrio visual,
percepción visual,
aprendizaje
computacional,
composición gráfica

**foro de
innovación
docente
biografías_**

Beatriz Amann

IED Madrid
Madrid, España

Beatriz Amann es arquitecta y PhD en Arquitectura por la Universidad Politécnica de Madrid. Se desempeña como docente directora de la Escuela de Design del IED Madrid. En su tesis, La crítica poética como instrumento del proyecto arquitectónico, aborda el papel de la crítica en la sociedad informacional que hoy vivimos y propone una dimensión proactiva de la misma a través de su incidencia en el proceso de diseño. Con un pensamiento estratégico y una visión prospectiva, investiga, desarrolla y pone en práctica nuevas formas pedagógicas para la formación en diseño en el IED Madrid.

Fátima Arjona Verdejo

Escuela de Arte y Superior de Diseño de las Islas Baleares
Palma, España

Desarrolla su labor docente en el Departamento de Medios Informáticos de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de las Islas Baleares (EASDIB) desde el 2007. Miembro del grupo de investigación de la EASDIB Nuevos Enfoques y Tecnologías en Arte y Diseño (NET+AD): Proyecto Innovación, Tecnología y Creación: Nuevas Metodologías y Formas de Expresión Comunicación en Estudios Superiores de Diseño. Actualmente, realiza el Doctorado Interuniversitario en Tecnología Educativa en la Universitat de les Illes Balears (UIB), acerca de la Visualización de la Información y su aplicación al área del Diseño Gráfico.

Clara Eslava

Universidad Nebrija
Madrid, España

Clara Eslava, es arquitecta por la UNAV (2000), doctora en teoría del proyecto por la ETSAM, Madrid, UPM (2015).

María Rosario Hernández Borges

Universidad de La Laguna
San Cristóbal, España

Desde el curso 1991 ha sido profesora en el grado de Filosofía de la Universidad de La Laguna, desarrollando su investigación dentro del área de Lógica y Filosofía de la ciencia, con especial interés por los campos de la Epistemología, la Filosofía de la mente y la Teoría de la Acción. En concreto, sus publicaciones, trabajos presentados a congresos y tesis doctorales dirigidas han girado en torno al tema de la racionalidad y sus límites, la emoción y la acción, todo ello desde una perspectiva naturalizada. Imparte docencia en el grado en Diseño desde sus comienzos en el año 2011, en donde aplico sus conocimientos relacionados con la epistemología, las ciencias sociales y la semiótica al ámbito de la imagen.

Ana Isabel Llorens Esteve

EASD Castelló
Castellón, España

Ana es ceramista desde 1997. En 1989 Inicia la docencia en las Escuelas de Arte y Superior de Cerámica en Manises, y desde 1990 hasta la actualidad continua impartiendo clases de las asignaturas de Taller Cerámico, en la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Castellón. A lo largo de estos años ha participado en diferentes proyectos colaborativos con diferentes escuelas e instituciones, tanto a nivel nacional como internacional.

Amparo Peguero Perales

Escola d'Art i Superior de Disseny de València (EASD València)
Valencia, España

Profesora de Diseño de Moda de la EASD València, Maestra de Taller del cuerpo de Artes Plásticas y Diseño en patronaje. Especialista en indumentaria escénica y en moulage.



Mario Rodríguez

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

David Rizo, Mario Rodríguez y Manuel Mas integran el grupo de investigación CACMA (Computational Analysis and Creation of Music and Arts) del ISEACV. Se trata de un grupo multidisciplinar que aúna música, artes visuales y métodos computacionales. Sus miembros han publicado numerosos artículos en revistas y congresos internacionales. Y colaboran habitualmente con grupos de investigación nacionales e internacionales, que han desarrollado más de una decena de proyectos de investigación financiados por diversas instituciones. Actualmente, su objeto de investigación es la representación visual del análisis musical.