



**8º encuentro  
bid\_  
enseñanza  
y diseño**  
100 años después  
de la Bauhaus

ORGANIZA

---

**di\_mad**

COLABORAN

---



Cooperación  
Española  
CULTURA + DESARROLLO + AECID

APOYAN

---

**MATADERO  
MADRID**

SEDES AMIGAS

---



**foro de  
innovación  
docente**  
**resúmenes\_**

# Posicionamiento docente ante el binomio tradición /modernidad

Fecha: 21 noviembre  
Hora: 15.00 -17.00

| País      | Ciudad    | Centro                                      | Nombre                            | Título de la Ráfaga   | Pág |
|-----------|-----------|---|-----------------------------------|---|-----|
| Guatemala | Guatemala | Universidad Rafael Landívar                 | Silvia Lucrecia Barrientos Fabián | La dualidad entre la estandarización y la flexibilidad en la enseñanza del proceso creativo   | 7   |
| España    | Madrid    | ESNE. Universidad Camilo José Cela          | Noelia Bascones Reina             | De las pedagogías de la Bauhaus a los nuevos fundamentos pedagógicos del diseño en la era de la digitalización globalizada  | 9   |
| España    | Zaragoza  | Escuela Superior de Diseño de Aragón (ESDA) | Cecilia Casas                     | Educación inclusiva en diseño social a través de la fotografía artística: estudio de un caso  | 12  |
| Portugal  | Porro     | Universidade Lusíada Norte                  | Rui Alexandre Lopes de Sousa      | A “cultura portuguesa do designer”, elemento determinante à identidade e interdisciplinaridade formativa do aluno<br><br>La “cultura portuguesa del diseñador”, elemento determinante para la identidad e la interdisciplina formativa del alumno | 14  |

| País     | Ciudad    | Centro   | Nombre                        | Título de la Ráfaga   | Pág |
|----------|-----------|--|-------------------------------|---|-----|
| Ecuador  | Quito     | Pontificia Universidad Católica del Ecuador      | Mariana Lozada                | Las tecnologías de apoyo un aporte para la responsabilidad social. Línea de investigación “diseño y desarrollo de productos interactivos” | 16  |
| Ecuador  | Guayaquil | Escuela Superior Politécnica del Litoral         | Ruth Matovelle Villamar       | Diseñar para innovar en un ambiente complejo y disruptivo   | 19  |
| Colombia | Pasto     | Universidad de Nariño                            | Nohora Elizabeth Polo Villota | Utopías y realidades de un diseñador  | 21  |
| España   | Alicante  | Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alicante | Javier Rico Sesé*             | La inteligencia artificial en los estudios de diseño  | 23  |
| España   | Castellón | EASD de Castellón                                | Juan Pablo Ruiz Hernández     | Propedéutica de la adversidad: abrir en caso de emergencia  | 26  |
| España   | Sevilla   | Escuela de Artes Plásticas y Diseño de Sevilla   | Mariano Velamazán Martínez    | Estudio vs. Asignaturas: experiencias para optimizar dos tradiciones de la enseñanza  | 29  |

# La dualidad entre la estandarización y la flexibilidad en la enseñanza del proceso creativo

---

## Objetivos

- » Exponer los retos de enseñanza del proceso creativo según el perfil estudiantil.
- » Evaluar las implicaciones de la estandarización del proceso creativo en el aula.
- » Contraponer la necesidad de estandarización de las instituciones educativas a la necesidad de flexibilidad creativa de los estudiantes.

## Resumen

El objetivo del Vorkurs de la Bauhaus era ser un espacio de experimentación autónoma, en el cual el estudiante reconociera sus talentos y desarrollara su potencial creativo. Esa noción sobre la importancia de la expresividad individual es el legado y, a su vez, el reto que hoy enfrentan las escuelas de diseño, ya que los procesos estandarizados que apuntan a la calidad académica no deben invalidar la flexibilidad creativa.

## Desarrollo de la propuesta

Cien años después de la Bauhaus, la vocación por el diseño se sigue originando desde la necesidad de expresarse. Es decir, el estudiante no necesariamente conoce el quehacer de los diseñadores, pero siente que tiene algo importante que decir o comunicar. Tal vez tampoco tiene clara la forma que tomará dicha comunicación, pero siente gran curiosidad por descubrirlo y eso lo motiva a adentrarse en el campo del diseño. A pesar de los miedos que siente, tal como dice Gilbert (2015), decide el camino de la valentía, el cual será un camino complejo en el que debe aprender no sólo a diseñar, sino a construir una relación sana con su creatividad.

La expresividad y curiosidad son precisamente el motor de la profesión y son características muy importantes que el docente no puede descuidar en el camino del aprendizaje. Es más, al ser un guía profesional, tiene la obligación de moldear y potencializar dichas características en el estudiante. Sin embargo, en la praxis, no es una tarea fácil, ya que la expresividad humana está preñada de flexibilidad gracias a su naturaleza individualista y, en el ámbito académico, el estudiante se enfrenta a una metodología estandarizada, la cual percibe antagónica a la creatividad individual. Si el docente no le da valor a la autonomía en el aula, entonces será paradójico para el estudiante que se le exija ser disruptivo en sus propuestas, mas no en su proceso creativo. Por eso, Chaves (2019) insiste en que no hay un método universal, el método es

**Silvia Lucrecia Barrientos Fabián**

Departamento de Diseño Gráfico, Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Rafael Landívar, Guatemala

tan variable como las variables de cada proyecto en cuanto a cliente, contexto, grupo objetivo, etc.

La necesidad de metodologías de enseñanza estructuradas en las instituciones educativas ha existido desde la Bauhaus y es tan latente en la actualidad como la necesidad de flexibilidad creativa que sienten los estudiantes en las aulas. Es decir, una estructura estandarizada es innegablemente necesaria, pero esta no necesita ser tan compleja como lo ha llegado a ser.

Desde hace cien años, tenemos un claro hito de la armonía entre estructura y flexibilidad. Lograr este balance es un factor clave para el éxito de la enseñanza en diseño hoy en día. Tal como insiste Best (2007), de nada sirve la estandarización de un proceso, si este no es después apropiado por el estudiante y personalizado según sea el caso. Es más, la flexibilidad es un factor que se ha mantenido a lo largo de diversos métodos emergentes, ya que entre más obvia sea la flexibilidad del método, más éxito tendrá, como es el caso del Design Thinking, por ejemplo. Por ello, se propone retomar las bases y reinterpretar la estructura del Vorkurs de Bauhaus, pero extrapolándolo a las complejidades del contexto actual. Al analizar la filosofía de la Bauhaus, se puede percibir una estructura que homogeniza la enseñanza, pero a su vez, tiene como objetivo principal permitirle al estudiante explorar y explotar su máximo potencial.

### Conclusiones

Al definir o estandarizar la metodología a usar en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una institución educativa, se debe tener claro que la flexibilidad debe ser uno de sus valores fundamentales para que esta sea exitosa y fortalezca la voz del estudiante, manteniendo su tono curioso y puliendo su timbre personal para que la innovación sea una cuestión autónoma. El reinterpretar el modelo del Vorkurs permitirá replantear métodos actuales y reenfoarlos en promover la autonomía del estudiante para alcanzar la calidad académica que se busca.

### Bibliografía y referencias documentales

Best, K. (2007). *Management del diseño: Estrategia, proceso y práctica de la gestión del diseño*. Barcelona. Parramón.

De Barbieri, K. (2014). *Educar sin culpa*. Barcelona. Grijalbo.

Gilbert, E. (2015). *Big Magic*. Nueva York. Riverhead Books.

Chaves, N. (2019). Conferencia: Los métodos de diseño. Argentina. Universidad de Palermo.

#Palabras clave:  
Vorkurs,  
metodología,  
proceso,  
estandarización,  
flexibilidad creativa,  
autonomía

## De las pedagogías de la Bauhaus a los nuevos fundamentos pedagógicos del diseño en la era de la digitalización globalizada

### Objetivos

- » Revisar las propuestas pedagógicas la Bauhaus.
- » Analizar la repercusión de dichas pedagogías en el diseño del siglo XX.
- » Hacer una reflexión sobre la necesidad de implementar y actualizar estas metodologías.
- » Establecer conexiones entre las pedagogías Bauhaus y los actuales planes de estudio de las enseñanzas Superiores de Diseño.

### Resumen

Las propuestas pedagógicas de los diferentes maestros Bauhaus han sido referente internacional de las Escuelas Superiores de Arte y Diseño donde aún siguen vigentes. El presente estudio pretende analizar su repercusión en el diseño del siglo XX, en aras de establecer conexiones entre las metodologías pedagógicas de la Bauhaus y las actuales enseñanzas de Diseño.

### Desarrollo de la propuesta

La escuela Bauhaus ha sido referente internacional en el concepto de reforma pedagógica cuyos principios metodológicos fueron adoptados por los programas educativos de las Escuelas Superiores de Arte y Diseño. Sin embargo, no toda su metodología fue fruto de la ruptura total con los anteriores metodologías de enseñanza sino que su filosofía y planteamiento de trabajo se inspiró en las nuevas pedagógicas surgidas en el siglo XIX y que a su vez formaron parte de la formación de muchos de los maestros Bauhaus.

Todas estas pedagógicas tenían en común la renovación de estrategias formativas adaptadas a las necesidades de una sociedad que estaba cambiando y contribuyeron de forma relevante a la adaptación de los diseños curriculares educativos a los nuevos modelos sociales, laborales y económicos.

Debemos entender la formación en disciplinas creativas como la suma de las diferentes enseñanzas que proporciona “la Historia del Arte, la estética, la crítica artística y la práctica de la expresión” (Calaf, Navarro y Samaniego, 2000: 13). En este sentido hemos de tener presentes cada uno de los factores influyentes en el desarrollo para el aprendizaje de los diferentes mecanismos que intervienen en el proceso creativo ya que el arte “constituye una de las formas más elevadas y completas de expresión de una cultura, de sus ideas y valores” (García Lledó, 2006: 245-246).

Noelia B  
Báscones Reina  
Miguel A.  
Rejas del Hoyo

ESNE. Universidad  
Camilo José Cela

Desde la perspectiva actual, el alumnado del siglo XXI demanda un tipo de formación adaptada a los avances tecnológicos propios de la sociedad globalizada a la que pertenece. Por este motivo, debemos mirar al futuro analizando aquellas metodologías de enseñanza susceptibles de ser mantenidas en el tiempo. Del mismo modo, debemos validar sus aportaciones y actualizarlas a las necesidades de una sociedad cada vez más globalizada e inmersa en la era digital.

Por lo tanto, dentro de los nuevos retos pedagógicos aplicados en las actuales enseñanzas de diseño es necesario volver la mirada a aquellas propuestas que ya en su día supusieron un cambio radical en los modos de entender la enseñanza. Las nuevas pedagogías surgidas a finales del siglo XIX se centran en la necesidad de «educar la percepción». Estas primeras corrientes surgen de las propuestas de Jean-Jacques Rousseau y tienen su continuidad con pedagogos como Rudolf Steiner o Jean Piaget, entre otros.

Por este motivo, el objetivo principal de este estudio, es llevar a cabo una revisión de las propuestas pedagógicas de la escuela Bauhaus y analizar su repercusión en el diseño del siglo XX a la vez que se cuestiona la relevancia de los modelos pedagógicos surgidos a finales del siglo XIX y que fueron una fuerte influencia en los maestros de la Bauhaus. Todo ello en aras de hacer una reflexión sobre la necesidad de implementar y actualizar dichas metodologías y por lo tanto establecer conexiones con los actuales planes de estudio de las enseñanzas superiores de diseño en la formación de los futuros diseñadores del siglo XXI.

### Conclusiones

El alumnado del siglo XXI necesita un tipo de formación adaptada a las nuevas necesidades tecnológicas. Sin embargo no podemos centrar su aprendizaje tan sólo en el conocimiento de las herramientas digitales sino que es necesario establecer mecanismos de comprensión en la gestión de información y el manejo de recursos.

En este sentido, es enriquecedor y a la vez de necesario, establecer conexiones con aquellas propuestas pedagógicas que favorecen el análisis y la reflexión a favor de un conocimiento integral a la vez que se pone en marcha un plan de actualización que contemple la adaptación de dichas metodologías a las actuales demandas de una sociedad global y digitalizada.

#Palabras clave:  
Bauhaus, pedagogía,  
diseño, globalización y  
era digital.

### Bibliografía y referencias documentales

Acitores, A., García-Ramos, F. J. y Meléndez, V. (Eds.) (2018). **Innovación docente para futuros diseñadores. Nuevas estrategias formativas**. Madrid: Esne Editorial.

Arnheim, R. (2002). **Arte y percepción visual**. Madrid: Alianza Forma. (Año de publicación del libro original 1979).

Bitterberg, K. (ed.) (1976) Bauhaus. [Edición abreviada en español del cat. Exposición 50 años de Bauhaus] Stuttgart: Institut Für Auslandsbeziehungen.

Bordes, J. (2019). **El juego del arte. Pedagogía, arte y diseño**. [cat. Expo] Madrid: Fundación Juan March.

Bordes, J. (2007). **La infancia de las vanguardias, sus profesores desde Rousseau a la Bauhaus**. Madrid: Cátedra.

Calaf, R.; Alfredo Navarro, A y Samaniego, J. A. (2000). **Ver y comprender el arte del siglo XX. Didáctica de las ciencias sociales**. Madrid: Síntesis educación.

Eggelhöfer, F. y Keller-Tschirren, M. (2013). **Paul Klee. Maestro de la Bauhaus**. [cat. Expo.]. Madrid: Fundación Juan March.

García Lledó, G. (2006). **Arte contemporáneo, educación artística y diversidad cultural**. López Fdz. Cao, M. (Coord.) Creación y posibilidad. Aplicaciones del arte en la integración social. Madrid: Fundamentos.

Gómez Molina, J. J. (Coord.) (2003). **Las lecciones del dibujo**. Madrid: Cátedra.

Kandinsky, W. (1996) **De lo Espiritual en el arte**. Barcelona: Paidós Ibérica.

Kandinsky, W. (2010) **Punto y línea sobre plano**. Barcelona: Paidós.

Klee, P. (2008). **Teoría del arte moderno**. Buenos Aires: Cactus.

Lupton, E. y Cole-Phillips, J. (2014). **Diseño Gráfico. Nuevos fundamentos**. Barcelona: Gustavo Gili.

Martín González, J. J. (1996). **Historia del arte**. Madrid: Gredos.

Mayer, M. (2004). **John Berger y los modos de mirar**. Madrid: Ed. Campo de Ideas.

Meggs, p. B. y Purvis, A. W. (2015). **Historia del diseño Gráfico**. Barcelona, RM.

Munari, B. (2011). **¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual**. Barcelona: Gustavo Gili.

Munari, B. (2008). **Design as Art**. Penguin Modern Classics. London.

Wick, R. (1988). **Pedagogía de la Bauhaus**. Madrid: Alianza Forma.

# Educación inclusiva en diseño social a través de la fotografía artística: estudio de un caso

**Cecilia Casas**  
**Miguel A. Rejas del Hoyo**

Escuela Superior de  
Diseño de Aragón  
(ESDA), España.

## Objetivos

Demostrar el potencial de la fotografía creativa y artística, la cual, utilizada de modo participativo por colectivos socialmente vulnerables y estudiantes de diseño, conlleva resultados positivos para ambas partes.

Mostrar lo útiles que pueden llegar a ser este tipo de experiencias que combinan el uso de nuevas metodologías de aprendizaje, la educación inclusiva en diseño y la atención a personas excluidas.

Hacer ver cómo esta experiencia ayuda a los estudiantes a ser conscientes del potencial social de su propio quehacer como diseñadores y de que poseen las competencias necesarias para lograr fines sociales.

## Resumen

Este trabajo aborda la educación inclusiva en diseño social sirviéndose de la fotografía participativa entendida como obra de arte, a través del análisis y la reflexión sobre una experiencia artística realizada en mayo de 2017 por alumnado de la Escuela Superior de Diseño de Aragón (ESDA) y usuarios de la Asociación Tutelar Aragonesa de Discapacidad Intelectual (ATADES).

## Desarrollo de la propuesta

En la actualidad, en el contexto de las políticas públicas educativas se considera una meta importante alcanzar la atención a lo social mediante la educación inclusiva. En el Preámbulo de la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa se afirma: "Debemos pues considerar como un logro de las últimas décadas la universalización de la educación, así como la educación inclusiva". Así, el Ministerio de Educación y Formación Profesional define la educación inclusiva como aquella que tiene como fin prestar una atención educativa que favorezca el máximo desarrollo posible de todo el alumnado y la cohesión de todos los miembros de la comunidad. Sin embargo, en la práctica, poniendo el foco en el currículo vigente en España de las enseñanzas artísticas y, más concretamente, en las de diseño, se observa que no se presta atención suficiente a lo social. Esto se observa desde la experiencia de la docencia en diseño, así como se infiere de los actuales planes de estudio y, en general, de la normativa educativa vigente, anticuada y difícil de modificar. En este contexto, algunas de las preguntas que se plantean son: ¿es posible introducir mejoras en la educación en diseño social? Si es así, ¿cómo? y ¿con qué herramientas?

Para contestar a estas preguntas y con los objetivos arriba propuestos, se parte de una experiencia concreta denominada Making Of, que consistió en un proceso creativo participativo en el que trabajaron juntos un grupo de alumnos de tercer curso de diseño gráfico (desde las asignaturas de Fotografía Aplicada al Diseño I y II) y otro de personas con discapacidad cognitiva, en calidad de coautores, al mismo nivel. Se ideó y puso en práctica un taller de fotografía en el que los estudiantes enseñaban y acompañaban a las personas con discapacidad a hacer fotografías. Seguidamente, hubo un proceso de intervención artística de los alumnos sobre sus fotografías y finalmente se organizó e inauguró una exposición colectiva en la escuela de diseño.

En la primera parte de esta intervención se analiza la naturaleza de la fotografía y los rasgos que la hacen útil como herramienta de creación con los fines mencionados.

A continuación, se trata de demostrar que la creación colaborativa y participativa entre un grupo de estudiantes de diseño y el colectivo con el que trabajan permite mejorar la calidad de la educación en diseño social y el bienestar de los miembros de dicho colectivo vulnerable.

Finalmente, se explica cómo, tras evaluar la experiencia desde una perspectiva cualitativa a través de entrevistas informales, se observa una toma de conciencia por el alumnado de las posibilidades de cambio social que pueden llegar a alcanzar en el desempeño de su futura profesión.

## Conclusiones

Es posible crear un diseño eficiente y, a la vez, atento a necesidades sociales, mediante la educación inclusiva. Además, es más efectivo si se enseña a través de la inmersión y el contacto presencial, directo, con el colectivo vulnerable.

La cámara fotográfica es una herramienta especialmente útil a estos efectos.

El arte es terapéutico, liberador, democrático e integrador. Por tanto, puede ser motor de cambio social. La educación en el pensamiento crítico, abre la posibilidad al cambio de mentalidad, (Freire, 1975).

Este tipo de prácticas puede ser un acicate para que los alumnos asuman responsabilidades profesionales en esta dirección.

La importancia de esta experiencia obliga a repensar la pertinencia del currículo educativo en arte y las políticas de inclusión.

## Bibliografía y referencias documentales

Freire, P. (1975). *Pedagogía del oprimido*. Madrid: Siglo XXI.

Legislación: Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (BOE,10/12/2013).

#Palabras clave:  
educación inclusiva,  
diseño social,  
fotografía artística,  
discapacidad intelectual,  
políticas educativas



## A “cultura portuguesa do designer”, elemento determinante à identidade e interdisciplinaridade formativa do aluno

**Paula Costa Soares**  
**Rui Alexandre Lopes de Sousa**

Universidade Lusíada Norte (ULN),  
Faculdade de Arquitetura e Artes.  
\*Centro de Investigação em Território, Arquitectura e Design (GITAD), Portugal

### Objetivos

- » Refletir sobre a identidade do design português.
- » Compreender a importância da cultura portuguesa no desenvolvimento de produtos portugueses de design, como ponto diferenciador nos mercados.
- » Promover a importância das culturas locais no design português.
- » Participar na visibilidade do design português nos mercados nacional e internacional.
- » Formular problemáticas emergentes com iniciativa e, espírito empreendedor.
- » Resúmen

Pode a interdisciplinaridade entre unidades curriculares (UC's) suscitar interesse e promover participação na sociedade/comunidade na qual cada aluno/designer se insere? E, como é que a cultura nacional em design, e seus referenciais, potenciam esse processo formativo? Estas questões formaram a base de uma reflexão assente num estudo de caso participativo entre UC's e, uma empresa.

### Desarrollo de la propuesta

Em Portugal a institucionalização do design é relativamente recente. Num momento em que se reflete sobre a relação entre artesanato e design, é essencial questionar os verdadeiros campos de atualização com que a educação em design se deverá deparar quando apoiada na cultura nacional. Esta problemática é determinante quando vemos o quão recente é o design como disciplina, num contexto mais restrito como dos mercados de nicho ou locais e, que esse início pode estar inteiramente ligado à relação com a identidade, artesanato e cultura portuguesa.

A formação em design, num contexto superior universitário, é na atualidade exponencialmente direcionada para questões sociais, estratégias, sustentáveis mas, maioritariamente, de foco global. No entanto, acontecem muitas vezes sem qualquer relação com a sociedade envolvente (local) e, sua evolução.

Na Universidade Lusíada Norte (ULN) todo o corpo docente, através do plano de estudos (horizontal e vertical) aprovado, tem-se empenhado na sensibilização dos alunos para a importância da comunidade/sociedade e a integração de cada aluno na mesma, tendo em conta com o que cada um terá de melhor para lhe oferecer através da sua formação em design. A UC de “Cultura Portuguesa do Designer” (CPD) é uma unidade curricular presente nesse

plano de estudos e que tem desempenhado esse papel, não só na formação teórica mas também no apoio e articulação da prática de projeto, facilitando o entendimento e, a sustentação do conhecimento e discurso do aluno.

Na presente investigação elevam-se expectativas de que a educação/formação em design deve atender às competências que permitirão aos licenciados em design lidar com o legado identitário existente, respondendo aos novos desafios da profissão nas mudanças emergentes. O presente estudo de caso participativo desenvolve uma reflexão assente na interdisciplinaridade, entre a UC teórica de CPD e, a UC prática Design III. Em CPD foram analisados vários estudos de caso nacionais que permitiram uma forte contextualização do mercado e identidade portuguesa e, em Design III, através de uma parceria academia-indústria com AsPortuguesas, desenvolveu-se um projeto de colaboração que permitiu o contacto direto com esta startup, materializando assim a prática do design em contexto real. O sucesso foi visível nos produtos desenvolvidos pelos alunos, que já se encontram a ser comercializados pela empresa.

As práticas pedagógicas aqui referenciadas foram na ótica do aluno sem dúvida essenciais para o entendimento da identidade nacional, construção da consciência profissional e, fomento de práticas empreendedoras com iniciativa local mas visibilidade global. Esta prática potencial para o atual modelo de ensino superior de design de cada país é o foco desta reflexão/investigação.

### Conclusiones

CPD no ensino superior é essencial à preparação dos futuros profissionais ou investigadores em design dado que a educação separada do conhecimento e, da evolução da sociedade envolvente, considera-se incompleta e desenquadrada. Numa abordagem sistémica ao design ambas devem gerar parcerias e colaborações que proporcionem “pontes” e oportunidades que não descurem as raízes identitárias e empreendedoras dessa sociedade.

### Bibliografía y referencias documentales

Almeida, V. (2009). Tese de doutoramento: O Design em Portugal, um Tempo e um Modo: a institucionalização do design Português entre 1959 e 1974. Lisboa. Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa.

Bonsiepe, G. (2011). Design, cultura e sociedade. São Paulo. Edgard Blucher.

Fernandes, I. et al. (2009). A Fábrica de Faianças das Caldas da Rainha, De Bordalo Pinheiro à actualidade: a sua história. Lisboa. Civilização Editora.

Vilar, T. et al. (2014). Design et al. Lisboa. Publicações Dom Quixote.

Zeegen, L. (2009). What use is Design Education in Icoagrada Education Netwok Conference 2009: design, education and innovation. Iridescent, vol.1 2009-2011.

\*Este trabalho é financiado por Fundos Nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., no âmbito do Projecto UID/AUR/04026/2019.

#Palabras clave:  
design,  
tradição, identidade,  
ensino,  
interdisciplinaridade



# El diseño como mecanismo de vínculo e impacto en procesos de investigación y desarrollo interdisciplinar

## Mariana Lozada

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

### Objetivos

- » Reflexionar sobre la importancia del diseño, como mecanismo estratégico en la generación de soluciones para problemáticas de carácter interdisciplinar.
- » Identificar desde la práctica, aspectos que han aportado para mejorar los procesos de diseño, de tal forma que los nuevos diseñadores se vinculen de manera efectiva en grupos interdisciplinarios de estudio.
- » Proponer una nueva manera de ver al diseño, desde una perspectiva ajustada a los requerimientos de una sociedad ambientalista, tecnológica, de integración cultural y con nuevos modelos económicos, que apunte a las posibles transformaciones de los modos de vida venideros.

### Resumen

Teniendo como premisa, que a través de los años el mundo se ha sometido a diversas transformaciones de carácter social, cultural, ambiental u otras; y conscientes que el conocimiento también evoluciona, este escrito, analizará la necesidad de que el diseño se renueve y adapte a los desafíos de un mundo cambiante, y funcione como mecanismo que facilite la aplicación de soluciones efectivas a problemáticas actuales, específicamente a aquellas que han tomado gran fuerza en los últimos años: las culturales y medioambientales.

### Desarrollo de la propuesta

Sin lugar a duda, los diseñadores nos hemos formado escuchando sobre la Bauhaus y la importancia de sus aportes a lo que ahora conocemos como Diseño; pero, ¿Cuántos de nosotros nos hemos detenido a reflexionar, sobre si esos aportes son aún vigentes en la sociedad en la que nos movemos?

Muchos, al igual que en otras áreas del conocimiento, siguen manejando los discursos con los que ellos aprendieron, o aferrándose a un autor determinado, a su forma de pensar y de realizar procesos, pero es trascendental que, como académicos, abramos el espectro y nos permitamos ver más allá de lo que aprendimos, que nos atrevamos a generar nuevas propuestas y posiblemente a ser los mentalizadores de diferentes modalidades de hacer diseño.

La academia posee los insumos y escenarios necesarios donde la investigación es la base de los procesos. La vinculación con otras disciplinas es la columna que permite ejecutar propuestas bien fundamentadas y enfocadas en los requerimientos concretos de las personas y las especificidades de los diversos escenarios de aplicación, abriéndole campo al diseño como el canal que facilita la comunicación y entendimiento entre diversas áreas del conocimiento y grupos de interlocutores heterogéneos.

En el caso específico de la Carrera de Diseño Gráfico de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE), en los primeros años de estudio, se siguen impartiendo conocimientos base con los que se sustentó el diseño en sus orígenes, como una forma de conocer sobre la historia y las transformaciones que se han dado a través de los años, pero al mismo tiempo, se ha visto la necesidad de reflexionar sobre estudios y propuestas de los referentes del diseño actual, quienes a través de una mirada holística y con enfoque hacia el futuro, plantean análisis, metodologías y alternativas más ajustadas a nuestra realidad.

Estamos conscientes que aún existen muchas áreas por explorar e importantes espacios en los que podemos interferir, muchos de ellos que hace algunos años eran inimaginables, tanto para nosotros como diseñadores, como para otros profesionales que todavía no tienen clara la función del diseño. En virtud de lo mencionado, nos hemos esforzado por ganar espacio en áreas de estudio de otras disciplinas, donde nuestra profesión puede ser de gran incidencia en la generación de soluciones.

Como parte de estas prácticas, la Carrera se ha esforzado porque varios de sus estudiantes de último nivel, para el desarrollo de sus proyectos de fin de carrera, se vinculen a problemáticas interdisciplinarias que nazcan de proyectos de investigación y que aborden temas de interés actual. Entre ellas se pueden presentar varios proyectos ligados a temas de educación, salud, vialidad, seguridad informática y medio ambiente.

Posiblemente uno de los que más aporte ha brindado a la Carrera, en cuanto al reconocimiento de nuestras falencias investigativas como diseñadores en relación a otras Facultades que llevan ya un largo camino recorrido en este ámbito y que ha permitido identificar las posibilidades de engranaje, es el proyecto "Expedición murciélago", el que nace de un proceso investigativo entre las Carreras de Biología y Diseño Gráfico, donde se inserta a esta última Carrera como una alternativa para cumplir el requisito de interdisciplinariedad que demanda Universidad para aprobar proyectos de investigación, pero que termina con un reconocimiento de los biólogos al aporte del Diseño Gráfico en los procesos educativos y de vinculación entre las comunidades objetivas y los profesionales participantes en el proyecto, además de la alta valoración que se le dio a la propuesta gráfica en relación a la efectividad que tuvo en relación al material educativo con el que trabajaban hasta el momento y el impacto que causó en el público objetivo.

Con este proyecto se pudo dar un paso más en el largo camino, para lograr que el diseñador ya no sea visto como un operario o materializador de las ideas de otros, sino como un estratega que participa desde el inicio del proceso investigativo y aporta con propuestas efectivas, sustentadas en la teoría, la interdisciplina y el análisis del ser humano y su entorno.

Por otra parte, este proyecto permitió identificar caminos de estudio para mejorar los procesos de diseño y profundizar en el desarrollo de material lúdico que cumpla con estándares y metodologías internacionales de educación medioambiental no formal, que sea el referente para otro tipo de propuestas de índole similar y que abra las puertas para desarrollar una metodología de diseño medioambiental, basada en los conocimientos y las experiencias adquiridas.

El tiempo es corto y los proyectos son varios, pero lo trascendental de este tipo de propuestas, es que tanto docentes como estudiantes, cada vez van tomando mayor conciencia de la importancia de trabajar en equipo con otras áreas de conocimiento y de impulsar la valoración del diseño como ese engranaje que permite que las partes se vinculen de manera sistemática y funcional para llegar al objetivo propuesto.

#Palabras clave:  
diseño,  
innovación,  
educación, investigación,  
sociedad

## Conclusiones

La historia relata las transformaciones a las que se ha enfrentado el mundo, así mismo el texto que precede demuestra que vivimos en un mundo cambiante y que los sucesos de estos cambios han dado lugar a que el conocimiento presente nuevas aristas que permitan dar soluciones efectivas a problemáticas actuales.

Es así que el diseño no puede aislarse de esta realidad, pues necesita repensar sus teorías y prácticas, de tal manera que su manera de hacer no tenga un tinte meramente decorativo y operativo, sino que sea el vínculo efectivo, donde confluyen los saberes y se tornan entendibles para otros; y que, al mismo tiempo, siga ganando terreno como una modalidad innovadora para proponer soluciones efectivas en procesos interdisciplinarios de alto impacto.

## Bibliografía y referencias documentales

Del Vecchio, F. (2014) *Diálogos con diseñadores*. Ciudad de Tigre: S.E.

Fernández, J. (S.f.) *Diseño estratégico: guía metodológica*. España: Gráficas Rigel

Frascara, J. (1997) *Diseño Gráfico para la gente*. Buenos Aires: Infinito.

Leonard, N., Ambrose, G. (2013) *Investigación en el diseño*. Barcelona: Paramon.

Rodríguez, L. (2004). *Diseño: Estrategia y tácticas*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.

## Diseñar para innovar en un ambiente complejo y disruptivo

### Objetivos

- » Estudiar un territorio particular, el de Ecuador, en sus manifestaciones actuales de la relación diseño e innovación.
- » Identificar las habilidades del diseñador en las actividades de innovación.

### Resumen

El propósito de este documento es estudiar un territorio en particular, y extraer de este las singularidades sobre la relación diseño e innovación, que le permita identificar las habilidades del diseñador en las actividades de innovación dadas en países en desarrollo, como el Ecuador.

### Desarrollo de la propuesta

Comparando la filosofía de la escuela Bauhaus, con la realidad actual, se evidencia una similitud, la escuela nació en la post guerra donde el contexto se caracterizaba por movimientos revolucionarios que aspiraban provocar una renovación radical de la cultura y la sociedad, reflejado en la necesidad de encontrar nuevos caminos en cuanto a diseño y composición (Hernandez, 2019). Hoy en día, también vivimos en un ambiente complejo, volátil, incierto y diverso, que exige como respuesta que la industria, la academia y los gobiernos se encaminen juntos en la generación de innovación (BID, 2016). La academia tiene un rol protagonista en este desafío, pues debe formar al talento humano necesario para este reto, el acercamiento de la academia a la empresa resulta inminente. Por ello, el propósito de este documento es estudiar un territorio en particular, y extraer de este las singularidades sobre la relación diseño e innovación. Se emplea un enfoque metodológico exploratorio y descriptivo, desde dos visiones: una general a nivel país por medio de un análisis del Sistema Nacional de Innovación y la específica por medio de una consulta a 66 gerentes de pymes industriales del sector alimenticio, domiciliadas en la ciudad de Guayaquil, la que alberga más de seis universidades que imparten carreras del área de diseño.

**Ruth Matovelle Villamar**

Facultad de Arte,  
Diseño y Comunicación  
Audiovisual, Escuela  
Superior Politécnica del  
Litoral, Ecuador

#Palabras clave:  
disruptivo,  
diseño,  
innovación,  
academia

## Conclusiones

A nivel de políticas públicas de CTI (Ciencia, Tecnología e Innovación), en el Ecuador no existe ningún programa que impulse la adopción del diseño en actividades de innovación a nivel nacional o regional. La empresa mayoritariamente afirma no emplear diseño en el proceso de innovación ya que lo ve asociado más al concepto de marketing. El ser creativo, tener visión sistémica y trabajar en equipo, son habilidades encontradas en diseñadores extranjeros, lo que dejar ver un amplio camino por recorrer por la academia con respecto a la preparación de futuros profesionales del diseño.

## Bibliografía y referencias documentales

BID. (2016). *Innovación y productividad en las empresas en América Latina y el Caribe: el motor del desarrollo económico* (Matteo Gra). New York.

Borja De Mozota, B. (2006). *El diseño de la innovación, dos retos para la profesión del diseño*. Innovación Y Diseño, 23, 132-146.

Carrió, M. (2006). *Espacios comunes del diseño y la innovación*. Innovación y Diseño, 23, 147-155.

Guaipatín, C., & Schwartz, L. (2014). *Ecuador, Análisis del Sistema Nacional de Innovación*. BID, División de Competitividad e Innovación.

Hernández, A. (04 de 2019). *Actualidad de la Bauhaus, 1919-2019*

## Utopías y realidades de un diseñador.

### Objetivos

- » Dinamizar la enseñanza del área de gestión con un enfoque específico para la disciplina del diseño a partir del reconocimiento de casos de emprendedores egresados.
- » Correlacionar las realidades laborales de los egresados de Diseño Industrial que han incursionado en creación de empresas desde un acercamiento a sus historias de vida.
- » Realizar un paralelo entre la formación impartida en la academia y su aplicabilidad en el campo profesional en casos de egresados que han realizado emprendimientos y que actualmente tengan empresas de diseño.

### Resumen

El área de gestión impartida en el programa de Diseño Industrial de la Universidad de Nariño está orientada en el conocimiento de elementos generales relacionados con el campo administrativo, según lo define su Proyecto Educativo (PEP de D.I.), que busca que sus egresados generen empresas que aporten a la región. Sin embargo, es necesario reconocer experiencias de emprendimientos de sus egresados con el fin reorientarla, potencializando su enfoque aprovechando las características sociales y culturales del contexto laboral generando innovación y competitividad empresarial.

### Desarrollo de la propuesta

El área de gestión fue formulada desde los inicios del programa (1994) como una cátedra requisito para el campo disciplinar teniendo en cuenta las características de la región, con el fin de formar en el campo gerencial del diseño y teniendo en cuenta las características y requerimientos propios del contexto laboral en el que se desarrollará el egresado de Diseño Industrial. Ésta tiene por objetivo motivar y formar en áreas específicas, impulsando el emprendimiento y la generación de empresas de diseño. Cabe anotar, que en el PEP del Programa de Diseño Industrial se enuncia el perfil del egresado: "... será un profesional capacitado para aplicar su formación artística, científica y humanística, en la investigación, comprensión y solución de necesidades individuales y colectivas, mediante productos o procesos productivos, competitivos en el mercado nacional e internacional, manteniendo el sentido de la identidad cultural... con capacidad y autonomía para crear empresas que generen desarrollo regional y con una formación que lo convierta en impulso de la productividad...".

Lo anterior define desde la academia utopías o realidades de formación disciplinar. Sin embargo, el contexto laboral puede diferir de la formación académica.

**Nohora Elizabeth  
Polo Villota  
María Cristina  
Ascuntar Rivera**  
Universidad de Nariño,  
Pasto, Colombia

mica por lo que se realizó un acercamiento con algunos de los egresados del programa teniendo en cuenta que son ellos quienes aplican los conocimientos adquiridos en el medio laboral y que son ellos quienes vivencian el currículo inicialmente como escenario lleno de experiencias académicas y posteriormente lo replican en el contexto laboral donde se desenvuelven empleando los conocimientos adquiridos. Para ello es necesario conocer historias de vida que pongan en manifiesto sus debilidades y fortalezas formativas, posibilitando identificar requerimientos de formación. Y es aquí donde se puede hablar de currículos pertinentes para la región. Para el caso, se toma el área de gestión con el fin de centrar el análisis de la formación en un campo específico de conocimiento que si bien puede ser común con otras disciplinas, debe tener una orientación o un componente específico que le aporte de manera diferenciada a la formación del diseñador Industrial.

Para finalizar, es necesario enunciar que una investigación previa de seguimiento a egresados del programa de Diseño industrial de la Universidad de Nariño, arrojó que un 20% los egresados cuentan con empresa propia y se podría sumar a este porcentaje a los diseñadores Freelance con un 8% partiendo que ellos trabajan de manera independiente, realizando asesorías en diversas áreas del diseño en empresas sin que exista necesariamente con ellas vinculación laboral por contrato. En ambos casos requieren de manera imperativa formación en áreas de gestión y que si bien han recibido orientación en conceptos relacionados en administración, fue necesario conocer sus casos con el fin de tener una visión cercana a los requerimientos laborales que permitan proponer una formación acertada para la cátedra en gestión e innovación empresarial para diseñadores.

### Conclusiones

Al evaluar el área de Gestión, desde el contexto productivo del egresado en diseño se puede definir que el concepto de innovación está implícito en dichas empresas y se puede determinar que las asignaturas de Administración se perciben como altamente aplicables a la vida laboral del egresado de Diseño industrial de la Universidad de Nariño y por tanto deben fortalecerse curricularmente. Es importante identificar el potencial sociocultural de la región para potencializarlo en la creación de industrias culturales y creativas, fortalecer en temas viabilizar el emprendimiento, marketing y la experiencia de usuario con el fin de alcanzar el perfil propuesto para el egresado del programa.

### Bibliografía y referencias documentales

Lasso J, Polo E (2017). *El Diseño Industrial en Nariño, desde la mirada de sus egresados*. Universidad de Nariño. (En proceso de publicación)

Uscátegui M, Escandón G, Polo E (2012). *Historia Curricular Diseño Industrial 1994-2006*. Universidad de Nariño. Nariño. Ed. EDINAR.

Universidad de Nariño (2014). *Informe de Autoevaluación y Plan de Mejoramiento de Diseño Industrial*. Facultad de Artes. Departamento de Diseño. Pasto.

Universidad de Nariño (2013). *Proyecto Educativo del Programa (PEP de D.I), de Diseño Industrial*. Facultad de Artes. Departamento de Diseño. Pasto.

#Palabras clave:  
gestión de diseño,  
emprendimiento,  
innovación,  
historias de vida

## La inteligencia artificial en los estudios de diseño

### Objetivos

- » Determinar el grado de influencia que la IA tendrá en los estudios de diseño.
- » Ver el estado actual de la cuestión y prever lo que puede ocurrir en un futuro próximo.
- » Encontrar nuevos caminos para la creatividad en los que la IA se encuentre presente.

### Resumen

La irrupción de la Inteligencia Artificial va a cambiar muchos de los empleos tradicionales tal y como los conocemos hoy en día. La disciplina del diseño y aquellas que conllevan un uso de la creatividad también se verán afectadas, aunque de manera diferente. Los futuros estudiantes de diseño tendrán que acostumbrarse a trabajar incorporando la IA en sus procesos creativos, como una herramienta de trabajo más.

### Desarrollo de la propuesta

La IA se esta introducción poco a poco en nuestra vida diaria. Ya sea a lo hora de elegir una de las recomendaciones que según nuestros gustos personales nos muestra Netflix o cuando consultamos la ruta más óptima para ir al trabajo con Google Home o simplemente preguntando a Siri que tiempo va a hacer hoy.

Por eso, uno de los retos a los que se tendrán que enfrentar los futuros titulados en diseño será la convivencia con inteligencias artificiales. La IA esta cambiando ya a día de hoy, de forma drástica, la naturaleza de los procesos creativos. Para bien o para mal, la introducción de la IA supondrá que los diseñadores dejarán de tener el monopolio de la creatividad y tendrán que acostumbrarse así como adaptarse a situaciones y formas de trabajar diferentes. Por ello, es preciso que los futuros diseñadores empiecen a entender las posibilidades del diseño asistido con IA. Posiblemente la solución a medio plazo será la inclusión de la IA en los programas de las carreras de diseño.

Los nuevos diseñadores ya no se centrarán tanto en la mera creación, sino que deberán trabajar en contextos interdisciplinarios con otros profesionales que también aplicarán principios de Design Thinking asistido con IA. Por otra parte, el trabajo con IA permitirá a los diseñadores crear millones de variaciones de un diseño de manera rápida y fácil, y la productividad de la mayoría de los diseñadores aumentará drásticamente.

Todo esto nos puede resultar familiar. De hecho, ya vivimos un cambio similar durante la década de los 80 con la llegada del ordenador personal y los

**Javier Rico Sesé**

Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alicante, España



mismos temores que se lanzaron entonces se están escuchando ahora. Es evidente entonces, que el rechazo hacia los avances de la tecnología viene de largo. Por ejemplo, durante la Revolución Industrial, el Movimiento Arts and Crafts surgió para contrarrestar el protagonismo de las máquinas y la pérdida de la artesanía tradicional, un trabajo hecho a mano y creativo que ponía en valor el trabajo realizado para las nuevas clases sociales que se estaban formando al calor de la transformación industrial y social. Más tarde, durante los primeros años de la aparición del ordenador, compartieron sentimientos análogos. Es oportuno recordar la frase de Paul Rand: "Sobre mi cadáver" para ilustrar esta idea, haciendo evidente su preferencia por los procedimientos analógicos frente a la versatilidad y la agilidad del ordenador. Pero al igual que ocurrió entonces, los profesionales de la comunicación van a tener que conocer a fondo esta nueva herramienta para sacarle el máximo rendimiento.

Es cierto de que existe un riesgo de pérdida de cierta dimensión humana a la vez que el diseño se volverá más homogéneo. Pero la realidad es que con una mayor productividad y mejores herramientas, será más fácil para los estudiantes de diseño crear proyectos aceptables, si no excepcionales. Por tanto, es importante que los diseñadores piensen en la IA como una herramienta más en su caja de herramientas, un material para ser utilizado de manera responsable y ética.

En la actualidad existen ya diferentes herramientas que ayudan en la creación del diseño basadas en tecnología de IA, como por ejemplo Wix Adi, una herramienta que pretende aprovechar la IA para la creación de sitios web o Adobe Sensei, diseñada para facilitar las tareas más repetitivas y facilitar la experiencia de usuario. Estos son solo algunos ejemplos de herramientas que ya existen en el mercado pero en el futuro la cantidad será mayor y más significativa.

Por tanto, la IA reemplazará muchas tareas repetitivas y que nada tienen que ver con la creatividad. Esto permitirá que los futuros diseñadores puedan centrarse más en el trabajo estratégico y en la dirección de arte que en el trabajo mecánico. Los procesos de producción también serán más cortos.

### Conclusiones

El futuro nos va a dejar muchos retos a los que las personas creativas nos vamos a tener que enfrentar. La IA no debería verse como una amenaza para el mundo del diseño sino como una oportunidad. Nos corresponde pues a los futuros diseñadores, liderar el cambio y no luchar contra lo que de forma natural formará parte de nuestras sociedades.

Cuando los humanos y las máquinas colaboren juntos podrán diseñar y crear cosas más increíbles que trabajando por separado.

#Palabras clave:  
democratización de la  
creatividad,  
creatividad  
computacional,  
inteligencia artificial, artes  
visuales

### Bibliografía y referencias documentales

- Blanco, M. (2015). *Emoción y Creatividad en Inteligencia Artificial*. Universidad Complutense, Madrid.
- Boden, M. (2016). *Inteligencia Artificial*. Turner Publicaciones. Madrid. Boden, M. (1983). *Inteligencia artificial y el hombre natural*. Tecnos.
- Boden, M. *La mente creativa: Mitos y mecanismos*. Gedisa.
- Bonet, Á. (2018). *El tsunami tecnológico: ¡Y cómo superarlo!* Deusto.
- Bonsiepe, Gui. (1998). *Del objeto a la interface. Mutaciones del diseño*. Buenos Aires, Ediciones Infinito.
- Cabañes, E. (2013). *Trurl y Klapaucius: reflexiones sobre creatividad ¿artificial?* Revista de estudios de juventud nº103.
- Cebrián De La Serna, M. y Ríos, J.M. *Nuevas tecnologías aplicadas a las didácticas especiales*. Madrid.
- Colton, S. López de Mántaras, R., Stock, O. (2009). *Computational Creativity: Coming of Age*. AI Magazine 30(3): Association for the Advancement of Artificial Intelligence.
- Harari, Y. (2016). *Homo Deus: breve historia del mañana*. Barcelona: Debate.
- Harari, Y. (2018). *21 lecciones para el siglo XXI*. Barcelona: Debate.
- Leal Martín, S. (2017). *No te vas a morir. Impacto de la robótica y la inteligencia artificial sobre nuestra vida personal y profesional*. Almería: Círculo Rojo Editorial.
- López de Mántaras, R.; La inteligencia artificial y las artes. Hacia una creatividad computacional. Openmind. Recuperado de <http://www.bbvaopenmind.com>.
- López De Mántaras Badía, R. y Meseguer González, P. (2017). *Inteligencia artificial. ¿Qué sabemos de?* Madrid: Catarata.
- Lorenzo, P. (2013) *Tecnologías de la creatividad: Conexiones entre arte y ciencia en la contemporaneidad*. Universidad Complutense, Madrid.
- Maeda, J. (2000) *Maeda & Media*. Londres, Thames & Hudson.
- Robinson, K., Aronica, L. (2009). *El elemento*. Barcelona: Grijalbo.
- Susskind, R. y D. (2016) *El futuro de las profesiones: Cómo la tecnología transformará el trabajo de los expertos humanos*. Teell.
- Tornero, P. (2013); *Tecnologías de la Creatividad: Conexiones entre arte y ciencia en la contemporaneidad*. Universidad Complutense, Madrid.

## Propedéutica de la adversidad: abrir en caso de emergencia

Juan Pablo Ruiz Hernández

Miguel Monar Máñez

Departamento de actividades extraescolares. EASD de Castellón, España

### Objetivos

- » Aprender a crecer ante la adversidad, como persona, como estudiante, como profesor, como colectividad y como escuela.
- » Convertir el espacio urbano en un espacio alternativo de reflexión sobre la educación, el arte y el diseño.
- » Hacer cómplice al entorno social y ciudadano convirtiéndolo en observador, receptor y actor del proceso educativo.
- » Demostrar que es posible aunar la docencia con la acción, y el arte y el diseño con la reivindicación.
- » Implicar a alumnado y profesorado en la puesta en práctica de formas de aprendizaje alternativas.
- » Dar a conocer los retos que aún tiene por delante la formación en arte y diseño.

### Resumen

**Abrir en caso de emergencia** es el lema de la inauguración oficial del curso 2018-2019 de la EASD de Castellón. Este acto supone la culminación de una serie de actuaciones docentes diseñadas y puestas en práctica por el profesorado de este centro, como respuesta creativa a un problema estructural de su edificio que durante un mes, impidió el acceso a un espacio en el que impartir clases con normalidad.

### Desarrollo de la propuesta

La entrada en el EEES supuso la implantación de un nuevo paradigma educativo centrado en el trabajo del alumnado, que obligó a replantear la labor del docente y convirtió al profesorado en facilitador del aprendizaje.

El nuevo modelo educativo abrió la puerta al “aprender a aprender” y empezamos a sustituir la tradicional clase magistral por el aprendizaje cooperativo, el basado en problemas, el estudio de casos, los seminarios y otras muchas metodologías, nuevas en su día, en el entorno universitario pero muy similares a las usadas habitualmente, en las Escuelas de Arte y Diseño.

**Abrir en caso de emergencia** es un compendio de actuaciones que abordan todas estas formas de “aprender a aprender” pero como novedad, aunque sigue teniendo al estudiante como centro de la formación, no lo hace de manera exclusiva ni excluyente.

En esta ocasión, el equipo docente se posiciona en un rol activo aprendiz desde el que solucionar de manera cooperativa un problema, generando a su

vez una situación que puede ser interpretada por el alumnado como un caso susceptible de ser estudiado.

Y no solo eso, pues más allá de la formación capacitadora en un perfil profesional, esta serie de actuaciones tuvo siempre presente la necesidad de trabajar en la misma medida la educación emocional. Algunas reacciones personales y colectivas, no siempre comprensivas con la situación de excepcionalidad así lo aconsejaron.

Conscientes de que la utopía educativa de la Bauhaus, enfocada a “lograr un hombre nuevo en una sociedad nueva y más humana”, debe seguir siendo la directriz de cualquier labor docente, nos hicimos eco de los planteamientos teóricos del colectivo “Un mundo feliz” e intentamos hacer nuestras sus prácticas de activismo gráfico.

A modo de cursos preliminares, pusimos en marcha unos Talleres Lanzadera, de carácter transversal, con participantes de todas las especialidades. En colaboración con la UJI realizamos las I Jornades de disseny i educació, Transvisibilitat, con conferencias de “Pedagogías Invisibles” y “Un mundo feliz”, colectivo que también realizó el taller “Pictopower”. Y con la ayuda del Ayuntamiento y la participación del grupo de teatro de improvisación Improplana hicimos una inauguración oficial de curso muy especial apoyada en una imagen gráfica combativa y reivindicativa.

Al final, el problema fue resuelto de manera cooperativa entre docentes, con la complicidad y colaboración del alumnado y de la ciudadanía a la que también se hizo partícipe de este ejercicio colectivo de resistencia y resiliencia. Invadimos de forma pacífica, espacios públicos y algunos edificios de la ciudad de Castellón y afianzamos los cimientos de una casa-escuela siempre en construcción. Lo más sorprendente de todo es que la solución al problema de las goteras en nuestro edificio lo encontramos en un simple paraguas. Era lo más evidente y sencillo y cada quien supo usarlo sin traicionar sus propias convicciones.

¿Conseguimos nuestros objetivos? La repercusión en los medios locales y la actitud positiva del alumnado ante la inminente incorporación a un edificio recién rehabilitado así lo demuestran.

La única premisa siempre fue: “Abrir en caso de emergencia”.

### Conclusiones

A pesar de la no superada separación entre Bellas Artes y Artes Aplicadas, se hace cada vez más evidente la necesidad de un pensamiento creativo único. La sociedad demanda profesionales pero también ciudadanos comprometidos con un porvenir que todo hace pensar será mucho más transdisciplinar y cooperativo. Poner en práctica nuevas pedagogías en arte y diseño, sigue siendo nuestra aportación a ese futuro.

#Palabras clave:  
aprender,  
activismo gráfico,  
metodología,  
transversalidad



## Bibliografía y referencias documentales

Debord, G. (2002). *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Pre-Textos.

Esquirol, J.M. (2015). *La resistencia íntima. Ensayo de una filosofía de la proximidad*. Barcelona: Acantilado.

García, M. P. (2008). *Guías docentes de asignaturas de grado en el EEES. Orientaciones para su elaboración*. Murcia: Ediciones de la Universidad de Murcia.

Glaser, M. (2014). *Diseñador/ Ciudadano. Cuatro lecciones breves (más o menos sobre diseño)*. Barcelona: Gustavo Gili.

Martínez, J.G. (2016) *Estrategias creativas de interés público: el arte como mensaje y espectáculo social. [Tesis doctoral]* Universidad de Salamanca. España.

Poli, F. (1976). *Producción artística y mercado*. Barcelona: Gustavo Gili

Ruiz, F., Sevilla C. y Ruiz P. (2016). *Mutar o no mutar, ESEAS es la cuestión*. Dxi magazine, 50, 50-55

Wick, R. (2016). *Pedagogía de la Bauhaus*. Madrid: Alianza Forma.

## Estudio vs. Asignaturas: experiencias para optimizar dos tradiciones de la enseñanza

### Objetivos

- » Analizar las ventajas e inconvenientes de la enseñanza del diseño basada en asignaturas
- » Preparar al alumnado para ser capaz de afrontar proyectos integrados y definidos por ellos mismos proporcionándoles una práctica más real de los problemas de diseño
- » Desarrollar una metodología nueva para poder realizar proyectos complejos dentro de una estructura académica compartimentada en asignaturas estancas
- » Evaluación y refinamiento de la experiencia para la próxima iteración con el conocimiento adquirido

### Resumen

Este proyecto se encuadra dentro de los ejes temáticos de tradición/modernidad y de diseñar servicios para un entorno complejo.

#### Tradicición/modernidad

Los profesores del cuarto curso de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño Gráfico de Sevilla entramos en la tercera revisión / edición de un proyecto piloto que intenta combinar lo mejor de la tradición didáctica de dividir las disciplinas en asignaturas estancas con la modernidad que introdujo la Bauhaus (y luego mantenida en los países anglosajones) de enseñanza del diseño basada en el estudio de diseño mediante proyectos. Haciendo frente a numerosas limitaciones y dificultades hemos obtenido resultados moderadamente positivos. Presentamos las estrategias prácticas de aplicación al aula que hemos ido destilando en los dos cursos anteriores detallando aciertos y errores detectados.

Diseñar para entorno complejo y disruptivo: el proyecto requiere que el alumnado defina el tema y concrete el problema sobre el que quiere trabajar evitando que se les dé un brief perfectamente definido por el profesorado. Los temas seleccionados han ido creciendo en complejidad como prueba de esta apuesta. El primer curso fue "Las Greguerías", el segundo "El Transhumanismo" y este año "La multiplicidad de opciones de género".

**Mariano Velamazán  
Martínez**

**Ana Lorente  
Cazenave**

**Silvia  
Sánchez**

**Susana  
Carazo**

**Manuel  
Jiménez**

**Javier  
Navarro**

**Rosa  
Román**

**Natalia  
Sánchez**

Departamento de  
Comunicación Gráfica y  
Audiovisual  
Escuela de Artes  
Plásticas y Diseño de  
Sevilla, España

## Desarrollo de la propuesta

La tradición de la enseñanza del diseño basada en la práctica del estudio y los proyectos de diseño tiene sus inicios en la Bauhaus. En líneas generales se lleva a cabo proponiendo un tema más o menos abierto al alumnado para que éste lo desarrolle de forma personal con la supervisión de un tutor. Esto da al alumnado una enorme libertad para gestionar su aprendizaje, ofrece motivación intrínseca y con ello una gran autonomía y responsabilidad. En el lado negativo está la falta de control sobre la adquisición de ciertos contenidos y competencias que pueden ser considerados básicos.

Por otro lado, la enseñanza basada en asignaturas (nuestra tradición en España) tiene la ventaja de que el alumnado recibe unos contenidos y desarrolla unas competencias básicas, pero adolece de experiencias reales y holísticas de problemas complejos de diseño.

En una sociedad en la que los estudiantes tendrán que “diseñar productos y servicios para un entorno complejo y disruptivo”, dividir el diseño en asignaturas estancas no parece la mejor estrategia para hacer frente a esas nuevas necesidades. Además, nuestro plan de estudios de 4 años solo contempla la realización de un proyecto integrado (el Trabajo Fin de Estudios) que se realiza en paralelo a prácticas profesionales en empresas. Cuando los alumnos tienen que ser seleccionados por las empresas en su portfolio casi no hay ningún proyecto complejo ya que solo tienen trabajos de clase que por naturaleza son limitados. Por último, como apuntamos más arriba, otra carencia que hemos detectado a la hora de que los alumnos sean capaces de “diseñar servicios para un entorno complejo” es que en clase los ejercicios vienen definidos por el profesorado con un problema perfectamente definido y un listado de requisitos y criterios de evaluación perfectamente claros. Esto no es así en la realidad presente y mucho menos en la futura.

Como en nuestro plan de estudios, el cuarto curso solo tiene el primer trimestre lectivo (ya que el segundo se dedica a las prácticas y al Trabajo Fin de Estudios) y el alumnado tiene una formación básica ya adquirida vimos que podía ser el mejor momento para intentar solucionar las carencias anteriores.

Para ello, nos preguntamos de qué forma podríamos integrar lo mejor de la enseñanza basada en el estudio de diseño dentro de nuestros esquemas de asignaturas con contenidos y horarios definidos por las administraciones educativas.

Durante dos cursos hemos experimentado con diferentes formas de combinar ejercicios entre asignaturas con los siguientes objetivos pedagógicos:

- » Que los alumnos definan el tema y el problema sobre el que quieren trabajar
- » Que definan cómo enfocarlo y con qué tipo de piezas
- » Que realicen un proyecto complejo que se materialice en la realidad y se muestre (exposición, publicación, etc.) de la forma más adecuada a sus características
- » Integrar nuevas dinámicas de clase no muy comunes en nuestro contexto educativo: charlas, debates, discusiones en grupo, presentaciones orales formales de las fases del proyecto, etc.
- » Respetar los contenidos y horarios establecidos en la normativa. Mejorar el proceso de diseño y la organización del trabajo del alumnado de último curso
- » Mejorar su capacidad de trabajo en grupo y el intercambio de ideas

- » Mejorar la toma de decisiones enfocada a dotar de coherencia interna proyectos complejos en los que se mezclan varias disciplinas
- » Mejorar su portfolio
- » Prepararlos mejor para el Trabajo Fin de Estudios
- » Facilitar su inserción laboral

Respecto al espacio, comenzamos con cambiar la dinámica habitual del aula. En vez de tener al alumnado desplazándose a diferentes aulas para recibir diferentes clases de diferentes asignaturas hemos buscado la forma de conseguir un aula que funciona como estudio de co-working de diseñadores donde los profesores van a impartir su contenido.

Respecto al tema común del proyecto, en el primer año fue el profesorado quien propuso el tema al alumnado. Los alumnos no se sintieron involucrados con el tema y en la evaluación del proyecto se quejaron de que estaban cansados. En el segundo curso, fueron los alumnos quienes propusieron tres temas al profesorado y éste seleccionó el que veía más apropiado.

Respecto a los proyectos hemos desarrollado varias estrategias. En el primer experimento, en cada asignatura se trabajó ese tema común con un ejercicio definido por el profesorado para luego realizar una exposición. Los ejercicios eran inconexos entre sí, no eran coherentes ni aun habiéndolo sido hechos por el mismo alumno. En el segundo experimento el curso siguiente se dio más autonomía al alumnado para que ellos definieran su problema/oportunidad y fueran quienes decidieran cómo integrar las diferentes asignaturas dentro de su proyecto particular con la supervisión del profesorado. El resultado fueron proyectos más complejos y completos pero desiguales en cuanto al desarrollo de las diferentes asignaturas. Respecto a los tiempos, el primer curso se hicieron piezas gráficas independientes en momentos diferentes. En el segundo todo el trabajo se desarrolló en dos meses al final del semestre, pero esto provocó que muchas asignaturas se vieran desatendidas por el alumnado.

Respecto a los contenidos, el primer año los ejercicios estaban integrados dentro de las guías docentes y cubrían una parte del contenido de cada asignatura, pero no estaban conectados conceptualmente entre sí. En el segundo intento, los proyectos eran más coherentes internamente pero el contenido de algunas asignaturas no se cubría completamente.

Respecto al formato y presentación de los proyectos siempre ha sido requisito que los proyectos se materialicen/publiquen de alguna forma. El primer año se hizo una exposición organizada por tipos de ejercicios. Los diferentes tipos de ejercicios no tenían mucha conexión excepto el tema común. El segundo curso se hizo una exposición, pero mucho más integrada y coherente que el año anterior en la que cada proyecto tenía un stand común que se rellenaba según cada proyecto. Los proyectos tenían varias piezas coherentes entre sí. Al final también se presentó en una exposición final mejor integrada que el curso anterior pero que resultaba forzada para algunos proyectos que no se adecuaban al formato del stand.

Este curso hacemos el tercer experimento mezclando lo aprendido en los dos cursos anteriores. El tema fue seleccionado por el alumnado, pero escogiendo entre tres propuestas presentadas por el profesorado. En cada asignatura, se va a dejar un ejercicio abierto para que sea definido por profesorado y alumnado conjuntamente y pueda complementarse con otras asignaturas

#Palabras clave:  
didáctica del diseño,  
aprendizaje basado en  
proyectos,  
enseñanza del diseño,  
enseñanza basada en  
estudio

para hacerlo más completo y complejo. Para ello los ejercicios se realizarán en todas las asignaturas por fases. Es decir, cada asignatura va dejar tres semanas dentro de su programación para trabajar el ejercicio del proyecto común. La exposición este año va a ser individual y cada alumno decidirá cómo hacer público su proyecto según las necesidades definidas por el propio alumnado.

### Conclusiones

Para ir mejorando cada iteración se han realizado reuniones entre el profesorado y el alumnado para ver aspectos positivos y aspectos a mejorar. El segundo año además se hizo un formulario anónimo para facilitar la crítica. Los resultados hasta ahora han sido desiguales. El alumnado, en general, no está plenamente satisfecho con la experiencia y aprecia falta de coordinación entre el profesorado, aunque valoran tener un proyecto final complejo como resultado de su trabajo. El profesorado comparte los objetivos, pero tiene diferentes niveles de implicación. Aun así, se mantiene el interés por seguir intentando la búsqueda de un modelo estable que funcione.

### Bibliografía y referencias documentales

Cross, N. (2004). Expertise in design: An overview. *Design Studies*, 25(5), 427-441. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2004.06.002>

Heller, S., & Talarico, L. (2011). *Design School: Extraordinary Class Projects From International Design Schools*. Retrieved from <https://books.google.es/books?id=cmgxhUI-61MC>

Heller, Steven. (2015). *The Education of a Graphic Designer*. Simon and Schuster.

Heller, Steven. (2017). *Teaching Graphic Design: Course Offerings and Class Projects from the Leading Graduate and Undergraduate Programs*. Simon and Schuster.

Heller, Steven, & Ilic, M. (2009). *Anatomy of Design: Uncovering the Influences and Inspiration in Modern Graphic Design*. Rockport Publishers.

Schön, D. A. (1984). Problems, frames and perspectives on designing. *Design Studies*, 5(3), 132-136. Retrieved from <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/0142694X84900024>

Schön, D. A. (1993). *Learning to Design and Designing to Learn*. 16.

**foro de  
innovación  
docente  
biografías\_**

### **Silvia Barrientos Fabián**

Universidad Rafael Landívar  
Guatemala, Guatemala

Coordinadora Académica y docente de la carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Rafael Landívar en Guatemala desde el 2013. Diseñadora Gráfica con un diplomado en Marketing e Innovación, ex-diseñadora de Distribuidora Alcazarén, S.A., manejando material publicitario y promocional para variedad de marcas internacionales de vinos y licores como José Cuervo, Finlandia, Chivas Regal.

### **Noelia Báscones Reina**

ESNE  
Madrid, España

Doctora en Educación por la Facultad de Educación y Trabajo Social de la Universidad Valladolid y Licenciada en Bellas Artes con la especialidad de Diseño en gráfico por la Universidad de Bellas Artes de Salamanca. Profesora en ESNE, Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología, Centro adscrito a la Universidad Camilo José Cela. Entre sus líneas de investigación se encuentran el desarrollo de la identidad a través de la práctica artística y nuevas pedagogías de Arte y Diseño.

### **Cecilia Casas-Romero**

Escuela Superior de Diseño de Aragón, ESDA  
Zaragoza, Madrid

Licenciada en Derecho por la UNED, estudió Fotografía Artística en la Escuela de Arte de Huesca. Practica la docencia en fotografía desde el año 2000. Durante 9 años fue profesora de en la Galería Spectrum-Sotos. En 2006 empezó a trabajar en la enseñanza de la fotografía en centros públicos como la Escuela de Arte de Huesca, la Escuela de arte de Zaragoza y, actualmente, la Escuela de Diseño de Aragón, ESDA. Ahora se ocupa de investigar y practicar educación en Diseño Social con colectivos vulnerables utilizando la como herramienta la fotografía. En 2018, cursó un Máster en la Universidad de Zaragoza de Sociología de las Políticas Públicas y Sociales, y logró la firma de dos acuerdos de colaboración de la ESDA con las ONGs ATADES y REY ARDID. Ha realizado varias exposiciones individuales y colectivas, la última en 2019.

### **Rui Alexandre Lopes de Sousa**

Universidade Lusíada Norte  
Porto, Portugal

Designer de formação, docente por opção e pintor por paixão. Bacharelado e licenciado em Design de Equipamento, Mestre em Ensino de Artes Visuais, Doutor em Desenho. Experiência docente do ensino básico ao ensino superior. Com gosto por arte, natureza e campo. Sereno e discreto, conciliador e líder educativo.

### **Mariana Lozada Mondragón**

Pontificia Universidad Católica del Ecuador  
Quito, Ecuador

Docente Universidad Católica desde 2015 hasta la fecha, Consultora y capacitadora de Gestión de marca estratégica en Designers with heart, Experta de Comunicación en SERCOP, Gerente del Proyecto SECOM Itinerante en la Secretaría Nacional de Comunicación; Jefe de Comunicación, Responsable de Relaciones Interinstitucionales, Responsable de Planificación, en Fundación Museos de la Ciudad; Coordinadora de Facultad de Diseño, Coordinadora de responsabilidad social y vínculo con la colectividad, docente de diseño en Universidad Tecnológica Israel.



### **Ruth Matovelle**

Escuela Superior Politécnica del Litoral  
Guayaquil, Ecuador

Candidata a Phd del programa de Doctorado en Diseño, Fabricación y Gestión de Proyectos Industriales en la Universidad Politécnica de Valencia y Magister en Diseño y Gestión de Marca de la ESPO (Escuela Superior Politécnica del Litoral), Bachelor of Information technologies/Arts del Sheridan College, Ontario -Canadá.. Miembro de la REDIS (Red académica nacional del Diseño), docente titular en FADCOM (Facultad de Artes, Diseño y Comunicación Audiovisual). Ex decana, ex coordinadora de investigación, ex coordinadora de postgrado de FADCOM Ex miembro del consejo consultivo de Ecuador TV y ex directora del proyecto "Desarrollo de un videojuego educativo -Corsario del Pacífico".

### **Nohora Elizabeth Polo Villota**

Universidad de Nariño  
Pasto, Colombia

Nohora Elizabeth Polo Villota, Diseñadora industrial egresada de la Universidad de Nariño, especialista en Docencia Universitaria, Especialista en Gestión del Diseño y tengo una maestría en Diseño de experiencia de usuario. Docente de la Universidad de Nariño hace 18 años y actualmente me desempeño como directora del Departamento de Diseño. Investigadora en temas relacionados con currículo, su historia, egresados y reforma curricular.

### **Javier Rico Sesé**

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

Nació en Alicante, ciudad en la que reside actualmente. Licenciado en Bellas Artes por la Universidad Politécnica de Valencia. Actualmente trabaja como profesor de diseño gráfico en la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alicante, labor que ejerce desde 2005. También es Jefe del Departamento de Proyectos e Investigación. Compagina su labor docente con su trabajo como diseñador gráfico. A lo largo de su carrera también ha realizado talleres y conferencias sobre diseño. También ha publicado un par de libros sobre diseño de portadas de discos.

### **Juan Pablo Ruiz Hernández**

EASD Castelló  
Castellón, España

Licenciado en Bellas Artes y DEA por la Universitat Politècnica de València (UPV). Desde 2001 ha ejercido como profesor de Diseño Gráfico en la Escola d'Art i Superior de Disseny (EASD) de Orihuela y Alcoi y actualmente, en la EASD de Castelló, donde coordina desde 2013, el Departamento de Actividades Extraescolares y Complementarias. Simultáneamente, ha trabajado como profesor asociado en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Murcia y en la Escola Universitària de Magisteri "Ausiàs March" de la Universitat de València, así como profesor ayudante en la Universidad de Zaragoza, en su sede de Bellas Artes en Teruel.

### **Mariano Velamazán Martínez**

Escuela de Arte de Sevilla  
Sevilla, España

Diseñador de Interacciones aplicadas a experiencias de aprendizaje con un especial interés en la didáctica de las matemáticas y la música con la ayuda del diseño. Defensor de los procesos participativos y decodiseño.