7º encuentro bid enseñanza y diseño

territorio_diseño

Resúmenes

experiencias docentes e investigación y diseño

Fundación Diseño Madrid
Matadero Madrid
Del 23 al 26 de octubre 2017

Organiza

Fundación Diseño Madrid (DIMAD)

Colaboran

Ministerio de Educación Cultura y Deporte

Fundación ONCE

Secretaría General Iberoamericana (SEGIB)

Matadero Madrid

Sedes amigas

Fundación Germán Sánchez Ruipérez

Intermediae

Cineteca

Apoyan

Ministerio de Asuntos Exteriores y Cooperación/ Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID), en el marco del programa Acerca

Ayuntamiento de Madrid

Auspician

READ

Cumulus

Índice

Estructura organizativa

4 Equipo BID y comités
6 ¿Qué es el Encuentro BID?
8 ¿Qué es la BID?
9 ¿Qué es DIMAD?
10 Declaración sobre la Enseñanza de Diseño
12 Comité científico

7° Encuentro BID

20 Consejo rector
22 Comité de admisión
24 Centros e instituciones participantes
28 Marco conceptual
29 Ejes temáticos

Experiencias docentes

37 Introducción
38 Reflexiones en torno a las mesas de trabajo
45 Diseñar para el desarrollo social
85 Diseñar para un futuro sostenible
101 Diseñar para el estilo de vida
117 Diseñar para el crecimiento de la economía
133 Diseñar para un mundo complejo
159 La formación en diseño_metodología y reflexiones

Jornada Investigación y Diseño

185 Introducción
186 Reflexiones en torno a la Jornada diseño y emprendimiento
189 Diseñar para el desarrollo social
211 Diseñar para el estilo de vida
223 Diseñar para el crecimiento de la economía
237 Diseñar para un mundo complejo

259 **Biografías**

Equipo Encuentro BID

Presidencia BID
Félix Beltrán
Henrique Cayatte
Alberto Corazón
Rubén Fontana
Carlos Hinrichsen
Ruth Klotzel

Presidente ejecutivo
Manuel Estrada

Coordinación general
Gloria Escribano

Adjuntas coordinación
Lorena Pardo
Marta Castillo

Colaboradores gestión y comunicación
David Germán Mesa
María Palomo
María Jesús Lopez
Yolanda Alonso
Cathie Delouya

Proyecto gráfico Encuentro BID
Lsdspace

Diseño de publicación
Manuel González Ruiz/
Mago Atelier

Maquetación
Laura Villanueva
Cristina de Porcellinis

Edición y corrección
Mario Marco

Traducción
Roberta Barbán
Cathie Delouya

Web
AlturaX

Equipo DIMAD

Presidente Fundación Diseño Madrid
Roberto Turégano

Presidente Asociación Diseñadores de Madrid
Soledad Hernández

Gerencia y producción
Concha Moreno

Comunicación socios
Raquel G. Ibáñez

Comunicación
Valentina Volpato

Proyectos
Yetta Aguado

Administración
Rosa Mª Santana

Media partners
Experimenta_magazine
Houzz
More with less
Revista Volavérunt
Room

Comité organizador centros formativos de Madrid

Ángel Cordero	Centro Superior de Diseño de Moda de Madrid (CSDMM-UPM)
Ana García Angulo	Escuela de Arte Diez
Gema de Paz	Escuela de Arte Diez
Adela Acitores	ESNE Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología.
Delfina Morán	ESNE, Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología
Marina Arespacochaga	Escuela Superior de Diseño de Madrid (ESDM)
Belén Moneo	Escuela Técnica superior de Arquitectura de Madrid (ETSAM UPM)
Jesús San Vicente	Escuela Técnica superior de Arquitectura de Madrid (ETSAM UPM)
Dario Assante	Instituto Europeo de Diseño (IED)
Floriana Petrosino	Instituto Europeo de Diseño (IED)
Ricardo Espinosa	Universidad Antonio de Nebrija
Juanita Bagés	Universidad Complutense de Madrid - Facultad de Bellas Artes
Ioana Aida Furnica	Universidad Complutense de Madrid - Facultad de Bellas Artes
Francisco José Domouso	Universidad Europea de Madrid
Lucinda Morrisey	Universidad Europea de Madrid
Fabricio Santos	Universidad Europea de Madrid
Miguel Hernández	Universidad Francisco de Vitoria (UFV)
María Luisa Walliser	Universidad Rey Juan Carlos (URJC)

Comité asesor

Adrián Lebendiker	AR
Rubén Fontana	AR
Wustavo Quiroga	AR
Natalia Campero	BO
Giovanni Vannucchi	BR
Ruth Klotzel	BR
Gonzalo Castillo	CL
Carlos Hinrichsen	CL
Sergio Luis Peña	CU
Iván Cortés	CO
Oscar Pamio	CR
Karina Salguero-Moya	CR
Stephen Kaplan	DO
Peter Mussfeldt	EC
Esteban Salgado	EC
Alberto Corazón	ES
Manuel Estrada	ES
Pedro Feduchi	ES
Gabriel Martínez	ES
Félix Beltrán	MX
Teresa Camacho	MX
Oscar Salinas	MX
Pepe Corzo	PE
Marita Quiroz	PE
Henrique Cayatte	PT
Bárbara Coutinho	PT
Francisco Providência	PT
Celeste Prieto	PY
Marisela Ávalos	SV
Álvaro Heinzen	UY
Álvaro Sotillo	VE
Carolyn Aldana	VE
Ignacio Urbina	VE

Equipos BID de apoyo

Anabella Rondina	AR
Andrés Villela	CH
Eviel Ramos	CU
Bayardo Blandino	HO
Natalia Pi	PR
Carlos Bobonis	PR
Ruth León	VE
Roxana Hartmann	BO
Pastora Correa	CO
Felipe César Londoño	CO
Carolina Agudelo	CO
Byron A. Rabe Rendon	GU
Antonio Romero	SL
Eugenio Menjívar	SL
Rina Rodas	NI
Arancha Toribio	DO
Julia Virginia Pimentel Jiménez	DO
Luis Fernando Quirós	CR
Alejandro Pachón	PA
Ricky Salterio	PA
Rossana Demarco	UR
José de los Santos	UR
Jaime Cruz	VE

Escuelas colaboradoras DIMAD

Artediez
Centro Superior de Diseño de Moda de Madrid – CSDMM (UPM)
CEV, Escuela superior de comunicación, imagen y sonido
CreaDiseño
Dsigno
Escuela Superior de Diseño de Madrid
Escuela Superior de Publicidad
ESNE, Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología (UCJC)
Facultad de Bellas Artes (Universidad Complutense de Madrid)
IED Madrid. Centro Superior de Diseño
Imadde Insenia Design School Madrid
Lightbox Academy
Título propio de Grado en Diseño de Interiores (ETSAM-UPM)
Trazos
Universidad Europea de Madrid
Universidad Nebrija
Universidad Francisco de Vitoria

¿Qué es el Encuentro BID?

El Encuentro BID de Centros de Enseñanza de Diseño es una plataforma de encuentro, debate y coordinación de la Comunidad Iberoamericana de Centros de Enseñanza del Diseño, convocado por DIMAD en el marco de la Bienal Iberoamericana de Diseño (BID).

Es una cita que convoca a importantes invitados nacionales e internacionales para presentar, exponer, proponer e intercambiar modelos de buenas prácticas formativas en la enseñanza del diseño. Como tal, su programa se enfoca en difundir y compartir estrategias, metodologías y nuevos itinerarios a través de diferentes actividades y dinámicas: conferencias, diálogos, debates, clases magistrales, talleres y presentación de casos. En este marco, la convocatoria plantea también reuniones y mesas de trabajo bajo distintos ejes temáticos para que los docentes y el cuerpo académico, así como investigadores, presenten, cuestionen y analicen modelos de gestión y experiencias de procesos formativos de los centros e instituciones participantes (escuelas y universidades de diseño, museos, centros culturales y empresas ligadas al sector).

Por su parte, la Muestra de estudiantes (bid_est 2017) recoge la participación de los alumnos en proyectos de grado, posgrado o investigación para dar a conocer nuevos y distintos niveles de competencia profesional conectados con el sistema productivo de sus respectivos países, con la idea de promover iniciativas innovadoras tanto de los jóvenes estudiantes como de sus profesores.

El diseño se muestra, cada vez más, como una actividad transversal y el programa del Encuentro BID quiere destacar el importante papel del diseño para enfrentarse con las mejores herramientas a los problemas de la complejidad y la diversidad social, económica y cultural de la región.

Antecedentes

I Encuentro

Noviembre de 2009

La relación con las administraciones públicas y la empresa privada. Modelos y experiencias de innovación frente al siglo XXI

Objetivos: compartir y debatir experiencias y modelos de relación de los centros formativos con las administraciones, las instituciones y las empresas privadas.

- 21 conferencias por invitación
- 24 ponencias por inscripción
- 60 centros de enseñanza del diseño
- 12 países europeos y latinoamericanos

II Encuentro

Noviembre de 2010
En el marco de la BID10

Contenidos, procesos y estructura de la Enseñanza Superior del Diseño en el ámbito de la Comunidad Iberoamericana.

Objetivos: intercambio de información, de experiencias consolidadas y propuestas sobre los contenidos, procesos y estructura de la enseñanza superior del diseño en el ámbito de la comunidad iberoamericana.

- 3 conferencias
- 30 ponencias
- 50 centros de enseñanza del diseño
- 13 países europeos y americanos

III Encuentro

Noviembre de 2011

El futuro es hoy

Objetivos: fomentar la reflexión en torno al diseño como una industria cultural y creativa en la que la estética y la economía coinciden; fortalecer procesos pedagógicos para una calidad de la enseñanza del diseño con un valor social; establecer redes de acción conjunta entre profesionales e instituciones.

- 23 conferencias
- 33 ponencias
- 80 centros de enseñanza del diseño
- 18 países europeos y latinoamericanos

IV Encuentro

Noviembre de 2012
En el marco de la BID12

Diseño emergente. Innovación y futuro.

Objetivos: identificar carencias estructurales en el ámbito formativo ligado al diseño; compartir y estudiar estrategias para las aulas; reflexionar y debatir sobre la formación continua, conocer y analizar procesos creativos en las aulas y dar voz a distintas propuestas metodológicas con el fin de compartir experiencias y establecer acuerdos.

- 30 conferencias BID
- 79 ponencias
- 22 estudios de diseño
- 38 centros de enseñanza del diseño

V Encuentro

Noviembre 2013

Declaración de la enseñanza

Objetivos: apoyar y difundir buenas prácticas; compartir experiencias de aula; generar debates para compartir, cuestionar, evaluar y mejorar prácticas docentes en un entorno global; favorecer el encuentro de académicos e investigadores; facilitar acuerdos académicos e intercambios entre docentes y alumnos; establecer redes de trabajo que permitan a los participantes formar parte de modo efectivo de una comunidad transnacional de centros.

- 4 conferencias BID
- 67 ponencias
- 70 centros de enseñanza del diseño
- 300 trabajos bid_est

VI Encuentro

Noviembre 2015

Futuros/ Diseño para salud y calidad de vida

Objetivos: presentar, analizar y debatir propuestas y modelos formativos de excelencia bajo cuatro ejes temáticos: innovación social, el rol del diseñador cuando el usuario también diseña, nuevas formas de compartir conocimiento y nuevos procesos, ámbitos y paradigmas de innovación docente.

- 8 conferencias BID
- 34 actividades
- 60 ponencias
- 90 centros de enseñanza del diseño

¿Qué es la BID?

La Bienal Iberoamericana de Diseño (BID) es la mayor muestra de Diseño Iberoamericano contemporáneo. Tiene lugar cada dos años en la Central de Diseño de Matadero Madrid y está organizada por Fundación Diseño Madrid.

El proyecto BID es el punto de encuentro de profesionales e instituciones del Diseño de Latinoamérica, España y Portugal. Participan 23 países: Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, Costa Rica, Cuba, Ecuador, El Salvador, España, Guatemala, Honduras, México, Nicaragua, Panamá, Paraguay, Perú, Portugal, Puerto Rico, República Dominicana, Uruguay y Venezuela.

La Exposición BID muestra, concentradas, las mejores expresiones del diseño reciente de Latinoamérica, Portugal y España. Incluye más de 400 trabajos de diseñadores de todas las áreas del Diseño: Espacios/Interiorismo, Producto/Industrial, Gráfico y Comunicación visual, Textil, Moda y Complementos, Digital, Diseño de Servicios y Diseños Transversales/Integrales.

Sus objetivos son, entre otros, promover la cultura del diseño de Iberoamérica, dar a conocer y difundir el trabajo de profesionales y empresas iberoamericanas, y acercar la disciplina al público general y a los distintos agentes sociales.

La BID consiste en una gran Exposición, exposiciones paralelas, un circuito de presentaciones en centros formativos de Madrid y en una Zona de Encuentro BID que se desarrolla durante su semana inaugural. Esta incluye un amplio programa de actividades de entrada libre y gratuita (conferencias, clases magistrales, mesas redondas, talleres, diálogos, visitas a instituciones y centros formativos de Madrid…) con una numerosa y amplia asistencia de profesionales, estudiantes, docentes, empresas e instituciones.

En su convocatoria, los grandes nombres del diseño iberoamericano comparten espacio y experiencias con talentos emergentes y con el público en general.

La BID incluye los criterios transversales de “Diseño para todas las personas”, “Diseño para el desarrollo”, “Diseño y sostenibilidad”, “Diseño e innovación” y “ Diseño por y para la cultura” proponiendo ideas especialmente activadoras de los sectores económicos en sus respectivas regiones.

Pero, sobre todo, la BID quiere contribuir a expresar la idea de Iberoamérica como espacio de diseño singular y de calidad, que evidencia la experimentación, la innovación y la sensibilidad social.

Los Encuentros de enseñanza y diseño convocan una red de más de 200 escuelas y universidades de diseño con el fin de articular, dar a conocer y compartir ideas, experiencias de aula y propuestas metodológicas.

www.bid-dimad.org

¿Qué es DIMAD?

La Asociación Diseñadores de Madrid, DIMAD, es una entidad sin ánimo de lucro constituida con el principal objetivo de convertirse en un instrumento estratégico de referencia para la promoción, proyección y divulgación de la cultura del diseño que debe tener al conjunto de la sociedad como destinatario final. La Asociación Diseñadores de Madrid es puente entre los empresarios, las Instituciones Públicas, los Centros de Enseñanza del Diseño y los profesionales, y reivindica el papel protagonista que Madrid, en la actualidad, está jugando dentro del diseño español, así como su enorme potencial como centro de cultura urbana y actividad económica.

DIMAD es una asociación que concibe el diseño como una realidad de encuentro entre cultura y economía. DIMAD busca de forma especial el acercamiento a estudiantes y a diseñadores jóvenes así como a otros profesionales o personas vinculadas o interesadas en el desarrollo y potenciación de la cultura del diseño: arquitectos, enseñantes, periodistas, directores de arte, etc.

DIMAD cuenta con más de 400 socios entre profesionales de las distintas ramas del diseño (gráfico, producto, interiores, moda, digital), estudiantes de las distintas escuelas de diseño y colaboradores profesionales ligados al mundo de la comunicación, la arquitectura, la enseñanza del diseño, etc. Además, distintas empresas relacionadas con la cultura del diseño y universidades y escuelas de diseño son socios colaboradores de DIMAD.

Fundación Diseño Madrid fue constituida el 1 de diciembre de 2006 por iniciativa de la Asociación Diseñadores de Madrid, que cuenta en la actualidad con más de 400 socios. Fundación Diseño Madrid promueve el diseño en la región de Madrid. El diseño entendido no sólo como una actividad artística sino también como una disciplina impulsora de la economía.

DIMAD Fundación desarrolla proyectos estratégicos, como la Bienal Iberoamericana de Diseño, Madrid Gráfica o los Meses del Diseño, organizados hasta ahora con la colaboración de las embajadas y gobiernos de Holanda, Finlandia y Francia, mantiene convenios de colaboración con numerosas entidades públicas y empresas privadas y gestiona un emblemático espacio para la promoción del Diseño en Matadero Madrid: la Central de Diseño, fruto de un acuerdo suscrito con el Ayuntamiento de Madrid.

www.dimad.org

Encuentro BID
Declaración sobre la enseñanza de diseño

La Declaración de la enseñanza de Diseño, firmada en 2013 por 70 centros formativos es una carta de intenciones aprobada en plenario al cierre de la semana de actividades de la 5ª edición del Encuentro BID. Nuevos centros se han ido sumando en las siguientes ediciones y, en la actualidad, el Encuentro cuenta con 129 auspicios que apoyan, como comunidad ligada a la academia, fomentar la cultura de proyecto a niveles de excelencia, sensibilidad social y medioambiental y desarrollar un compromiso activo con la investigación.

Declaración

El Encuentro BID de Enseñanza y Diseño quiere servir de plataforma y red de conexión para los profesores, las universidades y centros de enseñanza, los estudiantes y los profesionales del diseño de toda Iberoamérica.

Parte, para ello, de dos de las ideas centrales que sirvieron de base para la creación de la Bienal Iberoamericana de Diseño: la significación y fuerza de Iberoamérica como sujeto cada vez más activo del diseño y su concepción no sólo como una de las formas de expresión cultural más definitorias de nuestro tiempo, sino como una palanca económica para el desarrollo de nuestros pueblos y el bienestar de las personas en un mundo más justo y más sostenible.

Los asistentes, profesionales del diseño y su enseñanza, y los centros y las universidades participantes en este Encuentro, manifestamos a toda la comunidad del diseño las siguientes ideas, que nos parecen básicas para entender y desarrollar hoy nuestra actividad, a modo de documento para un debate, permanentemente abierto, y con espíritu de implementarlas en nuestra tarea formativa:

1. Enseñanza del diseño y sociedad:

La actividad del diseñar, y por tanto su enseñanza, tiene una relación profunda y permanente con la construcción de la sociedad. Por lo tanto, es imprescindible un compromiso ético y de diálogo de los agentes del diseño con la sociedad de la que nace, que les nutre y a la que sirven.

2. Enseñanza del diseño y ser humano:

El objetivo central de educar para y desde la innovación es naturalmente compatible con los valores más humanistas como la responsabilidad, el entusiasmo, la generosidad, la sinceridad, la empatía con el otro y con lo otro, el compromiso con el futuro y la pasión por diseñar “un mundo cada vez más abierto y justo”.

3. Diseñador y ciudadanía:

El diseñador es un actor clave y estratégico del cambio en las sociedades contemporáneas, independientemente del área o el contexto regional, nacional o internacional en que trabaja. El diseño implica comunidad y refiere a la cultura como una construcción propia de una manera de habitar.

4. Diseñador e identidad:

El diseño actúa como gestor y generador de identidades, tanto en la escala local como en la global, en los ámbitos natural, social y económico.

5. Diseñador y crítica:

La actividad formativa del diseñador requiere del ejercicio habitual, virtuoso y valiente de la crítica tanto hacia su propio trabajo como hacia el medio social en que se desarrolla, como una garantía de adecuación y adaptación constante.

6. Procesos formativos y trans-disciplinariedad:

Los nuevos contenidos para la formación del diseñador deben ser transversales y transitivos: son procesos y habilidades orientados a capacitar

el futuro profesional, superando la fragmentación del conocimiento impartido en materias aisladas, relacionados con los entornos próximos, profundizando en estrategias y programas de acción para un autoaprendizaje permanente.

7. Formación y comunidad educativa:

Formar a los futuros diseñadores con un espíritu emprendedor para que tengan iniciativa y sean capaces de generar sus propias propuestas liberando a los planes de estudio de rigideces impuestas por las instituciones de control, potenciando estrategias que favorezcan el aprendizaje significativo y se comporten como sistemas vivos, capaces de adaptarse y evolucionar de manera continua.

8. Centros formativos e investigación en diseño:

Los centros pueden y deben actuar como laboratorio y espacio de generación de conocimiento, funcionando como agentes de cambio de los retos y problemas sociales que estamos viviendo.

9. Centros formativos y memoria del diseño:

Una función irrenunciable de los centros debe ser, también, recoger, gestionar y difundir la memoria cultural de la disciplina del diseño.

10. Centros formativos y difusión del diseño:

Es misión de todos los participantes en la enseñanza del diseño reivindicar su importancia en la sociedad, haciendo que éste sea entendido como agente de transformación y mejora permanente de la misma.

11. Centros formativos y comunidad de aprendizaje:

La comunidad del diseño y sus instituciones de formación se reconocen a sí mismas como comunidad de aprendizaje en la que todos, diseñadores, docentes, estudiantes, empresas, siguen aprendiendo constantemente y construyen su tarea a partir de la naturaleza, el ser humano y la historia.

Comité científico:

José Manuel Allard
Universidad Católica de Chile, Escuela de Diseño UC, Chile

Diseñador Gráfico por The Corcoran School of Art + Design, Washington DC, EEUU; Máster en Diseño Gráfico por el California Institute of the Arts (CalArts), LA, EEUU; Doctor en Diseño Industrial y Comunicación Multimedia en Politécnico de Milán, Italia, donde también se desempeñó como profesor e investigador en la unidad de Comunicación Visual. Director de la Escuela de Diseño UC, además de profesor e investigador de proyectos como la actualización del Sistema de Información a Usuarios de Transantiago. Sus investigaciones han sido publicadas en revistas como el Information Design Journal (IDJ), Línea Gráfica (Italia), ARQ (Chile), entre otras.

Heitor Alvelos
Universidad do Porto, Portugal

Professor de Design e Novos Media na Universidade do Porto, tem contribuido para a implementação da Disciplina de Investigação em Design no contexto português, quer como membro do Conselho Científico da Fundação para a Ciência e Tecnologia, quer como Director, pela U.Porto, do ID+, Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura. Desenvolve I&D no âmbito do Programa UTAustin-Portugal para os Media Digitais desde 2006, sendo actualmente o seu Director Nacional para Outreach. Ainda no âmbito do Programa UTAustin-Portugal, dirige o FuturePlaces, medialab para a cidadania, desde 2008

Marina Arespacochaga
Escuela Superior de Diseño de Madrid, España

Catedrática de Artes Plásticas y Diseño. Ha sido Jefa del Departamento de Arte en la Escuela Artediez de la Comunidad de Madrid, 2007-2012. Asesora en la realización de las cualificaciones profesionales de la familia de las Artes Gráficas, INCUAL, Ministerio de Educación, 2010-2011. Coordinadora de las Jornadas de Ilustración Ilustradiez 2009. Asesora técnica docente en la Subdirección General de Enseñanzas Artísticas del Ministerio de Educación, 1988-1991. Pintora, editora, ilustradora y diseñadora gráfica.

Dario Assante
IED, Istituto Europeo di Design Madrid, España

Arquitecto por el Instituto Universitario de Arquitectura de Venecia, su carrera profesional se ha desarrollado en diversos estudios de Italia, Portugal y España, llevando a cabo proyectos de interiorismo, arquitectura y urbanismo. Ha publicado varios ensayos sobre arquitectura y diseño siendo colaborador de la revista “Pasajes de arquitectura y crítica” de Madrid desde 1998 hasta el 2004. En 2003 inicia su colaboración con el IED, Istituto Europeo di Design de Madrid en el que ha sido docente de proyectos tanto en los cursos de grado como de postgrado. Desde 2016 es Director Ejecutivo del IED Madrid, donde se imparten más de 60 cursos de postgrado en diseño y comunicación.

Marisela Ávalos
Escuela Mónica Herrera, El Salvador
Ver perfil en pag. 20

Gabriel Barrero
Universidad de San Buenaventura, Colombia

Diseñador Industrial, especialista en Producción y Productividad y Magister en Diseño de Procesos de Innovación con experiencia profesional en la industria enfocada a procesos de innovación y de pensamiento estratégico. Durante su formación académica y trayectoria profesional ha alcanzado

capacidades de pensamiento relacional para el abordaje de proyectos de innovación en contextos productivos desde una visión sistémica para el desarrollo sustentable. Estas mismas capacidades han orientado exitosamente su gestión en la dirección de centros de investigación y desarrollo, así como la dirección curricular y académica de programas de diseño en pregrado y posgrado. Profesionalmente se destaca por haber sido integrante del equipo para la creación de la Corporación de Ciencia y Tecnología para el Desarrollo de la Industria Naval, Marítima y Fluvial – COTECMAR, de la cual fue durante seis años director de Ciencia y Tecnología; y por su participación en numerosos proyectos de investigación, de diseño y desarrollo de producto, referidos principalmente al proceso de diseño y construcción de embarcaciones marítimas y fluviales. Actualmente es profesor asociado de la Universidad de San Buenaventura Cali y trabaja en la concepción, estructuración y puesta en marcha de sistemas de innovación caracterizados por la generación de valor social, y la definición de la arquitectura de soluciones competitivas para organizaciones cuya estrategia es la tecnología.

Félix Beltrán
Universidad Autónoma Metropolitana (UAM), México
Ver perfil en pag. 20

Ramón Benedito
Elisava Escuela Superior de Diseño e Ingeniería de Barcelona, España

Funda en 1973 Benedito Design, equipo dedicado al diseño de producto. Durante 19 años ha impartido la asignatura de proyectos en la Escuela Elisava. Con Lluís Morillas y Josep Puig funda en 1983 el equipo de diseño experimental Transatlantic. Ha sido Presidente de la Junta Directiva de ADI-FAD (Agrupación de Diseño Industrial del FAD), miembro del Consejo Directivo del FAD (Fomento de las Artes y el Diseño), consultor del KIDP (Korean Institute of Industrial Design) y miembro del Patronato de la Fundación BCD (Barcelona Centro de Diseño). Premio Nacional de Diseño 1992. Sus proyectos se exponen en las principales capitales del mundo. Actualmente es presidente de la Fundació ELISAVA Escola Universitària.

Vasco Branco
Universidade de Aveiro, Portugal

Doutorado em Engenharia Eletrotécnica e Computadores (Design de Interação) pela FEUP e Professor Associado do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro onde foi um dos primeiros responsáveis pelo desenvolvimento da área de Design (licenciatura, mestrados e doutoramentos). Foi coordenador do Programa Doutoral em Design (@UA) até 2012, iniciativa conjunta das Universidades de Aveiro e do Porto. É diretor do ID+ (Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura). Representa a Universidade de Aveiro como vice-presidente da ADDICT (Agência para o Desenvolvimento das Indústrias Criativas). É membro do Comité Executivo da European Academy of Design e do conselho editorial de algumas revistas internacionais na área do Design (The Design Journal, The 'Radical' Designist: Journal of Design Culture, I+DISEÑO).

Rodolfo Capeto
Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI), Brasil

Rodolfo Capeto é designer graduado pela ESDI, instituição pioneira no ensino do design no Brasil, onde ensina desde 1992. Suas áreas principais de interesse e prática são a tipografia, o desenho de tipos e o design de informação, mas seu trabalho tem atravessado os campos mais diversos. Foi um dos pioneiros no uso de processos digitais no design visual no Brasil, tendo desenvolvido, já em 1982, um formato de fonte vetorial proprietário, entre outros resultados. Um desafio profissional relevante foi o projeto, em 2001, de uma nova família de tipos para o Dicionário Houaiss, o maior da língua portuguesa. Coordenou a realização do livro 5 anos na Esdi (2010), e é autor de seu texto principal. Foi director da ESDI de 2008 a 2016.

Teresa Camacho
Universidad Anáhuac, México
Ver perfil en pag. 20

Federico Mangiaterra
Universidad Argentina de la Empresa (UADE), Argentina

Diseñador Industrial graduado en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Desde el año 2000 desarrolla su carrera como académico y docente universitario desempeñándose a partir de 2008 en la Universidad Argentina de la Empresa (UADE) como Director de la Licenciaturas en Diseño Industrial, Diseño de Interiores, Diseño Textil e Indumentaria (2009). En la actualidad, es Director a Cargo del Área de Diseño perteneciente a la Facultad de Comunicación y Diseño dedicho centro. Es, además, responsable de diversos proyectos de investigación aplicada desarrollados en la propia universidad.

Carmen García Rotger
Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP), Perú

Diseñadora Gráfica, licenciada en Arte con mención en Diseño Gráfico. Ha realizado una Maestría en Docencia Superior en la Escuela de Postgrado de la Universidad Ricardo Palma y cuenta con formación y y experiencia en Educación Virtual. Se desempeña como docente asociada de la PUCP y como coordinadora de la Especialidad de Diseño Gráfico. Docente en el Programa de licenciatura en Diseño Gráfico en Educación Continua. Coordinadora del Grupo de Investigación Diseño e Identidad – PUCP. Directora de arte de la empresa ARGOT Comunicación Gráfica E.I.R.L.

Maximiliano Izzi
Universidad Ort Montevideo, Uruguay

Master en Gestión y Diseño para Sistemas de Productos Destinados al Espacio Doméstico, Università degli Studi di Roma–La Sapienza. Postgrado en Gestión Empresarial y Postgrado en Muebles, Centro de Diseño Industrial. Diseñador Industrial. Director del estudio IZZI + Asociados especializado en desarrollo de nuevos productos. Consultor de ergonomía laboral y diseño de puesto de trabajo. Premio a la Excelencia Docente 2011, Facultad de Comunicación y Diseño. Profesor Titular de Ergonomía, Diseño III y Diseño IV, Licenciatura de Diseño Industrial. Facultad de Arquitectura ORT Uruguay, Profesor de Ergonomía Licenciatura Diseño de Interior.

Manuel Lecuona
UPV, Universidad Politécnica de Valencia (UPV), España
Ver perfil en pag. 20

Ruth M. León Morán
Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, México

Profesora del Departamento de Diseño Industrial del Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey, Campus Guadalajara. Durante quince años fue profesora titular de la Universidad de Los Andes en el Departamento de Diseño Industrial de la Facultad de Arquitectura y Diseño. También ha realizado estancias como profesora en la Universidad Politécnica de Valencia. Se ha desempeñado como profesora de Posgrado en programas de Master en Venezuela, España y México. Su producción científica tiene a bien la publicación de artículos, capítulos de libros, la participación en congresos, el desarrollo de proyectos de investigación internacionales con patrocinio de la AECID, la dirección de convenios entre universidades de Europa y América del Sur, la dirección de tesis de posgrado y actualmente se encuentra desarrollando proyectos de investigación con vinculación empresarial en México. Ha impartido conferencias internacionales y ha realizado workshop sobre temas basados en sistémica aplicada e innovación estratégica basada en procesos de diseño con énfasis en escenarios prospectivos y diseño emocional. Igualmente ha ejercido profesionalmente en el diseño de viviendas, espacios y mobiliario interior, desde el proyecto hasta la ejecución de la obra y mantiene, en la actualidad, vinculaciones con sectores empresariales de la industria del mueble, desarrollando proyectos de innovación estratégica e innovación guiada por diseño.

Felipe Londoño
Universidad de Caldas, Colombia

PhD en Ingeniería Multimedia, UPC Barcelona, España. Profesor titular e investigador en diseño y nuevos medios del Departamento de Diseño Visual de la Universidad de Caldas, Colombia. Es cofundador del programa Diseño Visual y ha sido director de Departamento y Decano de la Facultad de Artes y Humanidades. Director del grupo de investigaciones DICOVI, coordinador del Laboratorio de Entornos Virtuales (Media Lab), ViveLab Manizales (en convenio con el Ministerio de TIC), LASO-Laboratorio de Emprendimiento Cultural del Eje Cafetero (en convenio con el Ministerio de Cultura), Escenarios Digitales e Incubadora de Empresas Culturales. Es, desde hace 18 años, años el director del Festival Internacional de la Imagen y coordinador del Postgrado Online en Artes Mediales, que se lleva a cabo entre la Universidad de Chile, la Universidad Nacional de Córdoba en Argentina y la Universidad de Caldas.

Fernando Martínez
Universidad de la República, Uruguay

Artista plástico, diseñador y paisajista uruguayo, se desempeña actualmente como Profesor Agregado responsable del Área teórico metodológica de la Escuela Universitaria Centro de Diseño de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de la República y Profesor de la Facultad de Artes de dicha Universidad. Es Licenciado en Artes Visuales en la Facultad de Artes e Ingeniero Agrónomo Forestal de la Facultad de Agronomía, ambas de la Universidad de la República, Uruguay. Postgraduado en la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Buenos Aires. Diplomado en Altos Estudios en Diseño. Diplomado en Investigación y Estudios

Avanzados en Diseño. Diplomado en investigación y Estudios Avanzados en Paisajismo en Universitario BIOS de Uruguay. Becado por el gobierno de Francia y la Comisión Sectorial de Investigación Científica de la Universidad de la República, en el marco de un proyecto de investigación en el Collége Internacional de Philosophie de París. Autor de diversas publicaciones entre las que destaca La Condición Horizonte.

Fernanda Martins
Mapinguari Design, Brasil

Designer, diretora da Mapinguari Design que atua em Design estratégico, corporativo e sustentável. Atuante em tipografia, desenvolveu diversas fontes corporativas. Formada em Artes Plásticas pela Escola de Comunicações e Artes da USP – Universidade de São Paulo atualmente realiza doutorado em história do Design na Escola Superior de Desenho Industrial ESDI/UERJ. Em 1998 cursou Master em Design Gráfico e Tipografia na Basel Kunstgewerbeschule – Escola de Design da Basiléia, Suíça. Especialização em Semiótica e Cultura Visual, pela Universidade Federal do Pará, em 2008. É professora e pesquisadora nas áreas de Tipografia e Design em especial na Amazônia. Atua em políticas culturais ligadas ao Design, tendo sido conselheira do Conselho Nacional de Incentivo Cultural – CNIC em dois mandatos entre 2004 e 2009, é Delegada da Setorial de Design e Representante Titular no CNPC – Conselho Nacional de Políticas Culturais do Ministério da Cultura entre 2013-2015.

Delfina Morán
Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología (ESNE), España
Ver perfil en pag. 21

Óscar Pamio
Consultor, Costa Rica
Ver perfil en pag. 21

Jaime Parra
Universidad de Talca, Chile

Jaime Parra Marchant, es diseñador y arquitecto titulado en la Pontificia Universidad Católica de Chile (PUCCH) y Master en Diseño Industrial y Creación de Producto en la Universidad Politécnica de Cataluña, Barcelona. En 2004 desarrolló el programa de estudios para fundar la Escuela de Diseño de la Universidad de Talca, en la que se desempeña como Director y profesor en jerarquía de Asociado hasta la fecha. Desarrolló el libre ejercicio de ambas profesiones y fundó junto al diseñador Carlos Hinrichsen la oficina 3Design. Becado en 1982 por Japan International Cooperation Agency (JICA) y Japan Industrial Design Promotion Organization (JIDPO) realizó en Tokio, Japón, el Curso de Entrenamiento en Diseño Industrial. Fue profesor en áreas de Diseño Gráfico y Diseño Industrial en la Escuela de Diseño de la PUCCH entre los años 1974–2004, como coordinador de Planificación en esa escuela y subdirector de la misma por tres períodos. Responsable de la organización de la 2ª y 3ª Bienal de Diseño Chileno.

Raquel Pelta
Universidad de Barcelona, España

Desde marzo de 2006 es profesora de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona y miembro del grupo de investigación consolidado GRACMON. Ha ejercido la docencia en el Istituto Europeo di Design -donde además fue Directora Académica de la Escuela de Másters-, la Escuela Massana, la Universidad Rey Juan Carlos, la Escuela Superior de Diseño Elisava, la Universidad de Valladolid y el Colegio Universitario de Segovia, entre otros centros. Es codirectora de la revista online Monográfica (Premio Ciudad de Barcelona 2012) y autora de numerosas publicaciones así como miembro del Patronato de la Fundación Historia del Diseño y fundadora y directora del Congreso Internacional de Tipografía de Valencia. En 2011 recibió el Premio Gràffica por su contribución a la investigación en la historia del diseño y su capacidad para impulsar proyectos en torno a esta disciplina.

Sergio Peña
Instituto Superior de Diseño Industrial (ISDI), Cuba
Ver perfil en pag. 21

Anabella Rondina
Universidad de Buenos Aires (UBA), Argentina
Ver perfil en pag. 21

Alécio Rossi
Senac São Paulo, Brasil

Mestre em comunicação midiática e design, autor da dissertação Comunicação e código de marcas na cultura contemporânea, defendida na Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da UNESP – Universidade Estadual Paulista. É especialista em design de movelaria.

Formado em Letras e em Artes Plásticas pela UNESP e Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, respectivamente, é designer e educador responsável pelo desenvolvimento de novos cursos de graduação nas áreas de Comunicação, Artes e Design do Centro Universitário Senac São Paulo – Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial, onde implantou os cursos de Design Gráfico e Comunicação Visual. É professor do departamento de Artes da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Atua como consultor para identidade corporativa e em projetos especiais de comunicação e design.

Óscar Salinas
Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), México
Ver perfil en pag. 21

Andrea Saltzman
Universidad de Buenos Aires (UBA), Argentina

Profesora titular e investigadora de la Carrera de Diseño de Indumentaria y Textil de la Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires en donde también se desempeña como profesora titular de la asignatura Diseño. Como pionera comenzó su labor docente en dicha asignatura, en el año 1989, dando lugar al inicio de la Carrera. Responsable de la creación de la primer Tecnicatura en producción de Indumentaria dependiente de la Secretaria de Educación del gobierno de la ciudad de Buenos Aires (1998) y de la puesta en marcha y capacitación del equipo docente de 1998 hasta el 2001. Profesora invitada en diversas universidades de Brasil. Colombia, Chile, Uruguay y en el interior de Argentina. Es arquitecta egresada de la FADU-UBA con formación en danza contemporánea, plástica y textil. Autora del libro *El cuerpo diseñado*, sobre la forma en el proyecto de la vestimenta (Paidós, 2004). Ha realizado numerosas muestras y performances en torno al trabajo de la indumentaria en numerosos Museos como Fundacion Proa, Centro Cultural Recoleta, Malba, Teatro General San Martín y el Museo de Arquitectura de Bs. As., entre otros. Forma parte de la comisión evaluadora del Sello del Buen Diseño del Plan Nacional de Diseño del Ministerio de Industria de la Nación.

Ignacio Urbina
Pratt Institute, EEUU

Diseñador industrial, especializado en Biónica por el Laboratorio Brasileiro de Design Industrial y Máster en Ingeniería de Productos por la Universidad Federal de Santa Catarina. Fue diseñador e investigador en el Laboratorio Brasileiro de Design Industrial en Florianópolis. Fue Coordinador de Diseño Industrial de la Secretaría Nacional de Diseño y Arquitectura y Director Prodiseño–Escuela de Comunicación Visual y Diseño, en Venezuela. También fue miembro fundador de la oficina de diseño Metaplug y coeditor de Objetual, web especializada en diseño. Ha coordinado el Equipo de Diseño de Dispositivos Museográficos para el Pabellón Andino Amazónico en Japón, Aichi 2005. Ha sido director de Diseño en múltiples proyectos de productos y objetos y profesor invitado en universidades nacionales e internacionales. Actualmente, desarrolla proyectos de forma independiente, es editor del blog www.di-conexiones.com y Profesor Asociado en el Departamento de Diseño Industrial del Pratt Institute, en Nueva York.

Humberto Valdivieso
Universidad Católica Andrés Bello, Venezuela

Licenciado en Letras, Magister en Comunicación Social e Investigador del Centro de Investigación y Formación Humanística de la Universidad Católica Andrés Bello. En este centro es coordinador de la línea Cultura Visual y profesor de la Escuela y del postgrado en Comunicación Social en Teorías de la Imagen y Semiótica. Ha sido Premio de investigación CDCHT-UCAB (2009) y curador del diseñador Santiago Pol para el pabellón de Venezuela en la 51ª Bienal de Venecia, entre otras muestras de diseño. Miembro del equipo editorial de la revista Comunicación. Ha participado en los siguientes libros: *Is Art Global History?* de James Elkins, *Catálogo oficial 51ª Bienal de Venecia*, *Prácticas y Travesías de la Comunicación en América Latina*, *En torno a la semiótica de la cultura*, *Carteles venezolanos de Santiago Pol* y *Rolando Peña: El Barril de Dios*.

Carlos Valladares
Universidad de San Carlos de Guatemala

Arquitecto, Decano de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Especialista en Planificación urbana, rural y regional, planificación estratégica para el desarrollo sostenible e integral, ordenamiento territorial, ambiente y gestión de riesgo para prevención de desastres, asentamientos humanos y vivienda. Consultor. Catedrático titular de la Facultad de Arquitectura de la USAC, ha sido profesor en INAP, Universidad del Valle y Universidad Rafael Landivar. Cuenta con varias publicaciones e investigaciones. Vicepresidente para Centroamérica de la Unión de Escuelas y Facultades de Arquitectura, UDEFAL. Miembro fundador de la Agencia

Centroamericana de Acreditación, ACAI (2005- 2006). Directivo fundador de la Escuela Superior de Arte de la USAC (2006).

Manuel Villar
Universidad Autónoma de San Luis de Potosí, México

Arquitecto egresado de la Facultad del Hábitat de la Universidad Autónoma de San Luis de Potosí en 1979. Realizó sus estudios de Maestría en Arquitectura con orientación en Conservación y Restauración de Bienes Muebles. Dentro de la iniciativa privada ha trabajado desde 1976 en empresas y despachos de diseño como el Bufete Industrial de Construcciones, en Legorreta Arquitectos, con el Arquitecto Francisco Marroquín Torres, en Construcciones y Estructuras de Concreto S.A. y en el despacho Villar Arquitectos.
Desde 1978 se integró como profesor de la Facultad del Hábitat de su Alma Mater y en la actualidad es asesor de Tesis de la carrera de Arquitectura.
En dicho centro universitario ha sido Jefe del Departamento de Expresión, Jefe del Área de Investigaciones Estéticas, Coordinador de la carrera de Arquitectura y director del mismo de 1992 a 2004. Actualmente se desempeña como Secretario General de la Universidad Autónoma de San Luis de Potosí. Obtuvo en dos ocasiones el Premio Nacional de Restauración otorgado por el INAH. Miembro del Comité de Evaluación y Seguimiento en el área de desarrollo urbano y vivienda del Sistema de Investigación Miguel Hidalgo (SIGHO) del CONACYT, miembro del Comité de Pares de la Comisión Institucional para la Evaluación de la Educación Superior (CIEES), Miembro del Comité de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (CADU) desde 1998, Secretario Académico de la Asociación Nacional de Instituciones de la Enseñanza de Arquitectura de la República mexicana (ASINEA) de 2002 a 2004 y Vicepresidente de 2000 a 2002, entre otros cargos.

7º encuentro bid enseñanza y diseño

territorio_diseño

Consejo rector

Marisela Ávalos
Escuela Mónica Herrera, El Salvador

Graduada en Diseño Gráfico de la Universidad Dr. José Matías Delgado de El Salvador. Becaria Fulbright con una Maestría en Diseño Gráfico de la University of Illinois de Chicago, y una Maestría en Diseño Gráfico y Nuevas Tecnologías de la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona y la Universidad Don Bosco de El Salvador. Catedrática en la carrera de Diseño Gráfico en la Univ. de Illinois y como docente en el programa Gallery 37, en la especialidad de Diseño gráfico. Es Directora y catedrática de la licenciatura en Diseño Estratégico de la Escuela de Comunicación Mónica Herrera en El Salvador. Tiene su propio estudio de diseño en el cual se desarrolla como consultora en Diseño gráfico y Diseño editorial para organismos y empresas salvadoreñas.

Félix Beltrán
Universidad Autónoma Metropolitana (UAM), México

Diseñador gráfico y artista plástico, es Miembro de Honor de Fundación Diseño Madrid (DIMAD). Profesor titular en la Universidad Autónoma Metropolitana de México y profesor invitado en la Universidad Altos del Chavón, República Dominicana. Es Asesor Internacional de la Conferencia Internacional de Diseño, México DF, Internacional Liaison en México del Type Directors Club, Nueva York, y Nacional Delegate de la Association Typographique Internationale, París. En 1988 fundó el Archivo de Diseño Gráfico Internacional, primera colección de diseño gráfico internacional en América Latina.

Teresa Camacho
Universidad Anáhuac, México

Licenciada en Diseño Gráfico por la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM), especialista y maestra en diseño en Nuevas Tecnologías. Estudios sobre Psicología de la Publicidad en la Universidad Complutense de Madrid. Sus trabajos se han presentado en exposiciones nacionales e internacionales como la International Mail Art, Elite tile International, el Festival Cervantino, la Graphic Intervention y Fun-Fan, entre otras. Desde 1994 trabaja como freelance, destacando su participación en 1995 como colaboradora de la Coordinación de Diseño de la Comunicación Gráfica de la UAM así como su trabajo permanente desde 1993 para Félix Beltrán+Asociados.

Manuel Estrada
Presidente ejecutivo de la BID, España

Diseñador. Fundador de la Fundación Diseño Madrid (DIMAD) y presidente ejecutivo de la Bienal Iberoamericana de Diseño (BID). Especializado en diseño gráfico, se destaca en el campo del diseño editorial y corporativo. Su estudio es el segundo en recibir el Certificado por AENOR en los sistemas de Calidad (Norma ISO 9001) y de Medio Ambiente (Norma ISO 14000). Se destacan sus trabajos para instituciones como los Premios Cervantes, Alianza Editorial, Fundación Repsol y numerosas portadas de libros del diario El País. Ha obtenido diferentes premios y distinciones como el Laus, AEPD, Art Directors Club of Europe, el Good Design Chicago 2014 y recientemente el Premio Nacional de Diseño 2017. Es miembro del Consejo de Enseñanzas Artísticas de España.

Manuel Lecuona
UPV, Universidad Politécnica de Valencia (UPV), España

Catedrático en Gestión del Diseño. Docente en la ETS de Ingeniería del Diseño, en el Master Oficial en Ingeniería del Diseño de la Universidad Politécnica de Valencia (UPV). Funda-

dor del IGD – Grupo de Investigación y Gestión del Diseño (UPV). Director del observatorio de tendencias Trendhal desighspotting. Coordina el modulo Gestión del Diseño del Posgrado Design Managenent de la Fundación de la UPC. Profesor Invitado Universidad de la Habana (Cuba); Universidad del EAFIT Medellín (Colombia) y Magister en Diseño Estratégico de la Universidad de Valparaiso (Chile).También es asesor externo en Gestión del Diseño del Barcelona Centro de Diseño (BCD) y en el Centro Tecnológico PRODINTEC. Colabora con organismos como CANACINTRA, AFANJL y Bancomex (México), Centro Tecnológico de la madera CATEM (Bio-Bio Chile), Banco CETELEM y FEDERHABITAT (España).

Delfina Morán
Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología (ESNE), España

Doctorada por la Universidad de Málaga y licenciada en Bellas Artes (especialidad Diseño) por la UCM, completa sus estudios de Diseño Gráfico y Dirección de Arte en la Kunstacademie van Beeldende Kunsten de Rotterdam (en la actualidad, Willem de Kooning Academie). Comienza su trayectoria profesional en el año 1990, desarrollando su carrera como diseñadora de sistemas multimedia interactivos. Desde febrero de 2002 y hasta diciembre de 2014 compaginó esta labor con la investigación y la enseñanza en la Universidad Europea de Madrid, siendo la redactora del plan de estudios de diseño de esta universidad y coordinadora académica para su implantación. Ha sido comisaria de exposiciones y es autora de diversos artículos sobre el diseño, su enseñanza y su difusión. En la actualidad es Directora de Arte y Diseño de ESNE, Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología que imparte grados universitarios de diseño de moda, producto, interiores, gráfico y videojuegos.

Óscar Pamio
Consultor, Costa Rica

Arquitecto y diseñador, graduado de la Universidad La Sapienza en Roma, Italia. Ha desarrollado una amplia experiencia profesional internacional como asesor en Diseño así como consultor en proyectos de la Unión Europea y de Naciones Unidas (UNDP) para el desarrollo de las capacidades de Diseño en diversos países de Sureste de Asia, el Mediterráneo y la América Latina. En Costa Rica ha sido fundador y director de la Carrera de Diseño Industrial del Instituto Tecnológico de Costa Rica y más tarde, de la Escuela de Diseño de Productos en la Universidad Veritas que también ha dirigido desde su apertura en el 2002 hasta el 2010. También ha sido Decano y Vicerrector Académico en dicho centro. Al concluir su colaboración con la universidad, desde agosto de 2017, se dedica actualmente a la actividad profesional libre y a la consultoría académica.

Sergio Peña
Instituto Superior de Diseño Industrial (ISDI), Cuba

Diseñador industrial. Ha sido Decano de la Carrera de Diseño Industrial, Vicerrector Primero y en la actualidad se desempeña como Rector del Instituto Superior de Diseño ISDI de la Habana, en el cual se graduó. Máster en Gestión e Innovación en Diseño y Doctorado en Gestión de Diseño en la Universidad de Valencia, España. Como docente y profesional ha desarrollado cursos, proyectos y asesorías en Diseño en Cuba, Argentina, Brasil, México, Colombia, Ecuador, España y Venezuela. Ha recibido tres Premios Anuales de Diseño de la Oficina Nacional de Diseño en Cuba y el Reconocimiento al Mérito del Ministro de Economía y Planificación y del Ministro de Educación Superior de la República de Cuba.

Anabella Rondina
Universidad de Buenos Aires (UBA), Argentina

Diseñadora industrial por la Universidad de Buenos Aires; posgraduada en Gestión Estratégica de Diseño, Gerenciamiento de Diseño y de Proyecto en la misma universidad junto al Politécnico de Milán. Desarrolló su actividad profesional en el Centro Metropolitano de Diseño de Buenos Aires desde 2002 hasta marzo de 2016, siendo desde 2011 Gerente de la institución. Actualmente es Directora de la Carrera de Diseño Industrial de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires y Directora del Posgrado en Gestión Estratégica de Diseño-Gerenciamiento de Diseño y de Proyecto en la misma universidad.

Óscar Salinas
Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), México

Diseñador industrial, maestro en Diseño Industrial y doctor en Arquitectura. Dedicado la práctica profesional, la docencia y gestión académica, y la investigación, actualmente dirige el Programa de Posgrado en Diseño Industrial de la UNAM. Ejerció como presidente y fundador del Colegio de Diseñadores Industriales y Gráficos de México, secretario de la Asociación Latinoamericana de Diseño Industrial y vicepresidente de la Academia Mexicana de Diseño. Desde 1994 es integrante y fundador de los Comités Interinstitucionales para la Evaluación de la Educación Superior en México (CIEES), en el Área de Arquitectura y Diseño.

Comité de admisión apoyo al consejo rector

Adela Acitores
Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología (ESNE), España

Arquitecta por la UPM, obtuvo una beca del Ministerio de Formación de Personal investigador y Profesorado universitario en la ETSAM que culminó con su doctorado en 1996. Desde entonces ha trabajado como profesora en el área de Expresión Gráfica impartiendo clases en las titulaciones de Arquitectura, Diseño y Bellas Artes, como profesora titular en la Universidad Europea de Madrid (1996 a 2013), donde ha sido Profesora Titular y Directora del Departamento de Expresión Gráfica y Diseño. Se desempeñó luego en la Universidad Antonio de Nebrija (2013 a 2015), como coordinadora del Área de Expresión Gráfica en su escuela Politécnica. En la actualidad es la Directora de Ordenación Académica de ESNE. Compagina su actividad docente con su trayectoria profesional e investigadora y pertenece al grupo Vignola de la Facultad de Bellas Artes de la UCM. En el año 2017 ha dirigido el Congreso Internacional de Innovación en la docencia de Diseño.

Juanita Bagés
Universidad Complutense de Madrid (UCM), España

Doctora en Bellas Artes por la UCM y Diseñadora Gráfica de la Universidad Nacional de Colombia. Actualmente es profesora en el Grado de Diseño de la UCM y en Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo del Producto de la Nebrija. Durante años ha combinado su labor docente e investigadora con su trabajo como diseñadora y fotógrafa, en varios estudios y editoriales.

Miguel Hernández
Universidad Francisco de Vitoria (UFV), España

Licenciado en Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid en 1997 en la especialidad Diseño es el Director creativo del estudio Pluviam. Desde 2006 es profesor de la UFV. Ha sido profesor del Máster de edición de Santillana Formación de la Universidad de Salamanca, de 2006 a 2009 y profesor del Máster Universitario en Diseño Gráfico de la Comunicación en Tracor (CEU, Universidad SanPablo) 2014-15. Está especializado en Branding, Motion Graphics, Ilustración y Diseño Estructural.

Claudia Rojas
Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia (UPTC), Colombia

Diseñadora Industrial titulada por la Universidad Jorge Tadeo Lozano, especialista en Salud Ocupacional y Ergonomía, Magister en Educación, PhD en Diseño y Creación por la Universidad de Caldas Colombia. Fundadora de la Escuela de Diseño Industrial de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia UPTC, en donde es docente y coordinadora de la Maestría en Diseño con énfasis en desarrollo de proyectos sociales. Coordna el Taller11 Grupo de Investigación en Diseño creado en 2002. Sus investigaciones son de corte participativo en temáticas relacionadas con ergonomía física y ergonomía cognitiva, principalmente con poblaciones especiales. Las publicaciones involucran tópicos de accesibilidad, inclusión, emociones e interacción, y temáticas relacionadas con el rescate de la Identidad y la Cultura de las poblaciones que guardan tradición. Ha realizado pasantías en centros de investigación de Argentina, México y Colombia, y ha sido invitada a participar a nivel nacional e internacional como par evaluador en convocatorias de investigación.

Centros e instituciones participantes en la edición 2017

Centros participantes

Alemania

Hochschule für Gestaltung, Ulm

Argentina

Universidad de Buenos Aires, Facultad de Arquitetura, Diseño y Urbanismo, Buenos Aires

Universidad Nacional de Río Negro, Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño, General Roca, Rio Negro

Bolivia

Universidad Católica Boliviana San Pablo, Facultad de Diseño, La Paz

UDI – Universidad para el Desarrollo y la Innovación, Facultad de Diseño Gráfico, Santa Cruz de la Sierrra

Brasil

Universidade Federal do Ceará, Departamento de Arquitetura e Urbanismo, Fortaleza, Ceará

Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Escola Superior de Desenho Industrial, Rio de Janeiro

Chile

Fundación Instituto Profesional Duoc UC, Escuela de Diseño, Santiago de Chile, Región Metropolitana

Universidad del Desarrollo, Facultad de Diseño, Santiago de Chile, Región Metropolitana

Universidad Diego Portales, Facultad de Arte, Arquitectura y Diseño, Santiago de Chile, Región Metropolitana

Universidad Tecnológica de Chile INACAP, Facultad de Diseño y Comunicación, Santiago de Chile, Región Metropolitana

Pontificia Universidad Católica de Chile, Facultad de Arquitectura, Diseño y Estudios Urbanos, Santiago de Chile, Región Metropolitana

Universidad de Talca, Facultad de Arquitectura, Música y Diseño, Talca, Región del Maule

Colombia

Pontificia Universidad Javeriana, Carrera de Diseño Industrial, Bogotá, Cundinamarca

Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Artes, Arquitectura y Diseño, Bogotá, Cundinamarca

Universidad de Caldas, Facultad de Artes y Humanidades, Manizales, Caldas

Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Artes, Arquitectura y Diseño, Medellín, Antioquia

Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Artes, Arquitectura y Diseño, Palmira, Valle del Cauca

Universidad de Nariño, Facultad de Artes, Pasto, Nariño

Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia Tunja, Boyacá

Costa Rica

Universidad Veritas, San José

Cuba

ISDI Instituto Superior de Diseño, La Habana

Ecuador

Pontificia Universidad Católica de Ecuador Sede Esmeraldas, Esmeraldas

Escuela Superior Politécnica del Litoral, Escuela de Diseño y Comunicación Visual, Guayaquil, Guayas

Universidad Casa Grande, Facultad de Comunicación, Guayaquil, Guayas

Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, Facultad de Arquitectura y Diseño, Guayaquil, Guayas

Universidad Central del Ecuador, Facultad de Ingeniería, Ciencias y Matemáticas, Quito, Pichincha

El Salvador

Universidad Dr. José Matías Delgado, Facultad de Ciencias y Artes Francisco Gavidia, Antiguo Cuscatlán, La Libertad

Escuela de Comunicación Mónica Herrera, Facultad de Comunicación, Santa Tecla, La Libertad

España

Universidad Politécnica de Valencia Campus de Alcoy, Escuela Politécnica Superior de Alcoy, Alcoy, Alicante

Universidad Cardenal Herrera-CEU, Escuela Superior de Enseñanzas Técnicas, Alfara del Patriarca, Valencia

Estación Diseño, Escuela Superior de Diseño, Armilla, Granada

Mondragon Unibertsitatea. Mondragon Goi Eskola Politeknikoa J.M.A. S.Coop, Arrasate, Gipuzkoa

EINA – Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona (UAB), Barcelona

ELISAVA – Escuela Universitaria de Diseño e Ingeniería, Barcelona

ESDAP Escola Superior Disseny i Arts Plàstiques de Catalunya, Barcelona

Escola d'Art i Superior de Disseny de Castelló, Castellón de la Plana

ISEACV Instituto Superior de Enseñanzas Artísticas de la Comunidad Valenciana, Valencia

Escuela de Arte y Superior de Diseño Gran Canaria, Las Palmas deGran Canaria

CENP Centro Español de Nuevas Profesiones, Madrid

Escuela de Arte Diez, Madrid

Escuela de Arte Francisco Alcántara, Madrid

Escuela Superior de Diseño de Madrid, Madrid

Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, Madrid

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

Universidad Carlos III, Madrid

Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes, Madrid

Universidad Politécnica de Madrid, Centro Superior de Diseño de Moda de Madrid, Madrid

Universidad Rey Juan Carlos, Madrid

WEF - World Experience Fashion, Madrid

IED Instituto Europeo de Diseño, Madrid / Barcelona

(UMA) Centro de Emprendimiento LINK, Facultad Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo del Producto y Facultad de Bellas Artes, Málaga

Escola D'Art i Superior de Disseny de les Illes Balears, Palma de Mallorca, Illes Balears

Universidad de Navarra, Escuela de Arquitectura, Navarra, Pamplona

Universidad de Vigo, Facultad de Bellas Artes, Pontevedra

Universidad Francisco de Vitoria, Facultad de Ciencias de la Comunicación, Pozuelo de Alarcón, Madrid

Escuela Superior de Ingeniería, Puerto Real, Cádiz

Escuela de Arte de Sevilla, Sevilla

EASD València. Escola de Disseny, Valencia

Universidad Católica de Valencia, Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales, Valencia

Universidad Politécnica de Valencia, Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño, Valencia

Universidad Europea Madrid, Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño, Villaviciosa de Odón, Madrid

Escuela Superior de Diseño de Aragón, Zaragoza

Finlandia

Aalto University Finlandia, Espoo

Guatemala

Universidad de San Carlos de Guatemala, Facultad de Arquitectura y Diseño y Escuela de Diseño Gráfico, Ciudad de Guatemala

Honduras

UNITEC – Centro Universitario Tecnológico, Facultad de Ciencias Administrativas y Sociales, Tegucigalpa

Italia

Universidad de Bolonia, Facultad de Diseño de Producto Industrial, Bolonia

IED – Instituto Europeo de Diseño Milán, Milan

México

EDINBA – Escuela de Diseño Instituto Nacional de Bellas Artes, Ciudad de México

Universidad Anáhuac México, Escuela de Diseño, Ciudad de México

Universidad Iberoamericana Ciudad de México, Facultad de Diseño, Ciudad de México

Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Artes y Diseño, Ciudad de México

Universidad Anáhuac Querétaro, Escuela de Diseño, El Marqués, Querétaro

Universidad Autónoma de Nuevo León, Facultad de Arquitectura, Monterrey, Nuevo León

Tecnológico de Monterrey, Escuela de Arquitectura, Arte y Diseño, Puebla

Universidad Intercultural del Estado de México, Arte y Diseño Intercultural, San Felipe del Progreso

Perú

Pontificia Universidad Católica del Perú, Facultad de Arte y Diseño, Lima

Universidad de Lima, Facultad de Ingeniería y Arquitectura, Lima

UPC – Universidad de Ciencias Aplicadas, Facultad de Diseño, Lima

Portugal

Universidade de Aveiro, DeCA, Departamento de Comunicação e Arte, Aveiro

Instituto Politécnico do Cávado e do Ave, Escola Superior de Design, Barcelos, Braga

Universidad Lusíada, Faculdade de Arquitectura da Universidade de Lisboa, Lisboa

Universidade do Minho, Guimarães

CIAUD – Universidad de Lisboa, Faculdade de Arquitetura, Lisboa

Instituto Politécnico de Lisboa, Escola Superior de Educação, Lisboa

ESAD – Escola Superior de Artes e Design, Facultad de Design, Matosinhos, Norte

República Dominicana

Escuela de Diseño Altos del Chavón, Facultad de Arte y Diseño, La Romana

PUCMM – Pontificia Universidad Católica Madre y Maestra, Facultad de Ciencias y Humanidades, Santo Domingo

Uruguay

Integra_Escuela Pablo Giménez, Montevideo

Universidad de la República, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Montevideo

Instituciones participantes

ABEPEM Associação Brasileira de Estudos e Pesquisas em Moda, Brasil

Fundación Museos del Banco Central de Costa Rica, San José de Costa Rica

Centro Municipal de Emprendimiento Ciudad de Guatemala, Guatemala

Centro Atlántico de Arte Moderno - CAAM Gran Canaria, España

Asociación Argadini, Madrid, España

Biblioteca Nacional de España, Madrid, España

CEAR, Madrid, España

Consorcio Musacces Madrid, España

Equipo START Unidad de Apoyo a la Cooperación Española / FIIAPP, Madrid, España

Estudio ACdO, Madrid, España

Índigo Proyectos y Sistemas S.L., Madrid, España

Iniciativa Vorpalina Madrid, España

Mad Lab Madrid, España

Museo ABC Madrid, España

Museo de Artes Decorativas Madrid, España

Museo Thyssen Madrid, España

Museum I+D+C Laboratorio de Cultura Digital. Madrid, España

PorCausa Madrid, España

Praxxis IED Madrid, España

Marco conceptual

Territorio_Diseño
Diseño, complejidad y nuevos territorios

**Territorio: terreno acotado — que se debe administrar — espacio habitado que se defiende como propio — esfera de acción.*

El diseño se muestra, cada vez más, como una actividad transversal. Superado su papel inicial como un arte aplicado y su concepción como la hermana joven de las disciplinas del proyecto, el diseño interviene hoy en todas las actividades productivas y en todas las áreas industriales y se ha convertido en un vector tan económico como social y cultural. Su práctica atraviesa cada vez más territorios y conecta más actividades profesionales. Paralelamente, la enseñanza del diseño, para responder a una sociedad global y compleja que demanda profesionales más capaces, se abre y ramifica abarcando más disciplinas conceptuales y desarrollando nuevos conocimientos complementarios.

Un mundo cada vez más complejo demanda de los diseñadores una formación diferente, adaptada a la nueva realidad para poder ofrecer el servicio que espera una sociedad en constante transformación, con comportamientos cambiantes (individual y colectivamente) en el que se adoptan nuevas lógicas ante las organizaciones políticas y sociales y en donde el entorno, los medios de transporte y de las comunicaciones, la arquitectura, el mobiliario o la indumentaria son factores de influencia que participan en la evolución de lo local frente a la globalización. Una mutación profunda y acelerada en la que deben moverse los diseñadores que formamos.

El diseño no solo debe contribuir a la innovación económica sino a la innovación social y debe consolidarse como una herramienta estratégica para adaptarse a los nuevos escenarios. El reto del espacio educativo consiste ahora en abordar estas necesidades, proyectando la formación del diseño hacia los objetivos de innovación para la construcción del futuro.

Si bien la formación del diseñador debe estar orientada a intervenir en un contexto global, no podemos obviar la importancia del diseño como factor clave en el desarrollo económico y social de los contextos territoriales específicos, y en los que los centros educativos pueden ejercer una influencia más directa. Atender a los retos que se plantean en el entorno próximo desde una estrategia educativa supone una oportunidad única. Los centros de enseñanza, a través de su labor docente e investigadora, pueden adoptar un papel protagonista en la creación de un ecosistema social innovador, generando conocimiento y metodologías y aplicándolas en beneficio de un cambio social y económico positivos en su entorno próximo.

El Encuentro BID, en su convocatoria 2017, propone estudiar, analizar y debatir los fenómenos que más impactan en la formación y la producción profesional del diseñador desde un contexto tanto global como local, para compartir experiencias y conocer y divulgar el alcance y la influencia de esta situación en la identidad del diseño en cada país. La enseñanza del diseño puede ejercer una influencia positiva en el entorno más inmediato a través de propuestas forma-

tivas que contribuyan a su territorio de manera clara y por dos vías. En primer lugar, en el ámbito empresarial, identificando aquellas áreas donde el diseño puede intervenir para producir un impacto positivo en el mismo, por un lado, colaborando con las empresas en la creación de productos, procesos y formas organizativas nuevas, o considerablemente mejores, que aporten valor a las mismas y, por otro, contribuyendo a modificar progresivamente la percepción que el mundo empresarial tiene del diseño, impulsando su integración en las empresas de forma sistemática, de manera que lo contemplen como un factor clave en el éxito de su actividad. En segundo lugar, en el entorno social, analizando las necesidades que el diseño puede contribuir a solucionar. Muchos de los retos a los que se enfrenta Iberoamérica están relacionados con cuestiones sociales cuya resolución excede en ocasiones la intervención del sector público y en donde el diseño y sus metodologías pueden aportar nuevas soluciones que incrementen la calidad de vida de los ciudadanos.

Ejes temáticos:

1. Diseñar para el desarrollo social

Diseñar para la emergencia, para el bienestar social: la emigración forzada en busca de una vida mejor, la pobreza, la desigualdad, el crecimiento de los adultos mayores, las necesidades de los que tienen muy poco, los desastres naturales, los enfrentamientos humanos y sus víctimas. Abordar estos retos desde el diseño significa que éste puede y debe tener un impacto positivo en nuestro entorno habitado, en la movilidad, los bienes, las ideas, la industria, el empleo y en toda nuestra forma de vivir, solucionando problemas existentes en escenarios de absoluta escasez de una forma innovadora.

El campo del diseño se expande cada día más revisando escenarios y buscando nuevos caminos en áreas no tradicionales para generar acciones locales de gran repercusión con criterios de desarrollo, de sustentabilidad y accesibilidad.

2. Diseñar para un futuro sostenible

Vivimos una revolución de las comunicaciones y la tecnología que está dando lugar a nuevas formas de vida en donde el diseño se ha involucrado en las nuevas respuestas a través del uso de la biotecnología, la nanotecnología, la microelectrónica, los wearables, etc. Las energías alternativas son hoy asignatura obligada para investigadores, diseñadores y otros profesionales ocupados en dibujar el mundo futuro. La era del conocimiento y la información, del movimiento de los makers y fablabs y la producción digital obligan a otro discurso para otro campo de actuación y otro impacto social.

3. Diseñar para el estilo de vida

La relación entre las personas y los objetos está en permanente evolución. El diseño y la tecnología deben garantizar una vida más fácil y placentera para los seres humanos. El diseño transversal y el cruce entre las artes, la tecnología y el diseño aportan nuevas formas de comunicación, interacción y producción así como nuevos productos y servicios que responden a un cambio en las estructuras de pertenencia. Estamos ante un escenario que necesita una concepción de la práctica del diseño estrechamente relacionada con el progreso, la calidad de vida y la mejora de la vida social. De algún modo, una nueva oportunidad para el Estado del bienestar.

4. Diseñar para el crecimiento de la economía

Es esencial reivindicar e incorporar a la Enseñanza el rol del Diseño como práctica profesional, cultural y económicamente productiva. En muchos de nuestros países el Diseño sigue siendo poco reconocido como una actividad económica relevante, como parte integral del desarrollo y la implementación de la innovación de productos y sistemas. Su inclusión explícita en las políticas nacionales de fomento a la innovación y las prácticas del sector productivo, no puede más que redundar en un impulso a la capacidad competitiva de los países en los mercados abiertos, a su crecimiento sostenible y al mejoramiento de la calidad de vida de sus habitantes. Esto implica formar con un planteamiento estratégico en materia de innovación abogando por una economía inteligente, sostenible e integradora que genere altos niveles de empleo, productividad y cohesión social. En este marco es importante analizar en profundidad cómo se relaciona la Universidad con la empresa y el tejido productivo.

5. Diseñar para un mundo complejo

El desequilibrio y la polarización social y cultural así como la revolución digital y tecnológica intervienen como factores de riqueza y como aceleradores de la dualización contribuyendo a desarrollar niveles nunca alcanzados de riqueza y bienestar junto a estándares igualmente crecientes de precariedad y paro estructural. La profesión se enfrenta a nuevos desafíos, nuevos espacios y nuevos roles en donde se trabaja en equipos multidisciplinarios, interdisciplinarios y transversales y con sistemas abiertos y colaborativos. Para esto es necesaria una actualización de las fórmulas de relación y modelos de vinculación para interpretar los marcos de referencia en los que se mueve el diseño y se deben tener en cuenta la nuevas perspectivas que van del diseño tangible al diseño intangible: diseño de servicios, diseño sostenible, diseño para la innovación social, diseño de información. Es tiempo de dejar de ver el diseño como un objeto sino de hacerlo como el vínculo entre individuos y sus interacciones.

resúmenes_

experiencias docentes _

Introducción
Comunicaciones: casos y reflexiones

Los docentes tienen, cada vez más, que actuar como catalizadores entre el alumno y su entorno, poniendo en relación a ambos y generando sinergias en situaciones reales. Los profesores han pasado de la enseñanza del diseño "visual" al diseño de sistemas, de redes, de entornos de trabajo.

Este espacio, propuesto como una actividad dentro del programa del Encuentro BID, actúa como plataforma para el intercambio de ideas, proyectos y modelos de formación en diseño a través de mesas de trabajo rápidas y multiponentes, con debate posterior.

En las mismas, articuladas según los distintos ejes temáticos de esta edición 2017, se han presentado casos, experiencias de aula y/o curriculares como modelos de nuevas vías de innovación docente: planes de estudios y perfiles profesionales asociados; modelos formativos centrados en el desarrollo de habilidades profesionales; modelos formativos centrados en la gestión del emprendimiento; perfiles de los egresados y las demandas de la industria y la sociedad.

Representantes de las escuelas colaboradoras de DIMAD, miembros del consejo rector, del comité científico y del comité asesor han ejercido como coordinadores y moderadores de las diferentes mesas de trabajo (5 en total) que se desarrollaron durante el Encuentro BID tanto en la Central de Diseño como en las aulas de Casa del Lector. Entre los títulos presentados se han seleccionado un total de 74 comunicaciones.

Un comité de admisión formado por el consejo rector y un equipo de revisión, ha valorado y seleccionado las comunicaciones presentadas por docentes, estudiantes de posgrado o doctorandos, investigadores, instituciones y empresas.

Esta publicación reúne los resúmenes individuales o colectivos de las comunicaciones aceptadas y presentados durante la convocatoria. Representantes de las escuelas colaboradoras de DIMAD, miembros del consejo rector, del comité científico y del comité asesor han ejercido como coordinadores y moderadores de las diferentes mesas de trabajo.

Reflexiones en torno a las mesas de trabajo

Óscar Pamio

Diseñador, docente y consultor. Miembro del consejo rector y comité de admisión 7º Encuentro BID. San José. Costa Rica

En esta edición hemos podido constatar que la participación de los docentes deseosos de presentar sus experiencias en el Encuentro BID sigue en aumento con respecto a citas anteriores; por lo tanto, no podemos más que expresar nuestra satisfacción por el interés que sigue generando el Encuentro y por la motivación de los docentes interesados en dar a conocer y confrontar, en un foro internacional de alto nivel, lo que se está haciendo en las Escuelas y Universidades de Iberoamérica. Al mismo tiempo, queremos agradecer al Presidente de la BID, Manuel Estrada, su empeño y determinación en seguir impulsando la realización de estos encuentros de enseñanza en los años intermedios entre Bienales, y a su equipo de trabajo, coordinado por Gloria Escribano, por el seguimiento cercano a las instituciones en los diferentes países y a cada uno de los docentes, seguimiento que sin duda ha facilitado la nutrida participación en el Encuentro BID 2017.

El equipo de seleccionadores ha tenido la oportunidad, a través de la lectura de las experiencias docentes presentadas, de recorrer virtualmente parte del variado universo de las prácticas pedagógicas desarrolladas por los docentes de Iberoamérica. Como parte de ese equipo me voy a permitir hacer un breve esbozo de lo que pude constatar en la lectura de los documentos escritos que se presentaron y de los temas recurrentes que de ello emergen.

Entre tradición y búsqueda de renovación

La gran variedad de posiciones y prácticas que se manifiestan en la descripción de estas experiencias se puede reconducir básicamente a dos macro-tendencias que coexisten y se desarrollan en forma paralela: unas ligadas a métodos pedagógicos más probados y tradicionales, con una visión conductista del proceso de enseñanza aprendizaje, otras en las que se evidencia una necesidad de buscar posibilidades de cambio, con un gran esfuerzo para intentar salir de los esquemas, arriesgando nuevos caminos, implementando estrategias que se abren a nuevas perspectivas de enseñanza que faciliten, estimulen, aceleren, los procesos de aprendizaje en los estudiantes.

En muchas de estas posiciones es evidente la voluntad de acompañar y apoyar a los estudiantes, en entender y orientarse en un mundo que exige cada vez mayor rapidez en las respuestas. Esto implica la necesidad de implementar acciones hacia una formación que prepare a ser cada vez más críticos y selectivos sobre la calidad, los contenidos, los procesos y los mensajes de lo que se va aprendiendo.

También nos hemos encontrado con algunos textos complicados de entender, en conceptos y gramática. Un síntoma de algo que deberíamos haber superado hace tiempo, más aun ejerciendo una de las funciones más delicadas y críticas que se le pueden confiar a una persona, como es la docencia. Síntoma que no queremos ver como un empobrecimiento de la calidad de algunos o, peor, de la convicción de que escribir correctamente solo es una parte accesoria, y poco importante, en la formación de los diseñadores o en el ejercicio profesional, sino como momentáneas distracciones.

El rol del docente

De las experiencias que hemos tenido la oportunidad de leer, resulta evidente que estamos viviendo un proceso en cuyo marco se determinan cambios importantes en el rol del docente. Cambios que se confirman continuos y cuya incorporación a las prácticas docentes se ha notablemente acelerado. Resultados estos:

- de una seria puesta en discusión de esquemas metodológicos vigentes, pensados en y para otros momentos históricos;
- de un mayor entendimiento de los mecanismos del proceso de enseñanza aprendizaje;
- de un mayor conocimiento acerca de los hallazgos de la ciencia en el estudio del cerebro, su estructura y su funcionamiento;
- de una mayor comprensión de los avances de la neurociencia y en particular de la neurociencia cognitiva y sus posibilidades de aplicación práctica;
- del uso de los ordenadores y de nuevas tecnologías, cada vez más accesibles;
- de la paulatina y ya irreversible entrada en la que se ha dado en llamar "cuarta revolución industrial" (Klaus Schwab).

Sigue habiendo, también en este campo, posiciones encontradas entre los que ven el docente como el depositario de la verdad, el referente al que acudir para toda respuesta, y los que abogan más por un rol de guía y mentor, en un recorrido de aprendizaje que es constante y compartido.

Se puede inferir que el cambio entre los docentes no se da en forma homogénea: algunos se actualizan constantemente; otros han hecho un salto, intentando anticipar un futuro próximo; otros se quedan conscientemente atrapados en sus propios esquemas, en una relación profesor-estudiante que prevé la simple transferencia de información desde el emisor (docente) al receptor (estudiante).

Los emergentes

Se comprueba la aplicación de unas prácticas pedagógicas comunes que denotan el asentamiento de las que en algunas Universidades se habían venido gestando como experiencias innovadoras y que finalmente han sido absorbidas, en muchos casos, como parte de una nueva "normalidad". Según lo observado estas son, en forma muy resumida, algunas de las más evidentes:

- Mayor énfasis en estudios de casos reales y búsqueda de soluciones, aplicadas o factibles, como base de las prácticas del taller de Diseño.
- Necesidad de comprobación de la aplicabilidad de las propuestas proyectuales. No sólo se aprende resolviendo y proponiendo soluciones sino construyendo y comprobando esas soluciones.

- Hay de hecho una transición más pronunciada desde un modelo basado en el trabajo individual, en competición con los demás, hacia una estrategia de aprendizaje participativo, basada en el trabajo en equipo y la generación colaborativa de soluciones posibles.
- Exigencia de respuestas proyectuales integrales, que faciliten relaciones más armónicas entre las personas, el espacio, los objetos, el entorno construido y los sistemas naturales.
- Aun así, no se evidencia con claridad la superación de la fragmentación del conocimiento, reflejo de la fragmentación todavía vigente en muchos planes de estudio y evidenciada, incluso visualmente, por la separación de materias insertadas en cuadros separados.
- Reconocimiento del entorno (físico, social, productivo, emocional…) como fuente de aprendizaje. No se aprende solo en las instituciones educativas. La calle, los parques, los mercados, la gente…son fuente constante de aprendizaje.
- Importancia de la tecnología, integrada al proceso pedagógico y al proceso de diseño. Conocer y utilizar las nuevas tecnologías permite desarrollar nuevos contenidos que se derivan de las mismas posibilidades de aplicación y uso de estas tecnologías.
- Integración, para estudiantes y docentes, de las prácticas de las profesiones con las prácticas pedagógicas en las dos direcciones: de la enseñanza y del aprendizaje. Unas no sustituyen a las otras.
- Se reconoce que el confrontarse con la realidad del ejercicio profesional, las relaciones con los clientes, sus necesidades y ambiciones, las necesidades de mediación entre lo deseado y lo alcanzable, sus implicaciones fiscales, legales y económicas y todo lo que las profesiones conllevan entrelazado con las ideas, la creación y las posibilidades de investigación, expanden enormemente el espectro de aprendizaje. El acto creativo en diseño no debería considerarse separado o extraño a la organización productiva de la sociedad.
- Colaboración con unidades productivas artesanales y grupos locales de autoproducción. Se busca involucrar a los estudiantes en la integración de los conocimientos y capacidades artesanales en procesos de innovación de productos en los que el artesano sea coprotagonista y no simple instrumento para la realización de un diseño.

Son solo algunos puntos. Seguramente habrá más temas y enfoques que podremos ir profundizando a lo largo de próximas ediciones. Lo cierto es que hay una tremenda energía vital que se respira en todo esto. Si bien se siguen experimentando posibilidades que orienten las prácticas docentes en un panorama que es extraordinariamente complejo, el rumbo de las experiencias parecería estar claro: asidas en el presente, miran hacia un futuro posible, intentando un camino hacia la sostenibilidad, no solo de los procesos de enseñanza aprendizaje sino del delicado equilibrio del ecosistema planetario del que somos parte.

Reflexiones en torno a las mesas de trabajo

Adela Acitores Suz

Comité de admisión
Encuentro, ESNE.
Madrid, España.

El 7º Encuentro BID ha servido de punto de encuentro entre las escuelas de diseño iberoamericanas. Una de las grandes alegrías ha sido comprobar la necesidad que tenemos los docentes por compartir las experiencias en el aula. Como moderadora de mesa he podido observar el interés que los profesores muestran por el trabajo de los compañeros docentes y de los resultados que obtienen. De este interés por escuchar a los colegas podemos deducir que, en el campo de la docencia de Diseño y de las metodologías docentes, hay mucho por escribir, por innovar, por ensayar. Afortunadamente no es un ámbito paralizado, estancado. No lo es y no debe serlo. Las razones son obvias pero tal vez no esté mal recordarlas.

En primer lugar nuestros alumnos son diferentes porque han vivido una vida y experiencias diferentes. Los tiempos son otros. La información les llega con inmediatez a través de muchos medios y constantemente; medios muy visuales, interactivos y dinámicos. Los estímulos que invaden todos los minutos de su vida generan una manera de trabajo intermitente que produce más dispersión y fatiga mental. La vertiginosidad de esta era, no sólo de la comunicación, también de la producción y evolución de la tecnología, puede provocar que el alumno tenga una mayor dificultad para posponer el "premio", y los objetivos a medio y largo plazo pueden perder interés. Ésto, aplicado a la formación, genera uno de los mayores problemas a los que nuestros alumnos se pueden enfrentar.

Por supuesto que no todo son pegas e inconvenientes. Nuestros alumnos son creativos, son capaces de muchas cosas que a los docentes, en otras dinámicas, nos cuestan. Ellos han nacido ya en la era de la tecnología y de las redes sociales y son capaces de utilizarlas para todos sus propósitos con gran facilidad.

Siendo así, es deber y obligación de los profesores entender cuáles son las características de su alumnado para poder alcanzar los resultados de aprendizaje que se esperan. Esos resultados de aprendizaje son los que le van a capacitar para desarrollar su actividad profesional. Pero claro, otro factor importante es tener en cuenta cuáles son los objetivos, qué resultados de aprendizaje tenemos que pedir, en definitiva, qué competencias deben tener nuestros alumnos.

Para ello debemos analizar la sociedad, el mercado laboral, las nuevas profesiones y la evolución y futuro del diseño y de la industria. Evidentemente tendremos que adaptar los planes de estudios a las nuevas necesidades y, si es necesario, realizar modificaciones en las memorias de los títulos para que las competencias sean realistas y adecuadas. Por ello, vemos en la muestra de experiencias expuestas la tendencia general a que las empresas colaboren con las universidades y escuelas favoreciendo una formación ligada al mundo profesional, consiguiendo además motivar más al alumnado, manteniéndole

activo con supuestos reales. Nuestro alumno pasa a ser un "profesional en formación". Así es como deben sentirse y generar un cambio de actitud que hace que nuestros alumnos se interesen por hacer prácticas en su etapa de formación, creen sus propias empresas, se presenten a concursos de diseño, etc.

Y si analizamos la actualidad podemos ver cómo cada vez más el diseñador se mueve por diferentes países, incluso puede trabajar para empresas situadas en diferentes puntos del planeta y estar conectado a través de videoconferencias y trabajo en red. Igualmente, nuestros alumnos realizan workshop con estudiantes de otras universidades y aprenden a trabajar on-line con compañeros que están muy lejos. No cabe duda de que la internacionalización y su capacitación para este tipo de trabajo colectivo es uno de los factores que diferencian nuestro tiempo actual.

Entre las comunicaciones presentadas muchas de ellas aludían a propuestas de trabajos de índole social, de identidad, propuestas colaborativas, en las que existía una preocupación social y un claro interés solidario que se traducía en la ayuda a colectivos marginados, menos desarrollados o con algún tipo de discapacidad. Otros se han acercado a temas de diseño sostenible también con casos concretos y reales.

Naturalmente que el diseño mueve la economía, pero es necesario que exista un compromiso con nuestra sociedad, con los menos favorecidos y con el cuidado, tan necesario, del medio ambiente. Por tanto, desde las universidades y escuelas de diseño debemos procurar al futuro diseñador esa sensibilización, con una formación integral que le cualifique para que también, y sobre todo, el diseño haga de nuestro mundo un lugar mejor.

Los docentes necesitamos estos encuentros donde contarnos, debatir, conversar y diseñar también la enseñanza. Queremos poder llegar a los objetivos necesarios y formar diseñadores para el futuro. Diseñadores capaces de evolucionar con el tiempo y con las capacidades personales y profesionales que les hagan alcanzar sus metas.

El gran interés que el foro de experiencias docentes ha tenido en el 7º Encuentro BID nos hace ser conscientes de la relevancia de este tema y nos habla de la necesidad de seguir trabajando en esta línea para seguir recogiendo este intercambio entre docentes e investigadores de la docencia que nos permite tomar el pulso a las escuelas de Diseño.

Como colofón decir que los asistentes a estas mesas de experiencias docentes creemos necesaria la implicación y el compromiso de los órganos competentes de los diferentes países, de las escuelas y universidades, para mantener una formación continua del profesorado en pedagogías docentes, que ayuden a trabajar con mayor eficacia en el aula. Que los gobiernos y los centros deben invertir en proyectos de innovación docente que permitan avanzar e investigar en caminos más certeros y eficientes. Debe realizarse un esfuerzo y procurar al profesorado la formación y los instrumentos necesarios para una puesta al día. Hemos constatado que los docentes están interesados y acusan esa necesidad y mientras tanto siguen trabajando para mejorar la formación de nuestros futuros diseñadores.

diseñar para el desarrollo social_

País	Ciudad	Centro	Nombre	Título de la Ráfaga	Pág
Brasil	San Luís	Universidad Federal de Maranhao	Raquel Noronha	*Cirandas de saberes: design, artesanato e a construçao do conhecimento*	49
Chile	Iquique	INACAP - Universidad Tecnológica de Chile	Víctor Manuel Fernández	*Aprender haciendo. Pedagogía basada en el aprendizaje interdisciplinar en las enseñanzas de diseño de emprendimiento e innovación social*	52
Colombia	Pasto	Universidad de Nariño	Guillermo Escandón	*La formación universitaria para estudiantes con descapacidad auditiva*	54
Cuba	La Habana	ISDi - Instituto Superior de Diseño Industrial	Milvia Pérez	*Los principios de la sostenibilidad en el diseño del modelo del profesional del diseñador industrial*	55
El Salvador	Ciudad Merliot	Universidad Dr. José Matías Delgado	Pedro Sorto	*Diseño curricular con el método Wayfinding. El aula como punto de encuentro entre la comunicación visual y la innovación social*	56
España	Barcelona	EINA – Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona (UAB)	Andreu Balius	*La tipografía: herramienta para la multiculturalidad*	58
España	Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Óscar Hernández	*La contrapublicidad como medio para estimular el espíritu crítico de los estudiantes de diseño ante los retos de nuestra sociedad*	60

País	Ciudad	Centro	Nombre	Título de la Ráfaga	Pág
España	Valencia	EASD València - Escola de Disseny	María Navarro	*Nueva propuesta metodológica en el desarrollo de proyectos de diseño social en la reutilización de objetos, Proyecto Koopera*	62
España	Castellón	EASD Castelló	Zoraida Nomdedeu	*Visibilizar lo invibilizado*	64
España	Valencia	UPV - Escuela de Arte Superior de Valencia	Ricardo Moreno, María Consuelo Esteve y Manuel Martínez	*Diseño para la innovación social y sostenibilidad. La experiencia de trabajo*	65
España	Madrid	Escuela de Arte Diez, I.E.E.S. Juana de Castilla	Fátima Ferreiro, José Luis Espinoza, Paula Daliá, Micaela Uría y Manuela Uría	*DI+DI: Diseño + Diversidad cultural, diversidad funcional + diseño*	67
España	Madrid	Centro Español de Nuevas Profesiones	José María Alberca	*Actividades empáticas, Design 4 all/Diseño para todos*	69
España	Valencia	Universidad Católica de Valencia	Guillermo Gómez-Ferrer	*La introducción de contenidos éticos en la enseñanza de la comunicación para diseñadores*	70
Guatemala	Guatemala	Universidad de San Carlos de Guatemala	María Gutiérrez	*#30canvas: del fracaso nacen las ideas*	72
México	Ciudad de México	Escuela de Diseño Instituto Nacional de Bellas Artes	Margarita Alina Landázuri	*Proyectos de diseño: sistemas de alta complejidad*	73

País	Ciudad	Centro	Nombre	Título de la Ráfaga	Pág
México	Ciudad de México	Universidad Intercultural del Estado de México	Carlos Gordillo	*Arte y diseño intercultural: el nuevo modelo de revitalización de las manifestaciones culturales indígenas en México*	74
México	Ciudad de México	Universidad Iberoamericana de México	Cynthia Gómez	*Diseñando con ojos cerrados pero corazón abierto: moda para ciegos*	76
México	Ciudad de México	Universidad Anáhuac México	Martha Tappan	*El diseño como incentivador económico en comunicades artesanales*	79
Perú	Lima	Pontificia Universidad Católica del Perú	César Gabriel Vicente	*Las competencias informacionales y digitales como vectores para la creatividad y el aprendizaje colaborativo en el proceso de diseño*	80
Uruguay	Montevideo	UDELAR - Universidad de la República	Beatriz Leibner	*Experiencias de co-diseño entre estudiantes de diseño de comunicación visual y unidades económicas vulnerables*	82

Cirandas de saber: diseño, artesanía y la construcción del conocimiento

Raquel Gomes Noronha

Departamento de Desenho e Tecnologia, PósGraduação em Design, UFMA, Universidade Federal do Maranhão, Brasil.

Este texto apresenta resultados de um percurso cartográfico realizado em doze municípios da região da Baixada Maranhense-nordeste do Brasil. A cartografia resultante desta ação é fruto de um percurso coletivo, empreendido por diversos atores que tomaram parte no projeto Intercâmbio de estratégias vernaculares de produção, promoção e comercialização do artesanato entre grupos de Alcântara e da Baixada Maranhense, financiado pelo edital Tecnologias Sociais, da FAPEMA. Identificar saberes e fazeres e potencializar a reflexão e as trocas de conhecimentos, por meio de encontros entre grupos artesãos com produções afins, aquilo que aqui chamamos de ciranda de saberes, é o objetivo mais amplo desta ação. Os conhecimentos trocados nesses encontros é o que entendemos por tecnologias sociais. Durante o percurso, que se iniciou no final de 2015, identificamos versões sobre como se produz determinado arte-sanato, como se utilizam os materiais disponíveis na natureza, mas em apenas um momento nossos interlocutores identificaram tais conhecimentos como tecnologia social. De acordo com Maciel e Fernandes, trabalhar com o conceito de tecnologia social pressupõe trabalhar também com transformação social e o sentido de inclusão social, a melhoria das condições de vida, o atendimento de necessidades sociais, a sustentabili-dade socioambiental e econômica, a inovação, a capacidade de atender necessidades sociais específicas, a organização e a sistematização da tecnologia, o diálogo entre diferentes saberes (acadêmicos e populares), a acessibilidade e a apropriação das tecnologias, a difusão e a ação educativa, a construção da cidadania e de processos democráticos, a busca de soluções coletivas, entre outros, que são sustentados por valores de justiça social, democracia e direitos humanos (Maciel; Fernandes, 2010: 9). Essa forma de se pensar a construção do conhecimento tem implicações práticas no âmbito da construção desta cartografia: autores em campo e autores do campo -pesquisadores e sujeitos da pesquisa, em um padrão tradicional- serão aqui denominados copesquisadores. A ação incidiu nos municípios de Alcântara, São Bento, Viana, Matinha, Cururupu, e Mirinzal, contou com a participação de 70 artesãos e artesãs, e dezessete participantes da UFMA, entre docentes, discentes de graduação, bolsistas PROEXCE, PIBIC e voluntários, do curso de Design e do Programa de PósGraduação em Design.

Metodologia

Neste percurso, trazemos referências que tecem, fio a fio, o nosso percurso. São pistas, conhecimentos fragmentados de diversos campos que foram estilhaçados e separados por disciplinas, que o artesanato enquanto zona de contato, como observa Noronha (2015), reúne pela multiplicidade de questões que envolvem sua produção, cir-culação e consumo na região da grande Baixada Maranhense. Esta cartografia, ao nosso ver, vai além de uma proposta de mapeamento; ela é metacartográfica no sentido em que, ao ser construída, reflete o seu próprio

processo de construção coletiva, com os desafios do fazer compartilhado que, em cuja prática, ao ver de Suely Rolnik, [...] abrese para o pensamento a possibilidade de ultrapassar os limites do visível e de participar da processualidade de elaboração de cartografias e de constituição de territórios, embarcando nas linhas de fuga, enfrentando os impasses de sentido e para eles inventando saídas, a cada vez que se apresentam. (Rolnik, 2006: 74).

Resultados para o ensino

O processo de aproximação e distanciamento com o próprio conhecimento nos ajudam a problematizar e ver de forma mais ampla a realidade na qual estamos imersos. O designer, na contemporaneidade, tem papel fundamental, quando se propõe a compartilhar a sua atuação projetual com seus stakeholders, propiciando ambientes férteis à inovação bottom-up, em potencial.

O processo etnográfico tem, em sua essência, essa potencialidade de nos fazer, por meio do estar prolongado em campo, familiarizarnos com aquilo que nos é estranho e nos distanciarmos daquilo que nos é familiar, por meio de técnicas como a descrição densa, a observação participante e as análises discursivas - entendendo que discurso inclui não somente o que é dito, mas também as práticas.

Dessa forma, ao convidarmos os grupos produtivos a descrever e apresentar ao grupo visitante as suas cadeias produtivas, estamos promovendo estes dois movimentos -de afastamento e de aproximação- com o seu próprio saber-fazer. Ao "abrirem" a caixa preta de seus processos produtivos e mostrarem ao outro grupo, reciprocamente, são obrigadas pelas circunstâncias a ordenar seus discursos, a refletir sobre os entraves e as potencialidades de suas produções.

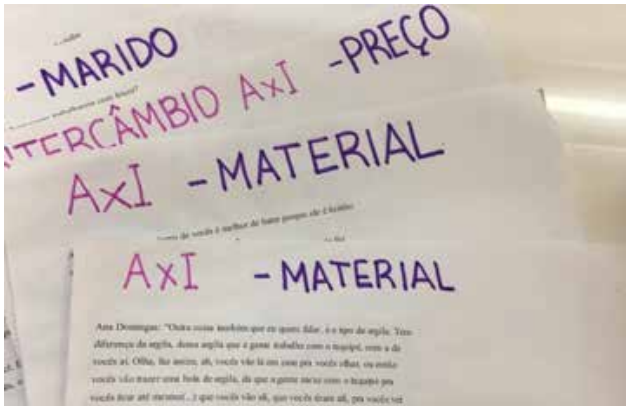
No bojo deste processo, podemos documentar e analisar os discursos provenientes destes encontros, na forma de cartografias, apresentadas no item anterior. Mais do que uma forma de representação gráfica, cartografar implica um processo dinâmico, interdisciplinar, que envolve conhecimentos do campo do design, da antropologia, da geografia e da psicologia. Uma busca pela representação compartilhada dos processos colaborativos.

No campo do design, foi possível, com este intercâmbio de saberes, refletir sobre a prática cartográfica e a ideia de projeto, anuindo aos nossos codesigners a possibilidade de terem voz -e imagens- construídas a partir de múltiplos pontos de vista.

Bibliografía y referencias documentales

BORGES, A. Design + Artesanato. O caminho brasileiro. São Paulo: Terceiro Nome, 2011.CARDOSO, Rafael. Design para um Mundo Complexo, Cosac Naify. São Paulo: 2012. (p. 262);
CLIFFORD, James. A experiência etnográfica: antropologia e literatura no século XX. In: GONÇALVES, José Reginaldo. (org.). Editora UFRJ 3ª Ed, Rio de Janeiro: 2008. 320p;
DENIL, Mark. A Disquisition on Cartographic Style and Taste: with Attendant Remarks upon Aesthetics, Clarity, Design, and Mapicity. Cartographic Perspectives, No 73, 2012, 75-88p.
GAUDIO, C.; OLIVEIRA, A.; FRANZATO, C. O tempo no design participativo. In Anais do 11o P&D, Blucher Design Proceedings. Gramado: 2014.
INGOLD, Tim. Trazendo as coisas de volta à vida: emaranhados criativos num mundo de materiais. In: Horizontes Antropológicos, Porto Alegre, ano 18, n.37,

jan./jun. 2012. p.25-44.
Being alive: essays on movement, knowledge and description. New York: Routledge, 2011, 270 p.
LIGHT, Anna; AKAMA, Yoko. The Human Touch: participatory practice and the role of facilitation in designing with communities. In: PARTICIPATORY DESIGN CONFERENCE, 12. 2012, Roskilde, Denmark. Proceedings, Roskilde: ACM Press, 2012. P. 61-70.
MACIEL, Ana Lúcia Suárez; FERNANDES, Rosa Maria Castilhos. Documento: subsídios ao debate acerca das tecnologias sociais na 4ª Conferência Nacional de Ciência, Tecnologia e Inovação (CNCTI). Porto Alegre: Fórum Social Mundial, jan. 2010. p. 146-165.
MANZINI, Ezio. Design, when everybody designs. An introduction to Design for Social Innovation, The MIT Press. Cambridge/London: 2015.
MORIN, Edgar. Introdução ao pensamento complexo. Porto Alegre: Editora Sulina, 2015. 120p.
NORONHA, Raquel. Do centro ao meio: um novo lugar para o designer. 2012
Identidade é valor: as cadeias produtivas do artesanato de Alcântara, EDUFMA. São Luís: 2011.
O designer e a produção de sentido na construção de iconografias. In: BRASIL, Marcus Ramúsyo (org.) A imagem na idade mídia, EDUFMA. São Luís: 2010. Cap. 2, p.26-47
PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; ESCÓSSIA, Liliana da. (orgs). Pistas do mé-todo da cartografia: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade. Porto Alegre: Sulina, 2014. 207p.
ROLNIK, Suely. Cartografia sentimental: transformações contemporâneas do desejo. São Paulo: Sulina, 2006. 248p.
SADE, Christian; FERRAZ, Gustavo Cruz; ROCHA, Jerusa Machado. O ethos da confiança na pesquisa cartográfica: experiência compartilhada e aumento da potência de agir. p. 66-91. In: PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; TEDESCO, Silvia. (orgs). Pistas do método da cartografia: a experiência da pesquisa e o plano comum. V.2. Porto Alegre: Sulina, 2015. 310p.
PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; ESCÓSSIA, Liliana da. (orgs). Pistas do método da cartografia: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade, Sulina. Porto Alegre: 2015. 207p.
SZANIECKI, Barbara. Design em comunidades sob UPPs no Rio de Janeiro. Anais do 10º Colóquio Internacional de Design: Design para os povos. Belo Horizonte: UEMG, 2013. 173-185p.
THACKARA, John. Plano B, o design e as alternativas viáveis em um mundo com-plexo, Saraiva. São Paulo: 2008.



Aprender haciendo. Pedagogía basada en el aprendizaje interdisciplinar en las enseñanzas de diseño de emprendimiento e innovación social

Víctor Manuel Fernández Gallardo

Taller de diseño integral, diseño y comunicación, Sede Iquique, INACAP, Universidad Tecnológica de Chile.

Los entornos de simulación destinados a fines didácticos pueden estimular el aprendizaje reforzando la actitud del alumno y, por tanto, enriqueciendo su conocimiento de forma conceptual y/o operacional. En estas herramientas se potencia la exploración, el descubrimiento y se promueve la iniciativa del estudiante, donde el enfoque del Aprender Haciendo se aplica en la metodología de enseñanza-aprendizaje interdisciplinaria con el rol de simulación se cumple con las características prácticas, enseñanza activa y próxima a la realidad laboral.

Se trabaja con alumnos de las áreas de diseño, administración y negocios, formando equipos de trabajos que elaboran proyectos de emprendimiento. En una práctica de cambio metodológico y llevando a cabo un diseño socialmente consciente, aquí se busca indagar en problemáticas existentes en nuestras comunidades de la Región de Tarapacá, aplicando estrategias de aprendizajes interdisciplinares en el desarrollo del diseño social y patrimonio cultural, donde se pone en práctica el proceso de enseñanza-aprendizaje en experiencias de simulación de roles en el contexto de un proyecto interdisciplinar, el cual busca que los alumnos entiendan y puedan potenciar sus propias capacidades de innovación, mirando los problemas como desafíos que requieren creatividad para transformarlos en nuevas oportunidades y utilicen herramientas que puedan aplicar en la exploración de soluciones a través de la simulación.

El objetivo principal de esta metodología es buscar la motivación del alumno. Condicionamos a los estudiantes a desarrollar innovación social, dejando al diseño como un instrumento estratégico en que los alumnos pueden emplear el diseño como herramienta del cambio social, involucrando a los usuarios en el proceso de diseño colaborativo y donde los estudiantes sientan la necesidad de tomar conciencia del impacto de su trabajo en la sociedad y puedan experimentar, mediante el aprender haciendo, una o más acciones innatas de las necesidades humanas, como sentir que están haciendo cosas que son importantes para los valores propios, adquirir nuevas habilidades y conectarse socialmente interactuando con otras personas.

El reto fue poner en relación a los alumnos de las dos áreas académicas a resolver desde sus competencias genéricas el desarrollo del aprendizaje esperado para ambos descriptores de asignaturas a través de un aprendizaje basado en proyecto. Como resultado de los proyectos ejecutados se sacaron conclusiones sobre cómo ambas disciplinas influyen en la propuesta de valor para el desarrollo de nuevos negocios de emprendimiento social y el desarrollo de la profesión del administrador y el diseñador en un contexto de simulación con un rol real.

Bibliografía y referencias documentales

Ander-Egg, E. (1999). El taller: una alternativa de renovación pedagógica. Buenos Aires: Magisterio del Río de la Plata.
Bain, K. (2007). Lo que hacen los mejores profesores universitarios. Barcelona: Universitat de Valencia.
Dewey, J. (2007). Cómo pensamos. Barcelona: Paidós.
Roselli, N. (1999). La construcción sociocognitiva entre iguales. Rosario: IRICE.
Schön, D. (1998). La formación de Profesionales reflexivos. Madrid: Paidós.

La formación universitaria para estudiantes con discapacidad auditiva

Guillermo Escandón Diaz del Castillo

Diseño Industrial,
Facultad de Artes,
Universidad de Nariño,
Colombia.

La Universidad de Nariño es un centro público con el reconocimiento del Ministerio como Institución acreditada de alta Calidad. El acceso a los cupos es rigurosamente controlado por la oficina de admisiones puesto que la educación pública es un derecho al que deben acceder los jóvenes en igualdad de condiciones.

El acceso de jóvenes pertenecientes a grupos sociales en desventaja es una de las características de las universidades públicas del país. Nuestra Universidad no es la excepción. En el estatuto estudiantil de pregrado, en el capítulo correspondiente al reglamento de admisión, se establece la condición de excepción a través de cupos especiales para grupos definidos de la sociedad de la región. Cada uno de los programas puede admitir de manera excepcional a 7 aspirantes que pertenezcan a los siguientes grupos: comunidades indígenas del departamento, afrodescendientes del pacífico nariñense, mejor bachiller de otros municipios del departamento, aspirantes reinsertados de movimientos insurgentes y aspirantes con discapacidades físicas.

El desenvolvimiento de estos jóvenes en el ambiente universitario sucede de manera normal, aunque para algunos de ellos y para sus familias la oportunidad de cursar un programa de profesionalización representa un reto en diferentes aspectos.

En esta experiencia docente es mi deseo describir el caso de una estudiante con discapacidad auditiva. Al ingresar a la Universidad, Verónica no conoce le castellano, pues su forma de comunicación es la lengua de señas, los docentes no manejan este leguaje por lo tanto debe acudir a clases acompañada por un intérprete de señas, el presupuesto de la universidad cubre una mínima parte de las 20 horas semanales del costo del trabajo de los intérpretes y finalmente algunos de los conceptos de su profesión no tienen equivalentes precisos en lengua de señas.

Verónica se tituló como diseñadora industrial en el año 2016, con un proyecto de creación de señas para 30 conceptos de diseño y su calificación fue meritoria.

En la presentación de su trabajo de grado la acompañaron sus familiares y algunos integrantes de la comunidad sorda que agitaron emocionados sus manos en el aire para “aplaudir” en lengua de señas el triunfo de Verónica.

Los principios de la sostenibilidad en el diseño del modelo del profesional del diseñador industrial

Milvia Pérez Pérez

Departamento de Diseño Industrial, Facultad de Diseño Industrial, iSDI-Instituto Superior de Diseño Industrial, La Habana, Cuba

La civilización industrial, con sus orígenes marcados en el siglo XIX, si bien favoreció el crecimiento científico técnico de la sociedad, también ha incrementado el desarrollo de una cultura material que, lastrada por las agresivas políticas de mercado, ha generado una agresión sin límites al medio ambiente.

El Diseño Industrial constituye uno de los protagonistas dentro del desarrollo del entorno material del hombre; por tanto, lejos de contribuir al deterioro medioambiental, deberá convertirse, cada vez más, en una herramienta para favorecer el desarrollo sostenible.

El objetivo de la ponencia es mostrar cómo los principios del desarrollo sostenible han condicionado el Modelo del profesional de los Diseñadores Industriales, alcanzando una consonancia con las políticas medioambientales trazadas en nuestro país y las estrategias internacionales a ese efecto. En ella se aborda el análisis de los temas de sostenibilidad en la fundamentación, estructuración e implementación del Modelo del Profesional y se describen las estrategias seguidas dentro de la carrera para alcanzar un profesional con un elevado compromiso social y medioambiental que impulse las políticas de desarrollo local y mantenga una postura ética dentro de la profesión, alejado de las corrientes consumistas que manipulan el mercado.

La ponencia concluye con ejemplos que permiten visualizar los resultados prácticos de la inclusión de los principios de sostenibilidad en el diseño curricular de la carrera, con una presencia directa en disciplinas y asignaturas.

Diseño curricular con el método wayfinding. El aula como punto de encuentro entre la comunicación visual y la innovación social

Pedro Sorto

Comunicación Visual, Facultad de Ciencias y Artes "Francisco Gavidia", Universidad Dr. José Matías Delgado, El Salvador.

Investigación-Acción que analiza críticamente la aplicación del método de diseño curricular Wayfinding (Beudert & McClure, 2015) a un proyecto didáctico para la asignatura Comunicación Visual, impartida a estudiantes de Diseño Gráfico. La evolución del currículo se implementó durante tres años con diferentes grupos de estudiantes, quienes diseñaron estrategias de comunicación visual desde la perspectiva de la innovación social, analizando temáticas de la realidad nacional e implementando recursos innovadores de las comunicaciones y el diseño.

Desarrollo de la experiencia y metodología

La metodología sigue el ciclo de la Investigación-Acción (Latorre, 2007). La primera etapa, el plan de acción, está constituida por el diseño curricular siguiendo los pasos del método Wayfinding: (a) investigación temática e indagación de pre-saberes; (b) generación de hipótesis del proyecto; (c) creación de enfoques pedagógicos, la cual incluye la definición de las acciones del educador, las experiencias del participante y el diseño del ambiente; (d) documentación; y (e) evaluación y reflexión.

Cada año, se rediseña el currículo, se implementa con los participantes, se observa y reflexiona, para evolucionar nuevamente el plan de acción. La segunda etapa, la implementación, es el proyecto didáctico, en donde los estudiantes siguen los pasos del modelo del Design Thinking (Curedale, 2016): (a) inmersión con usuarios y/o clientes; (b) definición del problema; (c) ideación de posibles soluciones; (d) prototipado; y, (e) testeo.

La tercera etapa consta de la observación de la acción –participativa y no participativa– de la ejecución del currículo; y la cuarta etapa, de la reflexión y análisis que conlleva a la evolución y modificación del plan de acción.

En las tres ediciones del proyecto existieron varias constantes: el diseño y la innovación social (Hidalgo Rudilla, 2013) como concepto central, el desarrollo de competencias relacionadas al diseño colectivo, el manejo procedimental del pensamiento de diseño (Lupton, 2011) y el análisis crítico de la realidad nacional.

Resultados

En la primera aplicación del proyecto, se emprendieron colectivos de diseño que generarían estrategias de comunicación visual con enfoque social. El carácter de cada colectivo debía responder a intereses personales de los estudiantes y enfocarse a definir el aporte social de alguna rama específica del diseño gráfico.

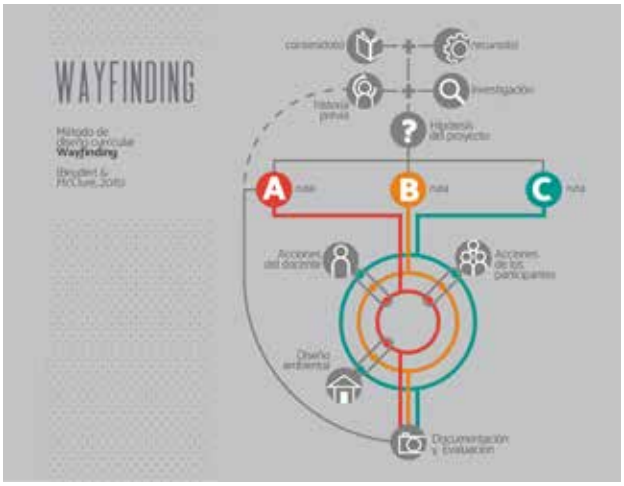
En la segunda edición, los colectivos implementaron campañas de crowdfunding, cuyas recaudaciones financiarían proyectos diseñados por los mismos estudiantes para organizaciones sin fines de lucro locales.

En la tercera edición, los colectivos diseñaron un plan de Narrativa Transmedia (Scolari, 2013) que promocionaría el apoyo a diferentes fundaciones e instituciones con objetivos sociales. Las propuestas utilizaron múltiples medios de comunicación e incluían estrategias para promover los contenidos generados por los usuarios.

En las distintas implementaciones del método de diseño curricular, se analizaron los resultados desde las perspectivas del docente, instructores, estudiantes, profesionales y clientes/usuarios reales. En las diferentes aplicaciones se observó una evolución en las propuestas de los estudiantes, más coherencia en la estructura del proyecto, resultados más viables y un mayor entendimiento de los contenidos. Asimismo, el impacto y alcance de las propuestas fueron siendo cada vez mas significativos.

Bibliografía y referencias documentales

Beudert, L., & McClure, M. (2015). Curriculum design: Using a Wayfinding inquiry approach. In Curriculum inquiry and design for school- and community-based art education (pp. 64-104). Reston, VA: National Art Education Association.
Curedale, R. A. (2016). Design thinking: Process & methods manual (2da. ed.). Topanga, CA: Design Community College.
Hidalgo Rudilla, M. (2013). Manual de diseño social 1.0: Armas de construcción masiva. Málaga, España: Diseño Social EN+.
Latorre, A. (2007). La investigación-acción: Conocer y cambiar la práctica educativa (4a. ed.). Barcelona, España: Graó.
Lupton, E. (Ed.). (2011). Graphic design thinking: beyond brainstorming (1a. ed.). New York, NY: Princeton Architectural Press.
Scolari, C. A. (2013). Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan (1a. ed.). Barcelona, España: Deusto.



La tipografía: herramienta para la multiculturalidad

Andreu Balius Planelles

Tipografía, Creación tipográfica, EINA, Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona, UAB, Universidad Autonoma de Barcelona, España.

En Diseño, difícilmente encontraremos herramientas tan potentes e integradoras para favorecer el diálogo intercultural y la multiculturalidad como la Tipografía. Como representación del lenguaje, la escritura manuscrita y la escritura tipográfica son los medios que nos permiten poder difundir conocimiento y transmitir nuestro pensamiento a través de lo visual. En el diseño gráfico, la composición tipográfica es uno de sus pilares fundamentales como eje vertebrador de la comunicación escrita y visual.

Sin duda, hablar de la historia de las escrituras, mostrando ejemplos visuales de las diferentes expresiones escritas, contribuye a entender nuestra cultura latina dentro de un marco mucho más global. Hablar de la complejidad de los distintos sistemas de escritura con que los futuros diseñadores deberán ser capaces de comunicar a través del uso de fuentes digitales, supone entender y ver el diseño desde una perspectiva mucho más global y compleja.

Desde las asignaturas de Tipografía y Creación Tipográfica, se hace cada vez más necesaria la integración de otros sistemas de escritura. Saber combinar distintas lenguas para una comunicación que permita el diálogo entre diferentes culturas que cohabitan en un mismo entorno social y comparten iguales necesidades. Se trata de entender la tipografía no sólo como una materia para hablar de composición de texto sino para hacerlor de diversidad cultural y promover una mirada mucho más global e integradora desde el diseño. Normalizar el uso -y la visibilidad- de otros sistemas de escritura ha de contribuir a entender el diseño y el uso de la tipografía desde una dimensión mucho más amplia y abierta.

En la asignatura de Creación Tipográfica, donde el alumno aprende a familiarizarse de manera más profunda con las formas que definen nuestro alfabeto latino, puede llegar a ser un buen ejercicio el integrar otros sistemas de escritura en este mismo proceso de observación y análisis formal.

En dicho proceso el alumno toma conciencia de una nueva dimensión cultural a través de nuevas formas que, al igual que el alfabeto latino, representan sonidos (o significados). En las escuelas la tipografía no debe entenderse como un mero instrumento sino como algo capaz de generar empatía desde lo visual. La tipografía, entendida como herramienta cultural, es un catalizador extraordinario para fomentar el diálogo intercultural tan necesario en nuestra sociedad global y plurilingüe.

Podemos considerar la tipografía como un elemento de mediación y el diseñador, en tanto que comunicador, como un mediador/facilitador en ese proceso de «diplomacia cultural» que ha de permitir una mayor comprensión de nuestro mundo complejo, abordando la práctica del diseño desde unos objetivos más críticos y una actitud más comprometida.

El proyecto que se realiza con los alumnos de segundo año, en la asignatura de tipografía, se estructura en dos fases:

- Durante una primera fase se trabajan en el aula distintos sistemas de escritura con el objetivo de entender el contexto multicultural en el que estamos inmersos. El trabajo se realiza por grupos, donde cada grupo se ocupa de analizar y observar las particularidades del sistema de escritura seleccionado en relación con nuestro alfabeto latino. Se analizan las formas de las letras, estructura, contraste, su relación con la escritura, etc. Así, las formas del alfabeto latino y la anatomía de sus letras se entiende en relación con los aspectos morfológicos de otros sistemas. También se trabaja en la evolución histórica de la escritura objeto de análisis. Los grupos exponen en clase los resultados de este análisis mediante el diseño de una presentación conjunta.
- En una segunda fase se trabajan más los conceptos de sistema y diseño tipográfico. Este es un trabajo individual en el que los alumnos analizan un determinado diseño tipográfico (familia tipográfica) y deben sentar las bases para el diseño de una fuente multiescritura.

Individualmente, han de integrar en un determinado diseño tipográfico algunos caracteres pertenecientes a otros sistemas de escritura. Se trata de, a partir de lo analizado y mediante el diseño tipográfico, ser capaces de integrar en una determinado set de caracteres pertenecientes a un determinado sistema de escritura otros caracteres pertenecientes a otros sistemas de escritura.

Esto está en la base de lo que se conoce como fuentes multiescritura: aquellas fuentes que integran diferentes sistemas de escritura y mantienen características similares en su diseño, respetando las características culturales de cada una de las tradiciones escritas.

Con ello el alumno toma conciencia de la multitud de lenguas y sistemas existentes para representar a dichas lenguas. Reconoce a estos sistemas como elementos representativos de culturas diversas. Reconoce aspectos característicos en otros sistemas diferentes a nuestro alfabeto latino y busca soluciones para ponerlos en contexto a través de su integración desde el diseño tipográfico.

Se trata de entender la tipografía como una herramienta cultural, más allá de su valor como medio para la composición.

La contrapublicidad como medio para estimular el espíritu crítico de los estudiantes de diseño ante los retos de nuestra sociedad

Óscar Hernández Muñoz

Departamento de Dibujo II (Diseño e Imagen), Facultad de Bellas Artes, UCM, Universidad Complutense de Madrid, España.

En esta experiencia se pone a prueba el papel de la contrapublicidad como herramienta docente para estimular en los estudiantes del Grado en Diseño la capacidad de análisis objetivo en relación con el consumo de productos y con el fin de generar en ellos una mayor conciencia de la responsabilidad que todo diseñador tiene durante el desempeño de su profesión respecto a la sociedad. La experiencia consistió en la creación de una serie de carteles publicitarios mediante la subversión del mensaje expresado en el anuncio original de una marca o producto para resaltar las connotaciones negativas de su consumo.

Introducción

Pese a que la publicidad inunda todos los medios de comunicación y se muestra ubicuo en el entorno en que vivimos, ejerciendo un gran impacto en los hábitos de consumo y en los estilos de vida, no existe en los programas educativos oficiales una formación orientada específicamente a moderar su influjo en el consumidor, ayudándole a reflexionar con suficiente profundidad sobre el lenguaje publicitario para un consumo equilibrado y dirigido a las verdaderas necesidades de cada individuo. Este tipo de formación, que sería deseable para toda la población, es especialmente necesaria para los futuros profesionales del diseño, puesto que la publicidad condiciona la definición y formas de uso de los productos que éstos idean. Aunque recientemente se ha propuesto alguna experiencia similar para alumnos de Publicidad creemos que los alumnos de Diseño deben también adquirir una conciencia clara de las consecuencias negativas que pueden tener los productos en los que trabajan. Por este motivo, parece aconsejable crear todas las estrategias necesarias para transferir esta capacidad de análisis a los estudiantes de todas las disciplinas relacionadas con esta profesión.

El objetivo de esta experiencia docente fue estimular el análisis crítico de los estudiantes de segundo curso del Grado en Diseño en relación con el diseño de productos a través de la contrapublicidad.

Con este fin, se desarrolló el pasado curso 2016-17 una experiencia docente destinada a los alumnos de la asignatura de Imagen Digital, perteneciente al Grado en Diseño de la Universidad. Tras mostrar en clase y comentar múltiples ejemplos de anuncios contrapublicitarios se solicitó a los alumnos que diseñaran uno destinado a una revista con la consigna de que éste incidiera en algún aspecto negativo de un producto o marca seleccionados por ellos. Posteriormente, los trabajos fueron expuestos y comentados en clase.

Conclusión

Los alumnos se implicaron especialmente en este ejercicio, que apreciaron como muy positivo para su formación, y los trabajos realizados fueron los más creativos de cuantos hicieron durante el curso, mostrándose reivindicativos en relación con el consumo responsable. Esto indica que dichos estudiantes no son en absoluto ajenos a los problemas éticos que existen en la sociedad de consumo y también confirma la necesidad de introducir en los programas formativos todo tipo de prácticas que les ayuden a despertar el sentido crítico.

Bibliografía y referencias documentales

Smith, A. Groom, J. (2015). Brandalism and subvertising: hoisting brands with their own petard? Journal of Intellectual Property Law & Practice, 10(1), 29-34.
Pacheco, M. (2009). El discurso disidente de la contrapublicidad verde; The dissident discourse of the green subvertising. Pensar la Publicidad. Revista Internacional de Investigaciones Publicitarias, 3(1), 55-82.
Cortés, A. (2009). Contrapublicidad y valores alternativos. Razón y palabra, 67, Extraído el 17 de julio de 2017, de http://razonypalabra.org.mx/N/N67/varia/acortes.html.
San Nicolás, C. (2004). Branding, subvertising y mercados de la experiencia. Cultura, contracultura y estrategias publicitarias mundializadas. Revista CIDOB d´Afers Internacionals, 66-67, 165-181.

Nueva propuesta metodológica en el desarrollo de proyectos de diseño social en la reutilización de objetos. Proyecto Koopera

María Navarro Diego

Departamento Diseño de Producto, EASD, Escola d'Art i Superior de Disseny de Valencia, España.

El Diseño tiene ante sí un gran reto para proyectar en la búsqueda de soluciones a los nuevos problemas, mejorar la vida de las personas y ayudar a empoderar/al desarrollo de las personas en riesgo de exclusión social. La realidad social que nos rodea demanda una revalorización de los objetos de uso cotidiano que han sido desechados y por tanto han perdido su función. La generación de nuevos métodos de trabajo en el aula permite trabajar con el alumnado para que desarrolle nuevas vías de creatividad generando nuevos productos a partir de objetos que han perdido su uso.

La historia del objeto

Laboratorio de ideas es una asignatura optativa que recibe encargos de clientes y debe, por tanto, responder ante esos clientes de los encargos recibidos. Durante este curso hemos tenido una propuesta de Diseño Social de Koopera, cooperativa impulsada por Cáritas cuyo objetivo es la inserción sociolaboral de personas en situación o riesgo de exclusión social. Mediante actividades de servicios ambientales, reutilización y reciclaje, consumo sostenible, formación, atención a personas y otras actividades se ayuda a cumplir el objetivo.

Enfrentarse a un proyecto de Diseño de Producto basado en el Upcycling, es decir, en crear nuevos objetos a partir de materiales desechados y utensilios que han perdido su uso no es tarea fácil, ya que tenemos unas formas y materiales ya dados que nos condicionan. Es un nuevo reto mantener una actitud tolerante en la que se detecten oportunidades en los desechos y desarrollar un talento multidisciplinario de asociación de ideas. Es decir, revisar el problema a resolver de manera creativa, a través de distintos puntos de vista evitando el diseño basado en la manualidad y centrándonos en el significado del objeto, trabajamos a partir de una historia. Contamos historias a través del proyecto. Historias focalizadas en el impacto positivo que genera el producto. Generar una historia del objeto permite personalizarlo y provoca un mayor acercamiento a él.

Lo innovador es el enfoque del proceso proyectual, en el que se determina el diseño de un sistema de objetos a partir de materiales de desecho desde la historia creada según el uso y la funcionalidad para la que fueron creados. Se crea una segunda vida para ellos trabajando éstos de la misma manera que se configura el personaje de una película. Este paralelismo permite establecer unas cualidades que generen la esencia del objeto para que éste sea coherente y determinar qué paradojas inherentes le permitirán ser un producto más complejo y, por tanto, más interesante. Es decir, diseñar un producto con con-

trastes, fijando una serie de emociones, actitudes y valores conceptuales que permitirán definir mejor al producto y determinar las cualidades del Objeto.

Bibliografía y referencias documentales

Papanek, V. (1977). Diseñar para el mundo real. Ecología humana y cambio social. Madrid: H. Blume Ediciones.
Bonsiepe, G. (1985). El diseño de la periferia. Barcelona: GG.
Datschefski, E. (2002). El re-diseño de productos. Productos sustentables. Madrid: McGraw-Hill.
Norman, Donald A. (2004). El Diseño emocional. Barcelona: Paidós.
Sennet, R. (2009). El artesano. Barcelona: Anagrama.
Braungart, M & McDonough, W. (2010). Cradle to cradle. Rediseñando la forma en la que hacemos las cosas. Madrid: McGraw-Hill.
Manzini, E. (2015). Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social. Madrid: Experimenta Theoria.
Documental Comprar, tirar, comprar. La historia secreta de la obsolescencia programada. TVE, 2014.

Visibilizar lo invisibilizado

Zoraida Nomdedeu Calvente

Departamento Diseño de Interiores, EASD, Escola d'Art i Superior de Disseny de Castelló, España.

El proceso de enseñanza aprendizaje exige una revisión crítica de las directrices de inspiración marcadas dentro de nuestras aulas. La inercia ha llevado a mantener una selección de referentes en todas las disciplinas del diseño sesgada desde el punto de vista de género. Esta inercia incide negativamente en la construcción de identidades diversas.

En las escuelas de diseño, en concreto en la disciplina de Diseño de Interiores, una investigación realizada en los últimos años concluye que el 80% de estudiantes son mujeres. Inspirar implica potenciar la aspiracionalidad de cada estudiante. Referenciar de manera equitativa requiere un esfuerzo investigador, necesario para visibilizar el trabajo de tantas mujeres que han contribuido desde sus ámbitos profesionales en la evolución del diseño y la sociedad. Denunciar los estereotipos transmitidos por los medios de difusión del mundo del diseño que encasillan a las mujeres en ciertos roles a través de los espacios en los que las ubican.

Se trata de deconstruir la historia patriarcal del diseño y pasar a una reconstrucción que incluya a todos los agentes implicados en la evolución de nuestra sociedad a través del diseño.

Como decía Virginia Woolf:

[…] las obras maestras no son logros aislados y solitarios, son el resultado de muchos años de pensamiento en común, del pensamiento colectivo de muchas personas, de tal suerte que, tras esta voz individual, se encuentra la experiencia de la masa. (Woolf, 2012: 89).

Diseño para la innovación social y sostenibilidad. La experiencia de trabajo en Tongji University

Ricardo Moreno Cuesta, María Consuelo Esteve Sendra, Manuel Martínez Torán

Departamento Diseño de Producto,
EASD, Escola d'Art i Superior de Disseny de Valencia,
Departamento de Dibujo,
UPV, Universitat Politécnica de Valencia, España.

DESIS (Diseño para la Innovación Social y Sostenibilidad) es una red de laboratorios de diseño, creada en Escuelas de Diseño y Universidades de todo el mundo, que participan activamente en la promoción y el apoyo a un cambio sostenible. La idea principal de DESIS Red es generar un programa de diseño abierto capaz de dar visibilidad a múltiples proyectos para unir puntos en común, colaboraciones y sinergias. En definitiva, producir conocimiento con la contribución de los diferentes socios para que puedan ser utilizados por otras personas o instituciones.

Es en este ámbito donde se desarrolla nuestra colaboración con el College of Desig and Innovation de Tongji University, Shanghai (China), desde el comienzo de esta en 2010 hasta el trabajo a desarrollar con la invitación del College para el verano de 2017.

Bibliografía y referencias documentales

Public and Collaborative Ezio Manzini and Eduardo Staszowski (Editors)

> "This book edited by Ezio Manzini and Eduardo Staszowski documents and presents some reflections on efforts of DESIS Labs in Europe, Canada, and the United States that are participating in the Public and Collaborative Thematic Cluster. It includes 11 articles that present from a critical perspective the labs' projects and activities during the 2012-2013 period".

Aging and Ingenuity Yanki Lee and Patricia Moore (Eds.)

> "Ageing & Ingenuity is the second DESIS Cluster Collective set up to investigate different design approaches that address the full spectrum of challenges around ageing. Central to this cluster is the development of design responses to the statement ´ageing in itself is not a policy problem to be solved´ (Bazalgette, 2011) and instead introduces ´ageing as a culture to inspire social innovation´ (Lee, 2012)".

Reframing Migration Emma Barrett and Carla Cipolla

> "Looking around, we can recognise several examples of migrating people catalysing and contributing to new ways of meeting everyday needs – collaborative initiatives and organisations demonstrating in practice how inclusion can be promoted by creating the conditions for migrants and resident communities to explore new ways of living and working together. Thanks to these activities, we are seeing the migrant problem turned on its head, where migrants and resident communities are co-producing solutions that provide opportunities for the whole of society."

Pearl Diver Elisa Bertolotti, Heather Daam, Francesca Piredda and Virginia Tassinari

"Presently, we encounter a wide variety of ways in which designers tell stories of social innovation. This encouraged us to start a reflection on the idea of storytelling emerging from our practices, and to look at it from multiple perspectives. We have done so through conversations with designers, researchers, philosophers, as well as practitioners and theorists from many different fields who participated in the DESIS Philosophy Talks series about Storytelling and Design for Social Innovation".

Di+di: diseño + diversidad funcional, diversidad funcional + diseño

Fátima Ferreiro Galguera, José Luis Espinoza Querencia, Paula Daliá Martorell, Micaela Uría Fernández, Manuela Uría Fernández

Diseño Industrial
Departamento de orientación, Escuela de Arte Diez, I.E.S. Juana de Castilla, España.

Di+ Di es un proyecto colaborativo, una experiencia que se desarrolla por cuarto año, entre la Escuela Arte Diez (donde se imparten los ciclos formativos de modelismo industrial y de diseño de mobiliario) y el IES Juana de Castilla, centro de integración preferente de alumnos con discapacidad motórica.

El proyecto se inscribe dentro del eje temático "Diseñar para el desarrollo social". Consiste en explorar vías en el diseño de producto, centradas en el factor humano, inclusivo, atendiendo al contexto de la diversidad funcional, reflejado en las experiencias diarias de estudiantes con dificultades motóricas cuya autonomía e integración en el grupo pretenden ser atendidas y mejoradas.

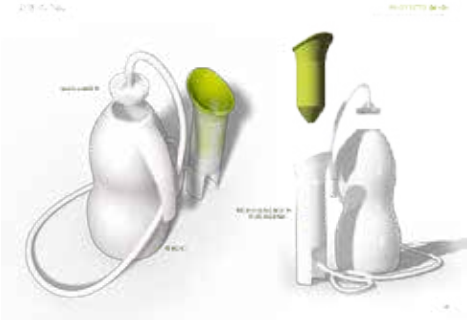
Los objetivos del proyecto, desde Arte Diez, están directamente relacionados con un enfoque del diseño, desde las ciencias sociales, centrado en el factor humano. El hecho de que en este proyecto se aborde la cuestión de las limitaciones en las capacidades motóricas no debe de entenderse desde un punto de vista restrictivo y excluyente. No pretendemos poner el acento en aquello que separa "capacitados" y "discapacitados" desde el modelo médico como explicación de la discapacidad, sino acercarnos al modelo social que aborda la cuestión desde el paradigma de la "diversidad funcional". De hecho, como se puede observar en los proyectos resultantes, la cuestión de la supuesta discapacidad nos acerca a una problemática que se puede extrapolar a todo tipo de usuarios. En términos generales, no presentan dificultades específicas pero se benefician de las soluciones de mejora en la usabilidad y accesibilidad de los productos y servicios. A través de este tipo de proyectos, se tienden puentes entre el diseño inclusivo y el diseño universal.

Para el IES Juana de Castilla, el objetivo guarda relación con la oportunidad de dar voz a los alumnos con diversidad funcional para que expresen en primera persona cuáles son las barreras reales que se encuentran a diario en el instituto y en la vida cotidiana: ¿qué dificultades encuentran para su plena inclusión afectiva y efectiva y qué sentimientos les generan?

Bibliografía y referencias documentales

Toboso Martín, M., & Arnau Ripollés, M. (2008). La discapacidad dentro del enfoque de capacidades y funcionamientos de Amartya Sen. Araucaria. Revista iberoamericana de filosofía, política y humanidades, 10(20).
Pullin, G. (2009). Design meets disability. MIT press.
Alvarez, J. F. (2001). Capacidades, libertades y desarrollo: Amartya Kumar Sen. Teorías Políticas Contemporáneas, 417-432.
Chen, D., Lu-Lin, C., Hummels, C., & Koskinen, I. (2016). Social design: An introduction. International Journal of Design, 10(1).

Clarkson, P. J., Coleman, R., Keates, S., & Lebbon, C. (2013). Inclusive design: Design for the whole population. Springer Science & Business Media.
Lid, I. M. (2014). Universal design and disability: An interdisciplinary perspective. Disability and rehabilitation, 36(16), 1344-1349.



Actividades empáticas. Design 4 all / diseño para todos

José María Alberca de las Parras

Diseño Gráfico
Diseño de Interiores,
CENP, Centro Español
de Nuevas Profesiones,
España.

Con el ánimo de poder acercarnos más a la necesidad de adaptación del Diseño en general a toda la población y en particular a todas aquellas personas que poseen alguna discapacidad, se me ocurrió generar una «performance» con los diferentes grupos de alumnos. En dicha «performance» o actividad de representación, se generaron equipos de diseño en los que cada uno de los miembros "poseía" una discapacidad, de carácter rotativo, para que todos y cada uno de ellos experimentasen los diferentes supuestos. De esta manera siempre existía en el grupo gente con discapacidad motora, auditiva y visual de manera simultánea. Según los propios alumnos, por regla general las discapacidades más difíciles de llevar eran la visual y la motora, siendo esta establecida como parálisis de todo el tronco y extremidades. La auditiva parecía más sobrellevable. El objetivo de cada equipo era conseguir comunicarse como cualquier equipo de trabajo y llegar a resolver una tarea impuesta por el docente. Dicho objetivo se consiguió, no sin gran esfuerzo de los participantes. La persona invidente escribía o dibujaba a la persona con sordera lo que le dictaba la persona tetrapléjica. A veces les generaba un cierto desasosiego la representación pero de esta manera los alumnos acabaron siendo conscientes de la dificultad añadida que conlleva tener una discapacidad en el mundo laboral. Todos salimos muy contentos de la experiencia.

Bibliografía y referencias documentales

García de Sola, Mar. (2006). Libro Blanco del Diseño para todos en la Universidad. Madrid: Fundación ONCE, Instituto de Mayores y Servicios Sociales.
Fundación ONCE y Fundación Arquitectura COAM (2011). Accesibilidad universal y Diseño para todos. Arquitectura y Urbanismo. Madrid: Artes Gráficas Palermo.

La introducción de contenidos éticos en la enseñanza de la comunicación para diseñadores

Guillermo Gómez-Ferrer Lozano

Grado en Multimedia y Artes Digitales, Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales, Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir, España.

A diferencia de los modelos habituales de docencia en grados universitarios que ofertan asignaturas de ética independientes como complemento formativo, se propone la introducción de la ética como fundamento de las asignaturas vehiculares relacionadas con la comunicación.

En concreto se presenta un método en el que las asignaturas de Teoría de la Comunicación, Comunicación y Marketing e Innovación Publicitaria incluyen la reflexión ética en sus contenidos curriculares. El aprendizaje de la reflexión ética frente a los dilemas morales del sector no es trabajado como una superposición externa ajena al interés de las asignaturas, sino el fundamento que las modifica, lo que contribuye a la deliberación desde un primer momento de clase.

Para ello es necesario superar los modelos deontológicos -centrados en la acción- propios de las éticas profesionales por modelos hermenéuticos que tienen en la responsabilidad el elemento central de reflexión. Derivado del uso de la hermenéutica crítica como principio filosófico es necesario delimitar el fin último de la actividad profesional. Las preguntas: diseñar para qué, comunicar para qué, comunicar por qué, son pues el punto de partida para la docencia. De ello se deduce que la acción misma de comunicar, de diseñar, de proponer acciones de marketing tiene una responsabilidad independientemente del contenido del diseño porque inciden en la forma misma en que se relaciona la sociedad, se construyen los deseos y las aspiraciones de los consumidores.

Para hacer esto posible se requiere una metodología en la que se combina el saber del práctico (la comunicación o el diseño) con el saber filosófico que sustenta los fundamentos éticos aquí planteados.

La metodología aplicada se basa en la combinación de cuatro elementos:

- La clase magistral donde se ofrecen los elementos necesarios para la reflexión.
- El debate participativo frente a las preguntas principales desveladas por la hermenéutica crítica.
- La realización de casos prácticos en los que debe tenerse en cuenta la responsabilidad moral que pasa a ser un elemento importante de valoración mediante rúbrica de los mismos.
- Las lecturas guiadas de documentos complementarios o fragmentos de películas que ayudan a la comprensión de la responsabilidad ética.

Conclusión

El proceso se inició con los alumnos de primer curso. El resultado no podrá ser comprobable hasta que lleguen a cuarto porque el proceso dura tres años y es en cuarto cuando tienen la asignatura de ética. La evaluación podrá hacerse

entonces, cuando el profesor de ética podrá comprobar si la capacidad comprensiva y reflexiva frente a las cuestiones morales es mayor en los grupos que han participado de esta nueva perspectiva que los que no (grupos anteriores).

En cualquier caso ya ha sido posible comprobar algunos ítems. En concreto un mayor interés por las cuestiones relacionadas con la ética, con la demanda de lecturas complementarias de forma voluntaria por parte de algunos alumnos. Esto supone la recepción natural de que la cuestión ética debe ser evaluada en sus acciones de diseño. Es decir, que no se cuestiona, al contrario, se espera que en toda evaluación de sus trabajos, el aspecto ético sea juzgado por el profesorado (lo que implica que probablemente en el ejercicio profesional ya esté presente). Se consigue así un mayor deseo de participar en proyectos de diseño que impliquen transformación social, así como campañas realizadas para colectivos desfavorecidos y una mayor capacidad reflexiva y argumentativa frente a los dilemas morales.

#30Canvas: del fracaso nacen las ideas

María Gutiérrez

Diseño Visual,
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico,
Universidad de San Carlos
de Guatemala.

El proceso del proyecto fue llevado casi en su totalidad por estudiantes del tercer año de la carrera, con la asesoría de un grupo de docentes. El proyecto en sus inicios se perfilaba con un rotundo éxito a nivel de diseño.

Paralelo al concurso se realizó una estrategia mercadológica que incluía la difusión del proyecto en medios masivos, relaciones públicas, redes sociales, exposiciones, cócteles y una ceremonia de premiación.

El proyecto marchaba de maravilla hasta que la fecha límite de entrega llegó y fueron revisadas las propuestas por los participantes.

Según la planificación, el proyecto se sustentaría en la calidad de las propuestas presentadas por los participantes pero, lamentablemente y a pesar de que la mayoría eran reconocidos diseñadores, el material presentado carecía de la calidad técnica requerida.

Con el tiempo en contra, se tuvo que dar un giro a los objetivos del proyecto y a las estrategias de comunicación derivadas de ellos. Se pensó incluso, en la posibilidad de la suspensión total y declarar el concurso desierto. Sin embargo, tomando en cuenta la trayectoria profesional de los convocados y el respeto que su participación ameritaba, el proyecto fue analizado y replanteado en su totalidad sobre la marcha.

Estudiantes y docentes analizaron en conjunto cómo encontrar la solución adecuada; utilizando el FODA y la lluvia de ideas se determinó que, si bien el proyecto no cumplía con su objetivo principal, conseguía otros objetivos paralelos de gran valor. Se determinó que #30Canvas lograba algo más valioso que un logotipo: conseguía fortalecer el vínculo entre egresados y estudiantes de la carrera y creaba un banco de contacto con profesionales de alto nivel que se convirtieron en asesores, conferenciantes y talleristas para la Escuela. Se logró fijar en la mente de la comunidad educativa y sus egresados que la escuela arribaba a sus treinta años de fundación.

Se tenía contemplado realizar una exposición de los 30 logotipos participantes, pero en lugar de ello se rindió tributo a la trayectoria profesional de los participantes y se expuso lo mejor de su trabajo. Los logotipos fueron difundidos a través de un vídeo en el cual se proyectaban mínimamente en tiempo y dimensión.

Bibliografía y referencias documentales

https://youtu.be/IJDGCIuQUqU

https://youtu.be/o1PbDoywPF0

Proyectos de diseño: sistemas de alta complejidad

Margarida Alina Landázuri Benítez

Proyectos IV,
EDINABA, Escuela de Diseño, Instituto Nacional de Bellas Artes, México.

La Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes (EDINBA) contempla, en el último año de formación de los alumnos de la licenciatura en Diseño (integral), un taller de diseño enfocado al desarrollo de proyectos cuyas características son la interdisciplina y la complejidad. Estos proyectos se delimitan en función de problemáticas y necesidades locales, regionales o nacionales, propuestas por los docentes o detectadas por los propios alumnos.

Los objetivos del curso son de distintas índoles pues abarcan no solo cuestiones metodológicas, sino también cuestiones de ética profesional, responsabilidad social y valores humanos. La formación de diseñadores ciudadanos es una cuestión central en nuestra escuela, no solamente por ser la institución educativa pública que depende directamente del gobierno federal, a través del Ministerio de Cultura, también porque tenemos la firme convicción de poder trascender desde nuestra trinchera para generar cambios sociales en la medida de lo posible.

Los proyectos de este último año de formación profesional, por lo tanto, profundizan en el análisis de problemáticas diversas utilizando conocimientos teóricos, metodológicos y herramientas de investigación para proponer soluciones de diseño viables, factibles y deseables.

Así mismo se insiste en el desarrollo de competencias como la planeación estratégica, el trabajo en equipo, la empatía, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la comunicación oral y escrita, entre otras.

Se ejemplifica esta experiencia docente, de nuestra propuesta para la enseñanza del diseño, con dos proyectos que se desarrollaron el año pasado y en el ciclo escolar que acaba de concluir, uno de los cuales fue seleccionado para este encuentro.

Arte y diseño intercultural: el nuevo modelo de revitalización de las manifestaciones culturales indígenas en méxico

Carlos Gordillo

Interculturalidad, Arte y Diseño, Universidad Intercultural del Estado de México.

El objetivo es difundir y revitalizar el modelo Intercultural del Arte y Diseño para la revaloración y extensión de la cultura de los pueblos originarios del Estado de México. Los métodos que se usan en este proyecto parten de un diagnóstico que nos da parámetros para trabajar como licenciatura en los programas y métodos de enseñanza, en los cuales los alumnos tendrán un aprendizaje significativo para que, a partir de la combinación de la enseñanza y la cosmovisión individual y colectiva, se generen propuestas en el Arte y Diseño Intercultural.

La propuesta lleva tres años de ejercicio por lo que aún no hay egresados pero los resultados que se van obteniendo con los trabajos y propuestas de los estudiantes nos dan parámetros para evaluar el trabajo realizado. Mantener la licenciatura como una propuesta, hasta el momento única a nivel nacional e internacional, ayudará a reforzar el conocimiento tradicional en sus múltiples manifestaciones culturales para que con la apropiación e identidad se generen obras de Arte o Diseño Intercultural basándonos en los sustentos de la Universidad Intercultural del Estado de México: Docencia, Investigación, Difusión, Extensión y Vinculación.

La interculturalidad y las universidades interculturales en México

La licenciatura de Arte y Diseño Intercultural es una alternativa para revitalizar las manifestaciones culturales indígenas de México, en este caso del Estado de México, ya que es la primera licenciatura en el modelo intercultural que surge para trabajar en la revitalización, revaloración y reforzamiento de las manifestaciones del arte y el diseño en los pueblos originarios de manera material.

La palabra interculturalidad se puede entender como la interacción entre dos o más culturas que socializan para encontrar un bien común sin afectar a los otros (Di Caudo Llanos y Ospina, 2016).

El enfoque intercultural maneja principios que se deberán promover en cada una de las instituciones como el reconocimiento del conocimiento tradicional dentro de la colectividad, transformación de la visión hegemónica y el derecho de construir un imaginario a partir de las múltiples manifestaciones culturales indígenas (Casillas y Santini, 2006). Estos principios permiten que los jóvenes sean portadores de estrategias para redireccionar la lengua y las tradiciones en sus diferentes manifestaciones hacia sus comunidades como inicio de revaloración.

El origen de las universidades interculturales nace a partir de las demandas de los pueblos originarios por el acceso a la educación y tecnologías ya que desde muchos años atrás sus derechos han sido pisoteados y no respetados.

El enfoque de estas nuevas universidades trata de que el estudiante pueda apropiar su entorno inmediato en el aprendizaje dentro de la institución y vaya formando criterios de pensamiento en dónde su cosmovisión sea fundamental para concebir el mundo desde dos perspectivas; la tradicional y la occidental (Casillas y Santini, 2006).

Conclusión

Con libertad y el apoyo de la institución en la infraestructura se podrá contribuir a los objetivos de la UIEM y la licenciatura. Es decir, fortalecer, revitalizar y rescatar las múltiples manifestaciones culturales a través de la docencia, investigación, difusión cultural, extensión y vinculación. Estos ejes permitirán al patrimonio cultural prevalecer en diferentes disciplinas del arte y el diseño intercultural.

Es tarea no fácil de hacer y mucho menos cuando las palabras Arte y Diseño no figuran en la cosmovisión de los pueblos originarios. Así, en la licenciatura, se trabaja en conjunto entre profesores, alumnos y comunidades originarias para dar a conocer las manifestaciones culturales de cada pueblo con la creatividad, la astucia, el compromiso, la audacia y sobre todo la apropiación individual de la cultura (CGEIB 2004). La combinación de conocimientos tradicionales y occidentales generará propuestas atractivas e impactantes de manera local y global (UIEM-LAyDI 2016).

Para dar inicio al trabajo del arte y el diseño intercultural se tendrá que trabajar en la cosmovisión individual y la otredad, que nos permitirá reconocer a los demás individuos como tales, asumiendo la cultura propia (López Austin 2012). Aceptar a los demás como individuos funciona para empezar a ser interculturales y generar propuestas que hablen de ello, de nuestra identidad, dando paso al reconocimiento de una cultura nacional y legitimando las manifestaciones culturales tanto tangibles como intangibles, así como la cuestión de la lengua.

Bibliografía y referencias documentales

UIEM-LAyDI. (2016). Documento Base de la Licenciatura en Arte y Diseño Intercultural. San Felipe del Progreso. México.
Dietz, G. & Mateos, L. (2011). Interculturalidad y Educación Intercultural en México, Un análisis de los discursos nacionales e internacionales en su impacto en los modelos educativos mexicanos. México: SEP.
Di Caudo, M., Llanos, D. & Ospina, M. (2016). Interculturalidad y Educación desde el Sur, contextos, experiencias y voces. Ecuador: Abya-Yala.
Casillas, L. & Santini, L. (2006). Universidad Intercultural, modelo educativo. México: CGEIB.
RAE. (2017). Arte y Diseño. Abril 20, 2017, de Real Academia Española Sitio web: http://www.rae.es/
SEP & CGEIB. (2007). Políticas y Fundamentos de la Educación Intercultural Bilingüe en México. México: CGEIB.
López, A.. (2016). Cosmovisión y Pensamiento Indígena. Febrero 10, 2017, de UNAM Sitio web: http://conceptos.sociales.unam.mx/conceptos_final/495trabajo.pdf

Diseñando con ojos cerrados pero corazón abierto: moda para ciegos

Cynthia Gómez Ramírez

Diseño de Indumentaria y Moda, Universidad Iberoamericana Ciudad de México, México.

Hoy en día nos encontramos en un mundo de moda rápida "fast fashion"[1], en donde los individuos adquirimos productos de bajo costo que son desechados y remplazados por otros en un lapso muy corto de tiempo. Esto nos ha generado una serie de problemáticas y cuestionamientos sobre el quehacer de los diseñadores de moda.

Es en este sentido que surge la propuesta de ofrecer una visión diferente en la enseñanza del diseño de moda al buscar un diseño incluyente a través del vestir, enfocando la investigación y propuesta de diseño de prendas en la discapacidad visual, en niños ciegos y débiles visuales. El proyecto tiene como reto generar propuestas de diseño que ayuden a este sector mediante herramientas de adaptación o didáctica para lograr la independencia con su entorno.

Lo que se está persiguiendo es que nuestros alumnos logren adquirir un aprendizaje significativo por medio de la sensibilización y empatía con niños que tiene discapacidades visuales, los cuales necesitan ser vistos y tomados en cuenta por los demás para lograr su inclusión dentro de nuestra sociedad. De esta manera, que los alumnos toman conciencia de que mediante la moda no solo cubrimos el cuerpo para proyectar una identidad si no que debemos generamos soluciones para atender las problemáticas sociales de nuestra sociedad.

Los ciegos y los débiles visuales pertenecen a un sector social que requiere de una mayor visibilidad. Necesitan ser reconocidos y respetados como individuos, como personas. La mayor parte de nosotros no sabemos cuáles son las condiciones de vida de una persona ciega o débil visual y a qué se enfrenta cada día. Ese desconocimiento genera en muchas ocasiones actitudes de discriminación y exclusión. Hoy en día tenemos una población de mas de 285 millones de personas que tienen discapacidad visual a nivel mundial; esta cifra ha ido en aumento y seguirá aumentando ya que nos enfrentamos a dos grandes problemas sociales: por un lado, la obesidad infantil que si no es atendida a tiempo genera jóvenes o adultos con diabetes y esto a su vez provoca glaucomas[2]; por otro lado, nos encontramos con el uso excesivo de aparatos electrónicos como computadoras y celulares que van dañando parte de la visión progresivamente.

1 Moda masiva a bajo costo, inspirada de las tendencias actuales de las pasarelas de su temporada
2 Enfermedad ocular generada por la presión intraocular, con falta de drenaje del humor acuoso. Tiene como condición final común una neuropatía óptica que se caracteriza por la perdida progresiva de las fibras nerviosas del nervio óptico.

Si pensamos en lo complejo que es el proceso de aprendizaje y desarrollo por el que pasa cualquier niño, entonces se puede decir que los niños con discapacidad visual tienen que hacer un esfuerzo doble, por un lado la falta de visión o escasa visión y por otro enfrentan el proceso del natural aprendizaje en los niños durante su desarrollo motriz, intelectual y emocional.

Es por esta razón que se decide acercarse a Fundaciones y ONG´s como la Fundación Ilumina[3] y Vemos con el Corazón[4], organizaciones que llevan más de 10 años dedicadas a dar terapias, cursos y apoyo psicológico a niños con discapacidad visual y a sus familias para ayudarles en su adaptación e independencia.

El objetivo de realizar proyectos vinculados con estas organizaciones es trabajar de la mano con sus especialistas y con los niños que padecen esta discapacidad, para que de esta manera nuestros alumnos se enfrenten a problemas sociales, se sensibilicen, investiguen, empaticen y propongan soluciones en el vestir que faciliten su inclusión en nuestra sociedad.

Con esta información los alumnos regresan al aula y comienza el proceso de síntesis de la información, buscando puntos de enlace para generar insights[5] que posteriormente les ayudarán a desarrollar opciones de diseño que encajen con los gustos del usuario, es decir el niño ciego o débil visua, e innovar en alguna de las áreas de la moda ya sea incorporando experiencias didácticas en la prenda o de adaptación a su entorno.

Conclusiones

A lo largo de los dos años durante los que se ha llevado a cabo este proyecto hemos obtenido grandes resultados. A pesar de que sólo se realiza en el segundo semestre de la carrera de Diseño de Indumentaria y Moda, logramos obtener una mención honorífica en el concurso nacional México Diseña 2016 por el diseño de moda incluyente.

Así es como los alumnos comprenden la importancia de hacer proyectos sociales a través de la empatía con sectores de la población que son menos favorecidos y excluidos de nuestra sociedad, generando un aprendizaje situado a través de la interacción y sensibilización con los niños ciegos y débiles visuales, buscando como licenciatura brindar una formación que genere una nueva generación de diseñadores que se preocupen por el ser y no el tener, pensando en el otro y fomentando la empatía a través de proyectos sociales que los enfrente a una realidad más humana.

Palabras clave

Moda; niños ciegos; débiles visuales; discapacidad visual; inclusión; aprendizaje significativo.

3 Centro dependiente de la Fundación Villar Lledias, IAP dedicado a la rehabilitación y educación de niños y niñas con ceguera y baja visión.
4 Institución de asistencia privada dedicada a dar atención a personas de todas las edades.
5 Término utilizado en Psicología proveniente del inglés que se puede traducir al español como percepción o entendimiento.

Bibliografía y referencias documentales

Barbán Toranzo, A. (2011). Concepción psicopedagógica del proceso de estimulación temprana de la formación de los preconceptos en los niños ciegos entre tres y cinco años de edad. [recurso electronico]. La Habana : Editorial Universitaria, 2011.

Ovejero Hernández, M. (2013). Desarrollo cognitivo y motor. [N.p.]: Macmillan Iberia, S.A.

Leliwa, S., Ferreyra, Y. M., & Scangarello, I. (2014). Psicología y educación : una relación indiscutible. Córdoba, Argentina: Editorial Brujas.

Mayorga López, P. A., & Defaz Chango, D. R. (2016). Diseño e implementación de un dispositivo de apoyo para la movilidad de personas no videntes usando el sensor de movimiento Asus Xtion Pro Live y tecnología Beaglebone Black bajo software libre.

Clare, G., & Allen, F. (2001). Childhood blindness in the context of VISION 2020: the right to sight / Cécité de l'enfant dans le contexte de VISION 2020: le droit à la vue / La ceguera infantil en el contexto de VISIÓN 2020: el derecho a ver. Bulletin Of The World Health Organization, (3), 227.

Gilbert, C., & Foster, A. (2001). La ceguera infantil en el contexto de VISIÓN 2020: el derecho a ver. Bulletin Of The World Health Organization, (3), 227. doi:10.1590/S0042-96862001000300011

Rosselli, M. (2010). Neuropsicología del desarrollo infantil. México, D.F.: Editorial El Manual Moderno.

Martínez de la Peña, G. A., & Esqueda Atayde, R. A. (2009). La percepción y su importancia en la generación de un diseño háptico para personas con discapacidad visual. México : UAM, Unidad Xochimilco, 2009.

Rubicel Manuel, C. (2016). Habilidades cognitivas y aprendizaje significativo de la adición y sustracción de fracciones comunes / Cognitive skills and meaningful learning of addition and subtraction of common fractions. Cuadernos De Investigación Educativa, (2), 49.

Chiguano Marcillo, B. A. (2017). Música en el aprendizaje significativo en niños y niñas de 5 a 6 años de educación básica de la escuela fiscal mixta Simón Bolívar, de Alangasí DMQ, periodo 2016.

El diseño como incentivador económico en comunidades artesanales: el programa talleres transversales

Martha Tappan Veláquez

Centro de investigaciones en Diseño,
Escuela de Diseño,
Universidad Anáhuac, México.

Desde la perspectiva crítica que propone el diseño como una estrategia de impacto económico positivo a nivel regional y global, en esta comunicación se presentará el problema que plantea la medición de los resultados que por más de una década ha tenido el programa de Talleres Transversales.

Los Talleres Transversales constituyen un programa de intercambio profesional en donde participan alumnos y docentes de nuestros programas de licenciatura, así como diseñadores, artesanos y artistas invitados y empresas del sector productivo.

Los Talleres están asociados a las materias proyectuales establecidas en la curricula formal de los distintos programas académicos de la Escuela de Diseño y están proyectados para llevarse a cabo en un periodo de dos años ya que el proceso del taller comprende la conceptualización, diseño, producción y estrategias de promoción y venta de los productos resultantes. La línea más importante que ha seguido este programa es el trabajo con comunidades artesanales de distintas regiones de México. En esta comunicación se presentarán los resultados que este programa ha tenido en los alumnos y maestros participantes.

Finalmente, abordaremos la complejidad para medir el impacto que está teniendo en las comunidades artesanales tanto este programa como otras iniciativas académicas que están replicando el vínculo artesano-diseñador en varias universidades de nuestro país, a la luz de experiencias exitosas que se han llevado a cabo en países como Finlandia, Japón, Corea e India.

Las competencias informacionales y digitales como vectores para la creatividad y el aprendizaje colaborativo en el proceso de diseño

César Gabriel Vicente Galagarza

Especialidad de Diseño Industrial, Faculta de Arte y Diseño, Pontificia Universidad Católica de Perú.

La sociedad actual vive en un mundo digitalizado multimedia, multimodal e interactivo que comparte una cultura digital y está entrelazada en torno a sus costumbres, maneras de vivir, pensar, comunicar, interactuar y compartir información, valiéndose de las herramientas digitales y de los medios de comunicación.

La investigación nace a partir del siguiente interrogante: ¿cómo estudiantes peruanos se convierten en productores y son partícipes de la construcción de su propio aprendizaje de manera colaborativa y en red para desarrollar la creatividad durante el proceso de diseño de un producto?

El estudio de este trabajo se generó en las aulas de la Universidad durante los ciclos lectivos 2016-2 y 2017-1, en las asignaturas de Introducción al Diseño Industrial y Fundamentos Tridimensionales del Diseño, respectivamente. Cada uno tuvo una duración de cincos meses, participando un total de 120 alumnos y estuvieron a cargo de cuatro docentes de la especialidad de Diseño Industrial.

Los resultados fueron significativos, considerando niveles satisfactorios dentro de las variables de comunicación, oportunidad en el uso de herramientas digitales, trabajo colaborativo, originalidad y creatividad en el diseño de productos. Durante el proceso de diseño se utilizaron entrevistas, diseño colaborativo con los usuarios, recursos TIC para buscar e identificar información de calidad, documentar los procesos, adaptar y compartir datos e información y obtener retroalimentación de otros compañeros de estudio activando el aprendizaje autónomo y en conjunto para construir una red educacional siendo el estudiante el protagonista.

El desarrollo de estas competencias dentro de la Universidad prepara a los estudiantes para que puedan desempeñarse como ciudadanos y profesionales del futuro; debido a los constantes cambios tecnológicos y socio-económicos que afectarán la vida de las personas y los mercados laborales, es imprescindible construir conocimiento e intercambiar información en entornos más abiertos que faciliten el proceso interactivo, creativo y de construcción social utilizando la tecnología con el fin de desarrollar nuevos productos y servicios que respondan a estos cambios.

Palabras clave

Aprendizaje; colaborativo; competencias; conocimiento; digital; diseño; estudiantes; herramientas; información; tecnología; red; TIC; usuario.

Bibliografía y referencias documentales

Butcher, N., & Kanwar, A. (2015). Guía básica de recursos educativos abiertos (REA). París, Francia: UNESCO.
Castells, M. (2002, julio). La dimensión cultural de Internet. Recuperado de http://www.uoc.edu/culturaxxi/esp/articles/castells0502/castells0502.html
Castells, M. (2013). El impacto de internet en la sociedad: una perspectiva global. En Ch@nge (6a ed.).Recuperado de https://www.bbvaopenmind.com/wp-content/uploads/2014/03/BBVA-Comunicaci%C3%B3n-Cultura-Manuel-Castells-El-impacto-de-internet-en-la-sociedad-una-perspectiva-global.pdf
Chumpitaz, L. (2007). La formación de docentes de educación básica en el uso educativo de las TIC para la reducción de la brecha digital. Revista Educación, 16, 29-41.
Elola, J. (2015). Entrevista | Evgeny Morozov: "Los datos son una de las más preciadas mercancías". EL PAÍS. Recuperado 21 de diciembre 2015, a partir de http://elpais.com/elpais/2015/12/17/eps/1450358550_362012.html
Ilich, I. (n.d.). (2013). La sociedad desescolarizada. Recuperado de http://www.mundolibertario.org/archivos/documentos/IvnIllich_lasociedaddesescolarizada.pdf
Manzini, E. (2015). Cuando todos diseñan. Madrid, España: Experimenta Theoria
Brown, T., & Katz, B. (2009). Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation. New York, EEUU: Harper Business.

Experiencias de co-diseño entre estudiantes de diseño de comunicación visual y unidades económicas vulnerables

Beatriz Leibner Ruzic, María Emil Salaña Tate

Licenciatura en Diseño de Comunicación Visual, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo Universidad de la República, Uruguay.

La experiencia consiste en trasvasar los temas del currículo -basado en contenidos- a una propuesta de educación integral (concatenación de enseñanza, vinculación con el medio e investigación desde el desarrollo de grado). Como objetivo se incluye el desarrollo de habilidades interpersonales a partir de la alteridad. A su vez, se escoge la Economía Social y Solidaria (ESS) para trabajar los temas del currículo porque permite desmantelar el consenso creado acerca de la "inevitabilidad" de la situación económica actual, al tiempo que desde la órbita del estudiante se pone en cuestión el discurso hegemónico y se aumenta su capacidad crítica.

A tales efectos, el seminario es abierto a la participación de micro-emprendedores con alto grado de vulnerabilidad económica, los cuales asisten al 75% del seminario. El 25% restante se reserva para actividades con los estudiantes reglamentados donde se trabaja sobre conceptualizaciones de co-diseño, características de la ESS y habilidades necesarias para trabajar en equipo.

A través de la modalidad Taller, en equipos integrados por micro-emprendedores y estudiantes, se realizarán distintas actividades cuyo objetivo es acercar los contenidos del seminario (descritos a continuación) a los casos particulares de cada invitado. Las experiencias y los resultados son registrados en una bitácora del seminario -generada por cada equipo- y las herramientas empleadas forman parte de la carpeta técnica a entregar a cada emprendedor una vez finalizada la experiencia. La metodología desarrollada se basa en el Aprendizaje Significativo (Dee Fink, L.):

- Conceptos referentes a instalaciones comerciales, integrando aspectos programáticos, de una imagen visual y comercial.
- Características proyectuales implicadas en el diseño de espacios de comercialización de servicios y productos, especialmente aquellos relativos a espacios efímeros, espacios virtuales y puntos de venta de terceros.
- Ecosistema de medios digitales y el nuevo paradigma de comunicación asociado de cara a su inclusión en una estrategia de comunicación amplia (Plan de Social Media Marketing (SMM).

La experiencia amplía los resultados previos -proyecto de diseño de espacio efímero de comercialización en concordancia con una estrategia SMM- con el análisis del rol y la responsabilidad del diseñador en proyectos que fortalecen estructuras económicas vulnerables. Desarrolla metodologías proyectuales desde el co-diseño y profundiza la capacidad para trabajar en equipo. De esta forma estudiantes y microemprendedores se vuelven partícipes de la diversidad de procesos de trabajo, desde los cuales pueden pensar y compartir

diferentes posiciones, considerando alternativas diversas. El Seminario genera una postura crítica y reflexiva en la construcción de la figura profesional comprometida con la realidad socio-cultural en la que se encuentra inmersa. Además, el Seminario proporciona experiencias de formación a personas que, por distintas razones, no se han vinculado con la Universidad siendo en algún momento de su formación excluidos del sistema educativo formal.

Bibliografía y referencias documentales

Becerra, P. (2011) "Diseño para la Economía Social y Solidaria. Conciencia sustentable, responsabilidad profesional y compromiso político" en: Gallardo, V. y Scaglia, J. (Coord) Diseñar la Inclusión, Incluir al Diseño: Aportes en torno al territorio de convergencia entre diseños y políticas sociales. Argentina: Ediciones Azzurras, 43-71.

Dewey, J. Democracia y Educación. Una introducción a la filosofía de la educación. Editorial Losada, S.A. Buenos Aires, 1953.

Elliott J. (1990) La investigación-acción en educación. Morata. Madrid. Quinta ed. 2005.

Papanek, V. (1975). "Edugrafología: los mitos del diseño y el diseño de los mitos" en Fundamentos del Diseño Gráfico. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 302-307.

Senar, P. (2009) "Hacia un diseño disciplinar inclusivo: Roles sociales del diseño industrial en Argentina" en Otra Economía - Volumen III - Nº 4 - 1º semestre/ 2009 págs 98 a 121 - ISSN 1851-4715 - www.riless.org/otraeconomia

Stenhouse, L. (1981) Investigación y desarrollo del currículum. Morata. Madrid. Quinta ed. 2003, Capítulos 1 y 2.

Plan Montevideo Economía Social y Solidaria.

La Coordinadora Nacional de Economía Solidaria [en línea] http://economia-solidaria.org.uy/ [consultado el 17 de noviembre de 2014]

Ley General de Educación 18.437 Capítulo IV, Educación no formal. Artículo 37.

Dee Fink, L. Significant Learning, University of Oklahoma. [en línea] https://www.wcu.edu/WebFiles/PDFs/facultycenter_SignificantLearning.pdf [consultado el 21 de julio de 2017]

diseñar para un futuro sostenible_

País	Ciudad	Centro	Nombre	Título de la Ráfaga	Pág
Colombia	Pasto	Universidad de Nariño	María Cristina Ascuntar	*Resignificación de la talla en madera: un proceso de creación entre el artesano y el diseñador industrial*	87
Costa Rica	San José	Universidad Veritas	Esteban Castro	*Design through making, enseñanza del diseño desde la morfogénesis*	89
El Salvador	Santa Tecla	Escuela de Comunicación Mónica Herrera	Ana Cecilia Urquilla	*Certificación de diseño estratégico: actualización profesional como medio para la innovación empresarial*	91
España	Valencia	Universidad Católica de Valencia	Catalina Martín	*Recreación virtual a partir de fotografías VR en 360º de espacios de interés histórico-artístico de difícil acceso y recreaciones arquitectónicas e históricas en monumentos*	93
España	Madrid	IED - Istituto Europeo di Design	Francisco Javier Escorihuela y Fernando Gómez	*Diseñando para un mundo virtual*	95
España	Castellón	EASD Castelló	Carmela Forés	*Aprendiendo a diseñar desde un mundo finito*	97
España	Málaga	Universidad de Málaga	Josefa Cano	*Recapacicla. Unos ejemplos de proyectos de diseño*	98

Resignificación de la talla en madera: un proceso de creación entre el artesano y el diseñador industrial

María Cristina Ascuntar Rivera

Facultad de Artes, Universidad de Nariño, Colombia.

Una de las herencias más importantes de los pueblos es el patrimonio artesanal, que se constituye en una verdadera riqueza cultural para sus habitantes; es el caso de la ciudad de Pasto al suroccidente de Colombia, cuya herencia artesanal se caracteriza por las multiformes expresiones culturales, donde se destaca la talla en madera, un oficio que ha sido transmitido por medio del quehacer de generaciones precedentes, siendo palpables significados del saber ancestral a través de las distintas manifestaciones que aun hoy en día están presentes. No obstante, para las nuevas generaciones que se construyen desde la perspectiva del diseño industrial, la herencia cultural del contexto de la talla en madera, posee cualidades que hacen parte de la memoria colectiva pero se interpretan como valores que deben resguardarse en el pasado, visualizándose con ambigüedad en los contextos actuales de la disciplina del Diseño. Según lo anterior, cabe subrayar que con frecuencia la relación entre el artesano y el diseñador ha demostrado divergencias en cuanto al rol que cada uno debe asumir en el momento de crear; en este caso, surgen aspectos imprecisos respecto a la incorporación de los conceptos de diseño en la cultura popular en la cual está enmarcada la artesanía, concepciones que en Colombia han sido motivo de reflexión y arduo trabajo a partir de la década de los setenta del siglo XX.

Respecto a la cuestión de los artesanos de la ciudad de Pasto y los diseñadores industriales egresados de la Universidad, ha habido importantes acercamientos propiciados por distintas entidades entre las que cabe destacar a Artesanías de Colombia, cuyos programas desde sus inicios han propendido por el fortalecimiento del sector artesanal en articulación con el potencial del diseño industrial. Sin embargo, la relación entre el artesano y el diseñador industrial, evidencia confrontaciones principalmente en lo que respecta a la convergencia de saberes suscitada y finalmente a la toma de decisiones en el momento de proyectar un objeto. Por tanto, se propone el desarrollo de un ejercicio académico en la asignatura Materiales I - Maderas del programa de diseño industrial de la Universidad, con el propósito de realizar un proceso de creación entre el artesano y el estudiante de diseño industrial. La finalidad de propiciar un escenario en el cual interactúen estos actores, es con la firme intención de desvelar el estrecho vínculo existente entre el artesano tallador y los futuros diseñadores industriales, quienes tienen en común la capacidad innata de crear.

El resultado de la experiencia académica es la resignificación de la talla en madera mediante la adquisición de nuevos valores y expresiones capaces de potenciar los procesos de diseño con la impronta del saber artesanal.

Bibliografía y referencias documentales

Artesanías de Colombia. (30 de Junio de 2017). Artesanías de Colombia. Recuperado el 15 de Junio de 2017, de Artesanías de Colombia: http://artesaniasdecolombia.com.co/PortalAC/C_sector/caracterizacion_81
Barrera, G. S., & Quiñones Aguilar, A. C. (2006). Conspirando con los artesanos. Crítica y propuesta al diseño en la artesanía. Bogotá D.C., Colombia: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
Barrera, G. S. (2010). Diseño, artesanía e identidad. En A. M. Guzmán, & F. García Quintero, Diseño, artesanía e identidad (págs. 9-13). Popayán: Ediciones Axis Mundi.
Cross, N. (1982). Designerly ways of knowing. Design studies , 221–227.
García Canclini, N. (1990). Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad. México D.F.: Editorial Grijalbo S.A.
Hernández Sampieri, R. (2010). Metodología de la investigación. México D.F.: McGraw Hill.
ICSID. (Octubre de 2015). International Council of Societies of Industrial Design (Icsid). Obtenido de International Council of Societies of Industrial Design (Icsid): http://wdo.org/about/definition/
Lóbach, B. (1981). Diseño industrial. Bases para la configuración de productos industriales. Barcelona: Gustavo Gili S.A.
Rincón, O. (2010). Ergonomía y procesos de diseño. Bogotá D.C.: Editorial Pontifica Universidad Javeriana.
Sennett, R. (2009). El artesano. Barcelona: Editorial Anagrama.
Universidad de Nariño, Facultad de Artes, Departamento de Diseño. (2013). Proyecto Educativo del Programa de Diseño Industrial. Pasto.
Uribe, M. V. (1986). Pastos y protopastos. La red regional de intercambio de productos y materias primas de los siglos X a XVI d.C. Maguaré , 33-45.
Uscátegui, M., Escandón, G., & Polo Villota, E. (2012). Historia curricular diseño industrial 1994-20016 Universidad de Nariño. Pasto: Editorial Universidad de Nariño.

Design Through Making, enseñanza del diseño desde la morfogénesis

Esteban Castro Chacón
Arquitectura,
Universidad Veritas,
Costa Rica.

Esta comunicación muestra una experiencia de enseñanza del diseño que incorpora la metodología Design Through Making para entender el diseño como un proceso donde los resultados surgen a través del acto de hacer los productos, es decir, ejecutando procedimientos o estrategias (de morfogénesis) acordes a los materiales a utilizar. Es por tanto que las cualidades de los materiales son indispensables en la generación de la forma, formas que son descifrables únicamente mediante la acción de hacer.

El proceso como diseño

Entre las posibilidades de creación que tenemos los diseñadores, la de producir forma ha sido siempre una cuestión de primordial interés: cómo dotamos de forma una idea o una intención. El proceso usual es una secuencia que se inicia con aquello que primero se imagina, luego traducimos al dibujo y finalmente se reproduce aplicando una materialidad específica.

Con el fin de transgredir esta aproximación al diseño nos preguntamos: en lugar de imaginar a priori un diseño, qué si el dibujo (y el modelo) transciende su papel análogo de representación y es parte del proceso de generación de la forma y, finalmente, cómo hacer para que la materialidad no sea impuesta a la forma sino que la forma provenga de los materiales. Para responder a estas preguntas pensamos en términos de procesos que incorporen, desde el inicio, las cualidades de un material para que con la exploración del mismo (el hacer) los estudiantes descubran qué y cómo se puede diseñar con ellos.

Cada material tiene una forma de comportarse según leyes naturales. Al tratar de comprenderlas y manipularlas el diseñador puede encontrar formas de colaborar con el material y darle voz (De Landa, 2013). Visto así, el diseño es un asunto de estrategia, el estudiante piensa en cómo sistematizar el proceso, generar secuencias y procedimientos en lugar de resultados. El material ya no permanece como un receptor pasivo de la forma, sino que se convierte en un generador activo del diseño (Menges, 2010), por ello el diseño se realiza mediante pruebas, poniendo las manos en el taller, trabajando con los materiales.

Cuando los estudiantes modelan, en realidad lo que hacen es prototipar las posibilidades de la forma, están testeando las variaciones que pueden lograr al manipular los ingredientes que ellos descubren y definen, entienden que la fabricación es parte del diseño (Sheil, 2005).

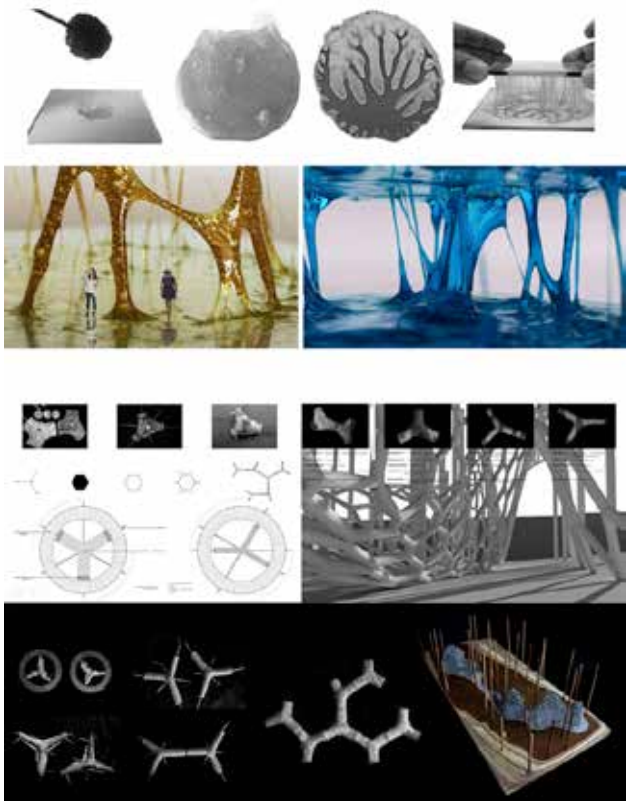
El dibujo deja de representar una idea, más bien la configura y moldea, ya no es un medio que sintetiza la forma de lo que se va a reproducir. Entendemos que el dibujo adquiere una nueva dimensión mediante el uso de técnicas digitales, maleables, no estáticas, con las cuales podemos simular procesos

de morfogénesis e informar los resultados con las características del material. El dibujo ya no contiene la información del objeto final, ahora nos indica los procesos, la lógica seguida o las instrucciones a seguir.

De esta experiencia no sólo surgen diseños innovadores y acordes a su materialidad, también permite que el estudiante cuestione la manera de abordar el diseño según las condiciones propias de un mundo complejo.

Bibliografía y referencias documentales

Agkathidis, A. (2016). Diseño generativo: procesos para concebir nuevas formas arquitectónicas. Barcelona: Promopress.
Hensel, M., Menges, A., & Weinstock, M. (2010). Emergent technologies and design. Oxon: Routledge.
Landa, M. D. (2013). A new philosophy of society: assemblage theory and social complexity. London: Bloomsbury.
Sheil, B. (2005). Design through making. Chichester: Wiley-Academy.



Todas las imágenes utilizadas son de los estudiantes del taller.

Certificación de diseño estratégico: actualización profesional como medio para la innovación empresarial

Ana Cecilia Urquilla Alvarado

Syncros, Laboratorio de Diseño Estratégico, Facultad de Comunicación Social, Escuela de Comunicación Mónica Herrera, El Salvador.

La Certificación[1] de Diseño Estratégico: Competitividad empresarial a través de la innovación sostenible (CDE) es un programa de actualización profesional creado en colaboración entre dos unidades. Utiliza el Diseño Estratégico para desarrollar las competencias esenciales que incrementan la capacidad de innovación de las organizaciones. Cada año participan cinco empresas, con exclusividad de rubro, representadas por equipos multidisciplinarios conformados por representantes de diversos departamentos; estos equipos se convierten en generadores de cambios y mentores de otros en sus contextos.

La CDE inició en el 2013 y se encuentra en su cuarta versión. Se utiliza un proceso dinámico, iterativo y colaborativo para diseñar y pulir cada versión del programa. Los distintos públicos de interés involucrados -coordinadores, docentes, asesores y estudiantes participantes- co-crean las mejoras para la siguiente iteración. El fin último de este proceso de depuración es proveer los recursos necesarios para que los estudiantes co-produzcan con la universidad una experiencia educativa significativa y gratificante.

La estructura y metodología de la CDE es el resultado de un esfuerzo colaborativo entre los docentes del programa. Éstas se basan en el Design Thinking y las buenas prácticas del Project Management Institute, nutriéndose del conocimiento y experticia de los coautores. El equipo académico de la CDE busca generar una experiencia secuenciada con fases conectadas e interrelacionadas que produzcan una narrativa coherente.

El programa comprende seis módulos teórico-prácticos y un proyecto guiado. En los módulos, los equipos conocen la visión y siguen el proceso de Diseño Estratégico para comprender cómo aplican a sus contextos laborales. En el proyecto guiado, los equipos abordan oportunidades de innovación reales de sus organizaciones con el proceso de Diseño Estratégico (investigación, ideación, prototipado y validación) para generar soluciones ejecutables. Estas soluciones han incluido diseños de infraestructuras, revisiones de procesos, rediseño de servicios, propuestas de sostenibilidad económica y programas de fidelización, entre otros.

En el proyecto guiado, un asesor acompaña a cada equipo. Éste es seleccionado por su experiencia y características personales para que complemente el tipo de organización, las singularidades del desafío y las necesidades particulares del equipo. Los asesores actúan como acompañantes del proceso y son

1 Programa de formación continua que requiere completar un mínimo de 80 horas presenciales y un proyecto práctico. La universidad certifica que el participante ha desarrollado las competencias establecidas para el programa.

orientados por la Coordinadora Académica de la CDE, asegurando que todo el proceso esté alineado con los contenidos del programa.

Los equipos documentan su proceso y presentan sus resultados y aprendizajes al equipo de asesores. Partiendo de la retroalimentación recibida, los equipos fortalecen sus propuestas para que, al finalizar el proceso, estén listos para correr pruebas piloto o gestionar el aval de sus superiores para la implementación a corto plazo de su solución.

Recreación virtual a partir de fotografías VR en 360º de espacios de interés histórico-artístico de difícil acceso y recreaciones arquitectónicas e históricas en monumentos

Catalina Martín Lloris

Grado en Multimedia y Artes Digitales,
Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales,
Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir,
España.

La comunicación que se presenta es el estudio de una investigación que consiste en el estudio de la utilización de imágenes y vídeos panorámicos 360-VR para la visualización inmersiva de entornos históricos y culturales tales como monumentos, ruinas, exposiciones artísticas, eventos creativos y culturales y recreaciones históricas que sean de difícil acceso para los alumnos y el público en general.

En la actualidad la enseñanza de la Historia del Arte se hace especialmente difícil en dos ámbitos:

- El acceso a espacios arquitectónicos lejanos espacialmente, protegidos o de difícil accesibilidad (cuevas con pinturas rupestres, bóvedas con representaciones pictóricas de gran altura y difícil visualización, etc.) o incluso edificios que hoy ya no existen y sólo se sabe de ellos a través de planos y documentos históricos. El conocimiento de estos espacios sólo es posible a través de libros, videos, etc. pero no tiene la sensación tridimensional y espacial y la experiencia estética-histórica-artística no se consigue.

- La recreación histórica que ayude a comprender al alumno el fin para el que estuvieron realizadas determinadas obras de arte (arquitectura, pintura o escultura), por ejemplo, un monasterio que ha perdido su función y hoy es un centro cultural sin fines religiosos o un antiguo colegio que hoy es museo de Bellas Artes. En estos casos el profesor intenta hacerles comprender o que imaginen que determinado espacio, que hoy es una sala de exposiciones, en su día fue una Sala Capitular de un monasterio con una función determinada que era la que marcaba por qué había sido construido de esa manera.

Los arquitectos procuran ser respetuosos con la arquitectura original pero, en ocasiones, la nueva función a la que el edificio está destinado dificulta enormemente este objetivo. Son espacios donde la función principal para la que fueron creados ha sido anulada por el fin al que en estos momentos están destinados. Para poder enseñar al alumno el porqué de esa arquitectura, de esa manera de construir, de esas estructuras, deben entender o imaginar la función para la que fueron construidas.

En ambos casos, el acceso a espacios arquitectónicos de difícil acceso y la recreación histórica, la tecnología multimedia nos permite realizar una recreación virtual a partir de fotografías VR en 360º en las que el alumno puede, en el primer caso, acceder a unas cuevas con pinturas rupestres o a unos frescos

de bóvedas a gran altura con una sensación de tridimensionalidad y espacial y, en el segundo caso, a ver cómo era la vida diaria de unos monjes en un monasterio o en un asilo o, incluso, en un edificio que hoy ya no existe, de manera que comprenda perfectamente el porqué de esa arquitectura. De esta manera, su nivel de conocimiento y comprensión histórico artístico será mayor.

Sin embargo esta tecnología debe ser estudiada y analizada en profundidad desde todos los ámbitos y disciplinas a las que afecta y que no quede en algo anecdótico o entretenido sino como un recurso útil para el conocimiento del arte y la historia.

El proyecto pretende la creación de un sistema de innovación pedagógica original que tiene una gran utilidad práctica para el trabajo en el aula y para, posteriormente, difundirlo como recurso pedagógico no sólo para la enseñanza reglada sino también para museos y centros culturales.

Además, su ejecución y realización es multidisciplinar (actores, diseñadores, músicos, artistas, fotógrafos, etc…) y se trabaja desde diferentes disciplinas por lo que la experiencia es muy positiva no sólo en el resultado sino también en el proceso creativo.

No se aclara en qué contexto se desarrollan estos recursos virtuales para los alumnos y quién realiza el material. Los recursos virtuales están dirigidos para los alumnos de la asignaturas de Historia del Arte, tanto para la enseñanza de la ESO y Bachiller como Universitaria. Para la realización del proyecto se cuenta con tres especialistas universitarios, una Doctora en Historia del Arte que actúa como documentalista y directora de Arte, el especialista en fotografía y en vídeo y multimedia y colaboradores especializados en sonido o músicos en algunos casos y actores en otros.

¿Este material se realiza en la universidad? ¿Si es así, se realiza dentro de un grupo de investigación? , ¿en una asignatura?, ¿los alumnos en empresa? Sí, forma parte de un proyecto de investigación universitaria que se presentó a un premio a la innovación educativa y al resultar galardonado se está ejecutando en el mismo centro. El desarrollo de la investigación se lleva a cabo en la asignatura de Historia del Arte de primer año del grado de diseño multimedia. El proyecto se ejecutará por los profesores y será probado en los alumnos de esta asignatura para comprobar su eficacia.

¿Cuál es el proceso de desarrollo de este material? Primero se elige el momento en concreto en el que se va a realizar la prueba de innovación pedagógica, en este caso la época medieval.

Posteriormente se ha realizado un estudio de documentación y análisis histórico y artístico de la época.

Luego se elige el lugar de grabación y se piden los permisos oportunos.

A continuación se ha contado con un grupo de músicos que, vestidos de época, han preparado una composición musical de la época, son grabados en 360º y posteriormente se lleva a cabo en el estudio su adaptación.

Una vez realizada la grabación se adapta a la versión de móvil y ya en clase se le da a cada alumno unas gafas de realidad virtual donde se acopla el móvil y se les pone la grabación con una voz en off que les va guiando por un recorrido virtual de lo que fue la época con su música, su manera de vestir, la arquitectura y el arte; la inmersión es total, de manera que la explicación de la voz en off es mucho más completa y la comprensión del tema mucho mayor.

Diseñando para un mundo virtual

Francisco Javier Escorihuela Casado, Fernando Gómez Arroyo

Departamento de Representación, Moda Lab, IED Madrid, Instituto Europeo di Design, España.

Ante la aparición en los últimos años de nuevas tecnologías como la visualización 3D, la realidad virtual o la realidad aumentada, el diseñador se enfrenta a nuevos retos a la hora de desempeñar su papel. Sin embargo, el nacimiento de estas nuevas realidades abre también una etapa de oportunidades para los profesionales que estén preparados.

Nuevas realidades, un reto constante

Cualquier persona que se plantee a día de hoy dedicarse al mundo del diseño se enfrenta a una realidad ineludible. La imparable evolución de la tecnología supone para cualquier profesional la necesidad de actualizar sus conocimientos constantemente y el campo del diseño no es ajeno a ello.

El software con el que el alumno de cualquier carrera de Diseño se familiariza en primero queda obsoleto o se actualiza varias veces antes de terminar su etapa universitaria. Esto supone un desafío tanto para el propio alumno como para los distintos docentes, que deben mantenerse en un proceso de actualización constante. Incluso algunas asignaturas, sin perder su esencia, deben actualizarse a esta nueva realidad para mantener su papel relevante.

Un ejemplo de esto es la asignatura de Proyectos en el Grado de Diseño de Interiores. Proyectar exige una serie de capacidades que se desarrollan durante el periodo formativo, como son la organización, la capacidad de análisis de problemas complejos o la visión espacial. En este sentido, los diseñadores han recurrido a todo tipo de herramientas para hacer tangibles sus ideas y con estas herramientas llegan distintos flujos de trabajo que cambian cada vez más rápidamente.

En este marco aparece la asignatura de Proyectos en el Espacio, tratando de dotar al alumno de las capacidades para desarrollar un flujo de trabajo completo y eficiente y que pueda adaptarse rápidamente a los distintos cambios en el software disponible.

Para ello, frente a un planteamiento centrado en el manejo de un programa concreto, se busca que el alumno comprenda siempre la lógica de trabajo detrás de las herramientas.Además, se toma en cuenta la casuística particular del alumno, normalmente con un perfil de joven universitario interesado en el diseño pero no en el mundo digital, lo que plantea una resistencia inicial al uso de este tipo de herramientas.

Por esta razón, la docencia debe adaptarse al lenguaje manejado por los alumnos, recurriendo al empleo de dinámicas de taller, gran cantidad de ejemplos prácticos y dotar al alumno de recursos extra como vídeos que le permitan profundizar en el conocimiento de los distintos software que se emplean, pero siempre con el proyecto, y no el software, como sujeto central.

Los resultados, tras un semestre de trabajo, resultan espectaculares. Alumnos sin ningún conocimiento previo de la materia son capaces de emplear distintos softwares para visualizar de forma efectiva en realidad virtual proyectos que hasta el momento sólo eran ideas. Esto se traduce en una mayor involucración del estudiante con su proyecto al percibirlo como algo mucho más real, lo que revierte positivamente en el resto de materias.

Aprendiendo a diseñar desde un mundo finito

Carmela Forés Tomàs

Departamento Diseño de Producto,
EEASD, Escola d'Art i Superior de Disseny de Castelló, España.

Mientras el mundo se sitúa al borde del colapso ambiental, debido al calentamiento global provocado por un incremento descontrolado de las emisiones de CO2 a lo largo del periodo de industrialización[1], da la sensación que una cuarta parte de la sociedad mundial vive ajena a todas estas problemáticas, y continúa alimentando un sistema económico depredador que nos hace creer que la felicidad y la calidad de vida vienen acompañadas de una sobreabundancia de bienes y servicios. El diseño, entendido como actividad económica, forma parte de este metabolismo socionatural insostenible y, por lo tanto, no puede eludir sus responsabilidades.

La propia materialidad del producto diseñado comporta un impacto ambiental (pero también social, cultural y económico) a lo largo de su ciclo de vida. Parte de esta responsabilidad recae sobre las personas que de alguna manera toman decisiones en los procesos de diseño, sea el/la diseñador/a, clientes, empresas o fabricantes, entre otras. Incluso, yendo un poco más allá, nosotras, como docentes, también somos responsables indirectas del modo de afrontar problemas, y por ende, de los procesos de toma de decisiones en los proyectos de diseño.

Es por ello que consideramos, como ya dijo Nelson Mandela, que la educación es el arma más poderosa para transformar la vida, y que por lo tanto, para construir una verdadera conciencia ecosocial, es necesario trabajar desde los procesos de aprendizaje, integrando aquellas estrategias ambientales que respondan al reto de asumir el hecho que vivimos en un mundo finito, y que por tanto la economía no puede crecer permanentemente, pero también aquellas que puedan mejorar la calidad de vida de las personas en todo el mundo. Desde este marco se hace necesaria la consolidación de una sostenibilidad integral en la cultura de diseño que integre tanto valores tangibles como intangibles en su práctica y que potencie, entre nuestro alumnado, una ética profesional capaz de cuestionar las consecuencias y efectos que la toma de decisiones, en un proceso de diseño, puede tener sobre la vida futura de otras personas.

Así, en esta comunicación, se presentan algunas experiencias en el aula, realizadas desde diferentes asignaturas que, de alguna manera, quieren promover el aprendizaje de valores sostenibles desde la conciencia de habitar en un mundo finito, un aquí y ahora que puede determinar la continuidad de la vida en el planeta.

1 Los expertos calculan que, a mitad del siglo XIX, antes de la gran industrialización, la concentración de CO2 en la atmósfera terrestre era de unas 280 ppm. En cambio, en febrero de 2016, el nivel de CO2 atmosférico global, de media, se situó en 402,59 ppm. Los niveles de gases de efecto invernadero se midieron de forma independiente por el Laboratorio de Investigación del Sistema Terrestre de la NOAA y por la Institución Scripps de Oceanografía. (La Vanguardia 11-03-2016)

Recapacicla.
Unos ejemplos de proyectos de diseño

Josefa Cano García

Departamento de Arte y Arquitectura, Facultad de Bellas Artes, Universidad de Málaga, España.

La Consejería de Medio Ambiente y Ordenación del Territorio de la Junta de Andalucía, la Federación Andaluza de Municipios y Provincias, Ecoembes y Ecovidrio, ha organizado, junto con la Universidad de Málaga y la Facultad de Bellas Artes, el programa de educación ambiental sobre residuos y reciclaje dirigido a la comunidad universitaria andaluza. Con el objetivo de provocar en la población universitaria un cambio de actitud respecto al reciclaje de envases y desechos se llevan a cabo acciones participativas artísticas.

En un momento como el actual resulta necesario detenerse a reflexionar sobre algunas consideraciones cotidianas en torno a la enseñanza del Diseño y en nuestra facultad se apuesta por esa línea de innovación en la docencia. Los alumnos de la asignatura Proyectos de Diseño optativa de 4º curso, en una primera sesión, han conocido a Luis Cruz Suero, artista, ensamblador de objetos. En un taller de tres horas les ha enseñado a tener atracción por lo que está "tirado", a recoger objetos de todos los lados: envases, tapones, botellas, tarros, bolsas, cajas, papeles, etc. Con una metodología práctica y participativa, se han dejado fluir en su propia creatividad. Revisando los envases y objetos recuperados y traduciéndolos en elementos expresivos y artísticos tras un trabajo cuidadoso de abstracción y creatividad, han materializado un objeto artístico único, jugando con las formas y colores de cada material.

En la siguiente sesión, se les han planteado estrategias en torno al diseño de packaging, el mercadeo del producto con el objetivo de venderlo en la tienda del MOMA de Nueva York y la preocupación por el proceso de transporte, conceptualizando el objeto sencillo y comunicativo, donde el cliente puede descubrir la metodología de cómo nace el producto y concienciarse del consumo indiscriminado de envases y embalajes que realizamos diariamente.

La propuesta educativa se ha dirigido a mejorar las condiciones para promover la creación contemporánea, la innovación intelectual, la conciencia del reciclaje y la recuperación de materiales en desuso. Los materiales utilizados han cobrado una dimensión de diseño, dando como resultado obras artísticas artesanas y exclusivas para el mejor desarrollo de la sociedad.

MoMA
CROAK!
RE-PATO
MoMA

diseñar para el estilo de vida_

País	Ciudad	Centro	Nombre	Título de la Ráfaga	Pág
Brasil	Río de Janeiro	Escola Superior de Desenho Industrial	Marcos Andre Franco	*Enseñando diseño de interacción y de experiencia por un enfoque no comercial*	103
Colombia	Pasto	Universidad de Nariño	Omar Franco	*Reporte metodológio para el diseño alternativo de artefactos lúdicos*	105
Ecuador	Guayaquil	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil	Billy Soto	*Identidad única*	107
España	Castellón	ESAD Castellón	Juan Pablo Ruiz	*Identidad, folklore, nacionalismos y turismo*	109
España	Madrid	IED - Istituto Europeo di Design	Iván Vidal	*Proyecto MMPS - Madrid Mobility & public services*	110
España	Valencia	EASD València - Escola de Disseny	Marina García-Broch	*Proyectos de arquitectura efímera. Intervenciones en una nueva plaza sin uso*	111
España	Barcelona	IED - Istituto Europeo di Design	Raffaella Perrone	*Espacio urbano y luz. Una experiencia de creación colectiva*	112
Portugal	Lisboa	CIAUD	Rita Almeida	*Proyecto de cerámica para cena temática*	114

Enseñando diseño de interacción y de experiencia por un enfoque no comercial

Marcos Andre Franco Martins

Programação Visual, Desenho Industrial, ESDI, Escola Superior de Desenho Industrial, Brasil.

La enseñanza de Diseño de la interacción y de la Experiencia se enfrenta hoy con dos desafíos: primero, posibilitar un pensamiento crítico que distinga del mero atendimiento de necesidades mercadológicas y, segundo, combatir la subordinación a la tecnología. Sometidos a presiones del mercado de trabajo, profesores y alumnos tienden, en estas áreas, a seguir soluciones hechas y recetarios supuestamente infalibles en detrimento de inversiones más arriesgadas y experimentales. En una escuela de diseño esta cuestión es de especial interés, ya que el ambiente académico constituye un precioso espacio para proyectos que no se dirijan exclusivamente al consumo. En el presente trabajo, presentaremos un enfoque pedagógico que muestra que es posible una pedagogía del diseño a través de un enfoque no comercial.

El campo del diseño de la interacción fue marcado por el diseño centrado en el usuario desde que Don Norman (1988) identificó que el diseño de sistemas interactivos solía ignorar las "necesidades" del público objetivo. Se sabe que este término formó la base para el diseño de la experiencia, hecho popular por autores como Buxton (2001), Shedroff (2001) y Hassenzahl (2010).

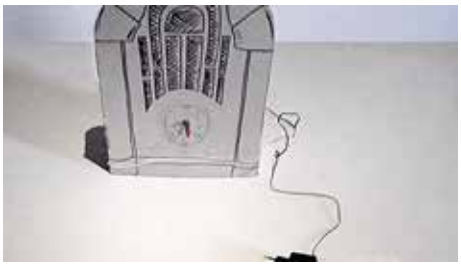
Este concepto define que experiencias, así como productos, pueden ser también proyectadas, con el objetivo de atender con más calidad las necesidades de los usuarios. Proponemos que esta conceptualización tiende a oscurecer el hecho de que el usuario y sus necesidades son, hoy, ellos mismos, "diseñados". Según Lazaratto (2001) productos tecnológicos son "productores de necesidades, del imaginario y de los gustos", creando y transformando "el ambiente ideológico y cultural del consumidor".

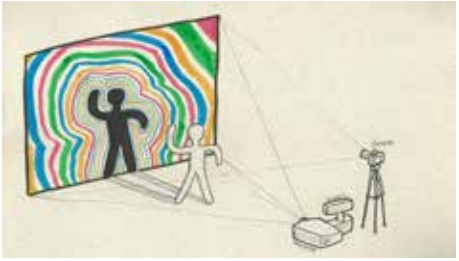
La complejidad de este problema hace oportuna la revisión de conceptos y métodos pedagógicos en la enseñanza de las áreas en cuestión. El presente trabajo, considerando los conceptos de usuario y experiencia más allá de sus implicaciones comerciales, expone un método pedagógico en el que los alumnos, liberados de las reglas dictadas por el mercado son alentados a proyectar interacciones que procuren no imponer "necesidades".

Para presentar nuestra investigación y resultados, mostraremos tres prototipos desarrollados en disciplinas de graduación: una radio que transmite contenido de épocas pasadas, una cuerda floja con feedbacks sonoros extraídos de extintos videojuegos y una instalación que exhibe interferencias gráficas en siluetas de personas capturadas en tiempo real. Demostraremos que el método pedagógico aplicado en estos experimentos -aún no presuponiendo usuarios y experiencias predefinidas- proporcionó, además del aprendizaje del proyecto de sistemas interactivos, una postura crítica en cuanto a los dictámenes y reglas impuestas por las tecnologías y los mercados.

Bibliografía y referencias documentales

Buxton, W. (2001) Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design. Amsterdam; Boston, Massachusetts: Elsevier/Morgan Kaufmann.
Hassenzahl, M. (2010) "User experience and experience design," In Interaction Design Foundation. <http://www.interaction-design.org/printerfriendly/encyclopedia/user_experience_and_experience_design.html > [acessado: 09, 2017].
Lazzarato, M. e Negri (2001), A. Capitalismo Imaterial. Rio de Janeiro: DP&A.
Norman, D. A. (1988) The Psychology of Everyday Things. New York: Basic Books.
Shedroff, N. (2001) Experience Design 1. Indianapolis, Indiana: New Riders.





Reporte metodológico para el diseño alternativo de artefactos lúdicos

Omar Franco Cañón

Facultad de Artes
Departamento de Diseño,
Universidad de Nariño,
Colombia.

El juguete es el objeto que permite materializar la acción lúdica. El juguete, al igual que la mayoría de objetos, tiene en su desarrollo y conceptualización la presencia de dimensiones de función y forma. Pero dada su connotación social, su impronta cultural y su compleja gama de prestaciones sociales, precisa una metodología de diseño diferenciada, donde se involucren sinergias y peticiones transdisciplinares específicas. Dentro del departamento de diseño se ha generado un espacio-taller para la reflexión y acción sobre esta temática. Así el juguete es contemplado como objeto de diseño pero también desde su influencia cultural. En suma el taller experimental da cuenta de las distintas variables y enfoques que asisten a este objeto de diseño.

El juguete / función-efecto

Las alternancias de pesos simbólicos y funcionales en torno al juguete, deben ser sustantivas en la gestación y advertidas como características de diseño transformadas en acentos metodológicos. Más allá de las condiciones estructurales de función: en el caso de los juguetes, la diversión y entretenimiento. Y de forma: en lo relativo a ergonomía, antropometría y estética, los juguetes deben estar dotados de significaciones connotativas, como resultado de su uso en contexto y en muchos casos de las cargas culturales que su uso supone. El juguete y su metodología de diseño debe dar cuenta de un lenguaje objetual situacional, donde a diferencia de los objetos de carácter global, éstos deben responder a una cultura que tiene unas características propias de recepción y de uso. Esta serie de consecuencias en términos de utilidad y sus derivaciones sociales pueden ser la estructura de nuevas metodologías que actúen bajo estas premisas.

En resumen, es desde esta perspectiva que surge esta iniciativa de mejoramiento social, así el taller de creación y diseño de juguetes busca a partir de materiales reciclados y estructuras reutilizadas, construir una alternativa metodológica de diseño y realización que se suma a las ya establecidas y puestas en marcha en el departamento de Nariño.

Bibliografía y referencias documentales

Amarilles Diego, Pineda Cruz. (1998). Lenguajes Objetuales Posicionamiento. Cuadernos De Diseño Industrial. Ed. Universidad Jorge Tadeo Lozano. Bogotá.
Atilgan, S. (2008). The toy and its developing role on aesthetisized of everyday life. Disponible en: http://www.sosyalarastirmalar.com/cilt1/sayi5/sayi5pdf/atilgan_sule.pdf

Baudrillard, Jean, Boudon Pierre, Moles Abraham. (1974). Los objetos. Tiempo contemporáneo. Buenos Aires.
Dussel, E. (1984). Filosofía de la producción. Ed Clacso. Bogotá.
Hinske, S., Langheinrich, M., Lampe, Matthias. Towards Guidelines for Designing Augmented Toy Enviroments. Ed. Universitá Della Svizzera. Italia. Recuperado en: http://www.vs.inf.ethz.ch/publ/papers/hinske2008dis.pdf
Huizinga, Johan. (2012) Homo Ludens. Fondo Mixto de Cultura. Traducción de Eugenio Imaz. D.F. México.

Identidad Única

Billy Soto Chávez

Director de Carrera de Gestión Gráfica Publicitaria, Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, Ecuador.

Identidad Única es un estudio y aplicación de gráfica precolombina ecuatoriana en las materias de formación en Diseño Grafico y los trabajos de titulación de grado (3er nivel), como herramienta de creación visual contemporánea.

El arte que encontramos en las gráficas precolombinas del Ecuador se ha estudiado desde diversas perspectivas; no obstante, no existe referencia alguna que evidencie un acercamiento desde el punto de vista del Diseño Gráfico que arroje teorías, propuestas y resultados contemporáneos que pudieran verse inmersos dentro de los gráficos precolombinos, Di Capua (2002).

Referenciar el legado gráfico precolombino del Ecuador dentro de las asignaturas impartidas en la carrera de Gestión Gráfica Publicitaria de la UCSG se ha convertido en una constante en la formación de nuestros estudiantes.

Las asignaturas en las que se ha propuesto el estudio de la gráfica precolombina son las siguientes: Diseño Básico, Tipografía, Presentación de Proyectos y Trabajo de Titulación.

En Diseño Básico las dinámicas incluyen estudio e interrelación de la forma, estudio y aplicación del color, análisis de las líneas encontradas en objetos de diferentes culturas y su aplicación en la creación de diseño de patrones, módulos y súper módulos. En la asignaturas de Presentación de Proyectos y de Trabajo de Titulación previo a la obtención del titulo de licenciado, varios son los temas de proyecto que han permitido generar excelentes resultados y aplicaciones gráficas: desde creación de fuente y familia tipográfica experimental, a partir de los elementos gráficos mas representativos de la Cultura Manteño Huancavilca, hasta sus aplicaciones para exposiciones permanentes de arte precolombino en el museo de la ciudad de Guayaquil.

En el Trabajo de Titulación surgen proyectos como el de creación de patrones gráficos aplicados al diseño de telar vertical. El telar vertical es un arte ancestral que se lleva a cabo manualmente por tejedoras en la provincia de Santa Elena, en Chanduy. Las tejedoras artesanales conservan este legado histórico de tejer con diseños que habían encontrado en restos de objetos precolombinos y que han realizado de generación en generación. Estos diseños son limitados porque no poseen material gráfico contemporáneo, limitación que permitió a los estudiantes generar nuevos procesos de creación visual que ahora las tejedoras pueden usar en el telar, obteniendo, gracias al Diseño, nuevos gráficos y productos.

En actividades de vinculación con la comunidad, los estudiantes identifican espacios donde poder aplicar sus criterios y conceptos en torno al diseño como herramienta activadora (gracias al componente gráfico-teórico) de comunidades. De esta forma se han generado intervenciones urbanas, vinculando la academia y la sociedad. A partir del estudio de la gráfica precolombina

se generan procesos de creación de formas y patrones, que son aplicados a edificaciones rurales de comunas fuera de ciudad. El aplicar los diseños sobre las paredes permite una mayor visibilidad del espacio intervenido y lo activa como elemento de interés para la comunidad.

De esta manera el uso de la grafica precolombina se reivindica como referente vigente en la creación visual contemporánea del Ecuador, permitiendo a nuestros estudiantes tener un recurso más, inagotable e ilimitado para proponer gráfica con sabor a nuestra herencia.

Bibliografía y referencias documentales

Di Capua, C. D. (2002). De la imagen al ícono (Vol. Edición 1). Quito, Ecuador: Abya-Yala.
Cummis, Cabrera, Hoyos. (1996). Arte Prehispánico del Ecuador, Huellas del Pasado, Los sellos de Jama-Coaque. Guayaquil - Ecuador: Banco Central del Ecuador.

Identidad, folklore, nacionalismos y turismo

Juan Pablo Ruiz Hernández

Departamento de Diseño Gráfico,
EASD Escola d'Art i Superior de Disseny de Castelló,
España.

En el contexto de un aula pluricultural y plurinacional, saber más de quién nos rodea es, sin duda, una oportunidad única para aprender más sobre nosotros mismos.

La construcción de la identidad de un pueblo y el afecto al territorio que defiende como propio, han de pasar ineludiblemente por la formación de un pensamiento crítico que permita al individuo defender sus ideologías y apegos. En este sentido, la colaboración que desde hace años viene realizando la EASD de Castelló con la Federació de Danses de l'Antiga Corona d'Aragó, diseñando el cartel del Festival que esta entidad organiza, se brinda como una oportunidad única para que nuestros estudiantes aprendan más sobre la particularidad cultural del territorio que habitan.

Aunque se trata de un cartel meramente informativo, no deja de ser un soporte que, apelando a un pasado histórico común, reivindica la opción de construir identidades culturales más allá de las fronteras definidas políticamente. Se trata pues de un trabajo que, de antemano, no suscita el interés de un alumnado apático ante la política y sin ninguna curiosidad por la historia y las tradiciones. Nos enfrentamos pues ante un doble reto: aprovechar las fases de análisis e investigación del proyecto para crecer como ciudadanos potencialmente activos políticamente y aprovechar la fase creativa para crecer como diseñadores comprometidos ideológicamente en la renovación de los discursos gráficos.

Sin embargo, este ejercicio quedaría incompleto si no se brindara la oportunidad de hablar a quienes se acercan al aula provenientes de otros países. Así pues, una vez finalizado el ejercicio de cartel y debiendo abordar, por acuerdo de departamento, un ejercicio de creación de un Manual de Identidad Visual Corporativa, en los últimos años se ha decidido proponer un ejercicio de diseño de marca-país. Rara es la vez que quien viene de fuera deja pasar la oportunidad para hablar de todo lo que hay de bueno en la tierra que deja atrás. Es en este diálogo entre identidades locales donde podremos descubrir que no es siempre la globalización lo que nos hace semejantes.

Proyecto MMPS
Madrid Mobility & Public Services

Iván Vidal

IED Madrid, Instituto Europeo di Design, España

Durante el curso 2016/17 la Escuela ha centrado sus esfuerzos en la movilidad como tema principal de investigación y desarrollo de proyectos. La movilidad es un fenómeno muy ligado al crecimiento económico de las ciudades. Es un agente fundamental en el desenvolvimiento de los servicios básicos de y para los ciudadanos, así como también una herramienta de aproximación inmediata de y hacia la ciudad para los turistas y sus habitantes. La movilidad está plenamente relacionada con el consumo energético, la contaminación y la salud pública, factores que deben ser siempre observados con lupa y optimizar cuanto sea posible.

Por otro lado, la movilidad puede y debe ser ejemplo de buenas prácticas, civismo, energías limpias, modernidad, inclusión y proyección de una ciudad. Los alumnos y profesores del Título Superior en Diseño de Producto han trabajado este año en proyectos que ponen a Madrid en un escenario futuro donde la ciudadanía, los niños, los servicios públicos y privados y otros sectores se verán condicionados y favorecidos por la movilidad. Uno de ellos es el proyecto MMPS.

Proyecto MMPS - Madrid Mobility & Public Services

Desde ya comenzamos a ver cambios significativos en la cultura colectiva y gubernamental en relación con la movilidad dentro de la ciudad. Cada día el Ayuntamiento de Madrid realiza constantemente pequeños ajustes que favorecen el uso de bicicletas y/o vehículos de tracción “sanguínea”, eléctricos o híbridos. Esto, aunado a los problemas de contaminación, atascos, falta de espacios, etc. acelera los procesos de cambio en esta materia, fijando el año 2025 como un hito importante para la movilidad, la ciudad y los ciudadanos.

El proyecto MMPS se ha enfocado en la movilidad como herramienta indispensable para el desarrollo de determinadas profesiones, oficios y/o servicios dentro del casco central de Madrid en el año 2025. Se han visualizado, previsto y propuesto nuevos oficios o profesiones que requieran un “ciclo” como herramienta de trabajo, entendiendo como ciclo un vehículo de una, dos o más ruedas, accionado mediante el esfuerzo muscular de la persona que lo ocupa, mediante pedales o manivelas, o que también pueda ser impulsado por otra fuente de energía complementaria, sin prescindir de dichos pedales.

Palabras clave

Movilidad; servicios; innovación; productos y sistemas; economía sostenible.

Bibliografía y referencias documentales

VV.AA. (2010) Product design in the sustainable era. London: Taschen.

Proyectos de arquitectura efímera. Intervenciones en una nueva plaza sin uso

Marina García-Broch Martín

Departamento Diseño de Interiores,
EASD, Escola d'Art i Superior de Disseny de Valencia, España.

Los estudiantes de 2° de Diseño de Interiores han estudiado la potencialidad de la arquitectura efímera para dar vida a un espacio sin función definida y dotarlo de atractivo para el público. Además, el reto era doble: habían de conseguirlo utilizando, al menos en parte, materiales reciclados o recuperados.

Cada alumno individualmente propuso una idea de arquitectura efímera que daba un uso al espacio denominado «X». El ejercicio se enunció, tras conversaciones con el propio ayuntamiento, que nos transmitió su inquietud por no saber a qué función destinar ese nuevo espacio exterior público surgido tras realizar un derribo parcial del antiguo edificio de los juzgados.

Contando con los condicionantes dados de la situación actual, no existe superficie mínima ni máxima, ni límite de altura, siendo el único requisito para proyectar la elección de una materialidad respetuosa con el entorno y el ecosistema.

Como ya se ha avanzado, una de las premisas es que dicho pabellón efímero sea construido en gran parte (aunque no necesariamente en su totalidad) con pallets o algún otro elemento similar, repetible, ecológico y/o reciclable, debidamente justificado, con el objetivo de estudiar las herramientas para trabajar y construir de una manera sostenible y comprometida con el medio ambiente.

La finalidad de este proyecto ha sido proponer usos diferentes para una zona pública cuya función no está del todo determinada. Crear un espacio dinámico, plural y comunitario, es la idea y el ADN de los que parten este tipo de proyectos, y en los que queda latente la intención social de revalorizar un lugar con un presupuesto nada elevado y, por supuesto, con creatividad.

Las distintas ideas de los alumnos se han mostrado en una exposición en la Escuela a la que asistió el alcalde de la ciudad en la que se propuso la intervención, el cual mostró su interés por trasladarla a la ciudad para iniciar un proceso de participación ciudadana y de este modo recibir feedback del usuario final para que el diseñador pueda depurar una solución que sea realizable. La posibilidad de mostrar un proyecto que pueda llegar a materializarse es una motivación adicional para el alumno. También lo es que sus ideas tengan difusión pública y salgan de los límites del aula.

Espacio urbano y luz.
Una experiencia de creación colectiva

Raffaella Perrone

Área Design,
IED Barcelona, Instituto
Europeo di Design, España.

El proyecto ADN_BCN ha sido diseñado y producido por estudiantes de Título Superior en Diseño de Productos, Diseño de Interiores y Diseño Gráfico, en colaboración con dos estudiantes del curso de postgrado en Diseño de Iluminación Arquitectónica y con los ingenieros de una empresa de iluminación. Un proyecto de creación grupal que demuestra la riqueza y el poder de una experiencia docente multidisciplinar.

Experiencia colectiva de colaboración creativa

Los tiempos rápidos, el acceso al conocimiento a través de internet, los sistemas open sources, los networks, las startups y las redes sociales son el entorno cotidiano en el cual se mueven los estudiantes. Participación colectiva, estructura grupal y modelos colaborativos son realidades con las cuales trabajan, se comunican, socializan. En las escuelas de diseño y durante muchas décadas, se han estudiado teorías sobre métodos y metodologías del proceso de diseño. Sin embargo, sólo en los últimos años se han introducido enfoques teóricos sobre el proceso creativo.

La creatividad se ha convertido hoy en una significativa área de investigación y para desarrollar competencias relativas al desarrollo creativo es muy importante ofrecer a los estudiantes experiencias de creatividad individual, grupal o colectiva. Proponer una experiencia didáctica de creación grupal a estudiantes de diferentes cursos y disciplinas, añadiendo la colaboración de profesionales de empresa, ha sido el principal objetivo del proyecto ADN_BCN Project.

En febrero de 2017 Barcelona acogió Llum Bcn, un festival de luz durante el cual la ciudad se tiñe de luz y color gracias a instalaciones efímeras creadas por escuelas, artistas y lighting designers. La luz y las nuevas tecnologías transformaron el espacio urbano en el escenario de un espectáculo para ciudadanos y turistas.

El Ayuntamiento de Barcelona invita a estudiantes de todas las escuelas de arte, diseño y arquitectura y les asigna un pequeño presupuesto para crear una instalación temporal en algunos de los patios del casco antiguo con el objetivo de mejorar la experiencia y percepción del patrimonio arquitectónico.

El proyecto ADN_BCN es un ejemplo de proyecto multidisciplinar en el que espacio, luz, color, interacción y comunicación interactúan con el público y el entorno urbano experimentando variaciones de luz y color que reflejan los flujos y cambios constantes de la ciudad en la actualidad. Los ocho estudiantes y dos ingenieros que desarrollaron el proyecto, en diferentes fases, participaron en esta experiencia de creación grupal centrándose en una idea compartida y superando las expectativas de la misma empresa, llegando a presentar un proyecto con un alto nivel profesional.

La experiencia docente se dividió en dos fases. La primera fase, entre octubre y diciembre de 2016, fue la de formulación de ideas durante la cual los estudiantes plantearon tres propuestas para luego seleccionar una de ellas. Se realizaron sesiones de brainstorming y de creatividad grupal, visitas conjuntas al lugar, estudio histórico y planimétrico de la zona, maquetas y prototipos para validar las ideas.

La segunda fase, de diciembre a febrero de 2017, fue la de desarrollo, producción e implementación del proyecto. Los estudiantes manejaron el presupuesto, la selección de materiales, los proveedores, la temporización del montaje, testearon el sistema con los ingenieros de la empresa FLUVIA, marca de componentes y sistemas de iluminación y partner en el proyecto. La instalación completa fue producida por los mismos estudiantes -autoproducción- que trabajaron durante dos semanas para juntar los componentes y conexiones eléctricas uno por uno.

Los alumnos pudieron trabajar directamente con el departamento de ingeniería de la empresa, trasladando sus dudas y condicionantes de proyecto en una relación que ha sido muy enriquecedora para ambas partes. Los ingenieros, por otro lado, pudieron testear y averiguar las ideas que iban proponiendo los estudiantes con respecto a los sistemas de control que estaban desarrollando.

Bibliografía y referencias documentales

Findeli, A. (2001). “Rethinking design education for the 21st century: theoretical, methodological, and ethical discussion”, Design Issues 17(1): 5-17.
De Bono, E. (1991). “Lateral thinking”, Pelikan Book, Londres.
Robinson, K. (2001). “Out of our minds: Learning to be creative”, Wiley India (P) Ltd., New Delhi.
Kolb, D. A. (1984). “Experiential Learning: experience as the source of learning and development”, Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
Bolullo, R. (2013). “La conexión creadora”, Ediciones Gestión 2000, Barcelona.
Student Project - Llum BCN 2017 | IED Barcelona.
https://www.youtube.com/watch?v=DOFHKMMYWVw
Perrone, R. (2014). Relating Creativity and Imagination: Studying Collective Models of Creative Collaboration. American Journal of Educational Research Vol. 2, núm. 10, pp 975-980.
(online) http://pubs.sciepub.com/education/2/10/19/

Proyecto de cerámica para cena temática

Rita Almeida Filipe

CIAUD, Centro de investigação em Arquitetura, Urbanismo e Design, Faculdade de Arquitetura, Universidade de Lisboa, Portugal.

El proyecto de Food Design reunió a alumnos de Diseño de Producto y alumnos de la Maestría en Innovación Culinaria de la Escuela Superior de Hostelería, a trabajar de forma transdisciplinaria para una cena temática de final de curso.

Descripción

El proyecto elaborado en colaboración con la Escuela Superior de Hostelería proporcionó una oportunidad a los alumnos de trabajar en ambiente de taller y de real proximidad con un cliente, para una situación en particular con restricciones específicas.

Este proyecto contribuyó a su aprendizaje práctico en lo que se refiere a la obligación de la real adecuación del concepto y del proyecto a los objetivos propuestos, al establecimiento de ideas comunes en la relación de trabajo entre cliente y diseñador, así como en la evaluación de la viabilidad del trabajo con los recursos disponibles y en el plazo fijado.

Estos factores constituyeron una oportunidad única de enseñanza que facilitó la transferencia de conocimiento y de experiencia profesional entre profesor y alumnos.

En lo que se refiere al proceso de trabajo, se hizo un primer contacto con los alumnos a través de una visita a la Escuela Superior de Hostelería, donde asistimos a clases prácticas, visitamos las instalaciones y donde se nos hizo una presentación del concepto de la cena, que pretendía ser un evento multidisciplinario.

Después de la realización de un estudio previo en grupos de dos alumnos para cada plato, los alumnos de hotelería nos visitaron en la Facultad donde tuvieron oportunidad de discutir los proyectos directamente con los alumnos de diseño, trabajando ya en cada plato del menú por ellos presentado para la cena.

Después de esa segunda reunión, los alumnos mantuvieron siempre contacto regular con los cocineros (chefs) del plato a quien se dirigía su proyecto, comparando al mismo tiempo el desarrollo del proyecto gastronómico y el del diseño.

Con el apoyo de un Centro de Formación Profesional para la Industria de la Cerámica y en las instalaciones de la Facultad, y con el esfuerzo suplementario de los alumnos de diseño, se construyeron los prototipos y se produjeron los 120 platos para el menú con 10 platos para la cena de 12 personas.

Todo el proceso fue acompañado con deliciosas pruebas gastronómicas, lo que hizo siempre las reuniones de trabajo muy agradables.

Más tarde pudimos constatar la viabilidad de este modelo de trabajo entre diseñadores y chefs de cocina, ya que los costos finales para relativamente pocas piezas son accesibles, para ocasiones especiales, por supuesto. (Con molde en yeso y una tirada de 200 piezas, cada pieza puede quedar en 7 euros).

diseñar para el crecimiento de la economía_

País	Ciudad	Centro	Nombre	Título de la Ráfaga	Pág
Chile	Talca	Universidad de Talca	Javier Andrés Lorca	*Desarrollo de metodología integrada de análisis sistémico para la identificación de oportunidades de diseño*	119
España/ Portugal	Madrid/ Lisboa	Universidad Europea	Adolfo Jordán, Lucinda Morrissey y Roberta Barban	*Un protocolo de trabajo para unir negocios y mundo académico mediante la colaboración entre instituciones, áreas interdisciplinares y educación creativa*	121
España	Barcelona	IED - Istituto Europeo di Design	Sebastián Alberdi	*La maestría del artesano: una experiencia pre-formativa para futuros designers*	123
España	Valencia	EASD València - Escola de Disseny	Xavier Giner	*Laboratorio de ideas, nueva experiencia de trabajo entre alumnado, escuela y empresa*	125
España	Barcelona	ESDAP	Noemí Clavería	*La complejidad de la diversidad. El design for all*	127
España	Málaga	Universidad de Málaga	Pepa Cano	*Descubriendo el lenguaje contemporáneo del esparto*	129
Portugal	Lisboa	CIAUS	Rita Almeida	Proyecto de mobiliario urbano en betón	130

Desarrollo de metodología integrada de análisis sistémico para la identificación de oportunidades de diseño

Javier Lorca Álvarez

Análisis Sistémico, Facultad de Arquitectura, Música y Diseño,
Escuela de Diseño,
Universidad de Talca Chile.

La identificación de oportunidades de diseño, así como la lectura de los impactos o efectos que puede producir una intervención desde el diseño en un determinado contexto, no siempre se estudia con detención. Al analizar un problema pueden aparecer una o más Oportunidades de Diseño asociadas entre las cuales no siempre es sencillo determinar cuál sería aquella con mejor impacto o aquella que presenta la mejor relación entre el esfuerzo y los efectos producidos.

La integración de métodos

El análisis sistémico, integrado a técnicas propias del Design Thinking y algunos elementos de la Metodología de Sistemas Blandos (MSS), puede permitir analizar las variables de un sistema y las vinculaciones entre ellas de manera que se podrían revisar los efectos de la aplicación de una determinada intervención desde el diseño y detectar aquellos puntos de palanca que generan mayor impacto en el sistema estudiado, orientado a los objetivos del proyecto.

Esto corresponde a una estrategia en desarrollo para la identificación y selección de oportunidades de Diseño más ajustada y que podría permitir una definición más objetiva.

Actualmente, este modelo se desarrolla y utiliza en los últimos semestres de la carrera y permite argumentar parte de la toma de decisiones de los estudiantes al momento de abordar un proyecto.

El trabajo con los alumnos se aplica en el módulo específico de Análisis Sistémico y Escenarios y se pide su aplicación en el desarrollo de los proyectos de Taller 5 y 6, que corresponden a los últimos de la carrera.

A partir de una investigación en terreno y bajo la mirada de los tres primeros estadios de la Metodología de Sistemas Blandos (MSS), se confecciona un diagrama CATWOE (Clients, Actors, Transformation, Weltanschauung, Owners, Enviroment) en donde se define una visión o significado actual del Sistema estudiado y luego se define un escenario futuro. A continuación se establecen estrategias que permiten llegar a ese escenario, de las cuales se desprenden oportunidades de Diseño.

Al evaluar las Oportunidades de Diseño en un esquema simple de Diagrama Causal (Dinámica de Sistemas), donde se han mapeado las relaciones del sistema, se puede determinar un Punto de Palanca que permite indicar qué oportunidad puede, con el menor esfuerzo, producir la mayor transformación.

El modelo permite priorizar soluciones frente a una necesidad manifestada o problema complejo y determinar los beneficios potenciales del proyecto en un escenario difuso. Establece la situación sin y con proyecto.

Bibliografía y referencias documentales

O'Connor, Joseph; McDermott, Ian, (aut.) Guerrero Ríos, Mar, (tr.). Introducción al Pensamiento Sistémico -1998- Ediciones Urano.
Curedale, Robert. Design Thinking, Process & Methods. 2016. Design Community College Inc. Topanga, California, USA.
Peter Checkland - Systems Thinking, Systems Practice - ISBN-10: 0471986062.

Un protocolo de trabajo para unir negocios y mundo académico mediante la colaboración entre instituciones, áreas interdisciplinares y educación creativa

Lucinda Morrissey, Adolfo Jordán, Roberta Barban Franceschi

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

La relación con el mundo profesional fomenta el aprendizaje de contenidos en asignaturas con complemento de práctica directa en el mercado laboral, formando holísticamente expertos en competencias técnicas y transversales.

Se creó un modelo de trabajo experimental estructurado entre Asignatura de grado (colaboración de profesores), empresa (universidad y empresa) y actividades extracurriculares (complementaria con expertos diversos). Tuvo lugar en la materia "Personas y Entorno. Diseño Centrado en el usuario" durante el curso 2015/16, con 42 alumnos.

Los cambios sociales y tecnológicos han transformado tanto la vida cotidiana como el modo de trabajar. Las tareas repetitivas las realizan los ordenadores y las formas de comunicación que permiten interacción y teleconferencias han cambiado la vida de los trabajadores. En la realidad postindustrial de la sociedad creativa actual, es ésta la situación en la que se desarrolla la UX. (Florida, 2014).

Manzini explica que "se debe poner en funcionamiento la capacidad para diseñar como forma de pensar y hacer que suponga reflexión estratégica, obligando a fijarnos en nosotros mismos y nuestro entorno y a decidir qué hacer para mejorar el actual estado de las cosas." (Manzini, 2015)

Los contenidos de la asignatura comprenden aprendizaje de la metodología centrada en el usuario y las implicaciones en diferentes fases del proceso, ergonomía, aspectos cognitivos, culturales, sociales, políticos y económicos, así como metodología para la recolección y análisis de información.

El temario fue impartido en parejas para ampliar la visión del alumno, con tutorías específicas en clase. Un profesor coordina la asignatura a tiempo completo y trabaja con dos profesores más. Se completa el grupo con perfiles diversos que cubren la totalidad de las áreas, lo que permite trabajar con conocimientos específicos y aportar información continuamente.

Contamos con profesor de diseño estratégico que implementó las metodologías para la recopilación de datos y análisis de los usuarios y otro profesor con conocimientos técnicos de conceptualización y formalización de prototipos virtuales.

La parte que correspondió al protocolo de colaboración universidad y empresa consistió en la reunión entre la empresa ConsultingLab y los profesores para validar el briefing. A continuación, proceso proyectual con los alumnos que se inició con reunión con la empresa Steelcase para la presentación del proyecto, una segunda con visita al showroom para conocer la marca y una tercera para evaluar los conceptos.

La parte de actividades extracurriculares supuso formación semanal con expertos en diversas áreas: Diseño Estratégico, Diseño Gráfico, Arquitectura, Arte y Orientación sobre presentaciones.

La experiencia fue valorada positivamente por el 76% de alumnos; lo consideran método a fomentar por su dinamismo organizativo, por involucrar espacios que interesan a los estudiantes, por el vínculo con el usuario y por ser la metodología que se usa en el mundo profesional, concluyendo en que plantea un trabajo mucho más satisfactorio.

La innovación educativa es fenómeno global que implica muchos factores. Concluimos que el desarrollo de la experiencia innovadora real representa la adquisición de una experiencia singular y ayuda a afrontar los desafíos de la profesión con más facilidad, así como también aprender a aprender.

La maestría del artesano: una experiencia pre-formativa para futuros designers

Sebastian Alberdi

Area Design,
IED Barcelona, Instituto Europeo di Design, España.

La "maestría del artesano" puede ser parte del curriculum formativo de los futuros diseñadores de producto. La vivencia y experiencia "in loco" en los propios talleres artesanos es fundamental para que los estudiantes puedan experimentar, con los artesanos, procesos creativos donde ambas partes sean capaces de inspirar nuevas ideas. Estas ideas y experiencias pueden desencadenar nuevos productos innovadores.

La maestría del artesano

La colaboración entre la escuela de Cataluña y la de Barcelona explora y practica las sinergias existentes entre la artesanía y el diseño, dotando de singularidad y calidad los productos resultantes.

La experiencia didáctica ha sido muy provechosa tanto para los estudiantes de diseño de producto como para los artesanos participantes, porque ambos han participado en el proceso creativo y en la realización de las piezas.

El aumento de la economía artesanal junto con el posterior surgimiento de la cultura "Maker" ha traído el trabajo artesanal a la vanguardia de la atención de los medios de comunicación. Las marcas de lujo magnifican los elementos hechos a mano por su proceso productivo, vendiendo una filosofía basada en el complejo y elaborado trabajo de sus "maestros artesanos".

Sin embargo, detrás del brillante retrato de estos, se afianza la realidad de que los propios artesanos son tan importantes como las herramientas que empuñan.

Con este objetivo, queremos promover que la "maestría del artesano" pueda ser parte del curriculum formativo de los futuros diseñadores de producto. La vivencia y experiencia "in loco" en los propios talleres artesanos es fundamental para que los estudiantes puedan experimentar, con los artesanos, procesos creativos donde ambas partes sean capaces de inspirar nuevas ideas.

Estas ideas y experiencias pueden desencadenar en nuevos productos innovadores.

Fruto de este discurso nace la colaboración con la asignatura Proyecto PDP de tercer curso del Título Superior en Diseño de producto, con la colaboración de una escuela de Cataluña.

Como experiencia de creatividad grupal los estudiantes pudieron escoger una técnica artesanal y un artesano con el cual colaborar y durante diez semanas trabajaron juntos.

El briefing común a todo el grupo era pensar, crear y producir un objeto «sou-

venir» relacionado con la cultura catalana. La idea de souvenir no se entendía solo como elemento iconográfico sino que estaba abierta a sugerir la memoria de un lugar intentando re-interpretar y tomar significados culturales (materiales o inmateriales) y sensoriales.

Bibliografía y referencias documentales

Lupo E. (2014). Autentico Contemporaneo. Sant'Arcangelo di Romagna : Maggioli editore.
Lupo E. (2012). Slow Design: cultivar cultura y sensorialidad en la forma y en el uso de los artefactos. Elisava Temes de Disseny, núm. 28, pp. 44-55.
Sennet, R. (2009). El Artesano. Madrid: Anagrama.
De Martino, M. (2007). Tra ragione ed emozione: il significato della forma degli oggetti. Florencia: Alinea.
Fuad-Luke, A. (2008) "Slow design". En: M. Ehrloff, T. Marshall (eds.). Design dictionary: perspectives on design terminology. Basilea: Birkhäuser, p. 361-363.

Laboratorio de Ideas, nueva experiencia de trabajo entre alumnado, escuela y empresa

Xavier Giner Ponce, María Navarro Diego

Departamento Diseño de Producto,
EASD, Escola d'Art i Superior de Disseny de Valencia, España.

Laboratorio de Ideas sobre Diseño es una asignatura que se concibe como un espacio de creación con encargos reales de empresas. El alumno escoge entre diversas tipologías tanto de empresa como de briefings y se enfrenta a la realidad del mercado para resolver las necesidades de la empresa, adaptándose a sus procesos de producción y entendiendo la importancia de la comunicación de las ideas y su resolución proyectual.

Ideas, proyectos y propuestas

Laboratorio de Ideas es una asignatura concebida como un espacio de colaboración directa con empresas mediante proyectos reales. Entendemos que la dinámica del mundo empresarial, orientado por responder con urgencia al "ahora", no permite dedicar un tiempo a pensar en el "mañana" ni abordar "los otros problemas", aquellos que por no ser urgentes se quedan pendientes. Con esta experiencia generamos en el aula un nuevo espacio en el que, como un laboratorio, las empresas y alumnos pudiesen investigar o experimentar sobre problemas de diseño. Por ello, definimos los temas de trabajo, marcamos las reuniones y las visitas e iniciamos la experiencia.

Se pretende dar una visión global del papel de diseñador en la actualidad en un estudio interdisciplinar, los métodos de trabajo más habituales, cómo se gestiona y distribuye el trabajo en equipo, la distribución de responsabilidades entre sus miembros, la investigación y el desarrollo de nuevos conceptos y la comunicación de los proyectos.

En la fase inicial del proyecto el alumno realiza una investigación profunda para entender los antecedentes, conceptos y marcas de referencia. Ello le permitirá, en el primer encuentro con la empresa, solucionar dudas y entender las necesidades. En una siguiente fase continuará investigando para definir un buen briefing y determinar unas primeras ideas conceptuales a presentar a la empresa y definir junto a ella la propuesta a desarrollar.

Es importante que el alumno conozca las herramientas necesarias para una presentación ante la empresa y el cliente. Por ello realizamos un taller de comunicación para que el alumno adquiera las habilidades necesarias para una buena presentación, tanto personal y oral como visual y audiovisual.

Los alumnos realizan diversas maquetas a escala 1/1, paneles y videos para su presentación en una exposición al final de la asignatura.

Bibliografía y referencias documentales

Lupton, E. (2011). Intuición, Acción, Creación. Graphic Design Thinking.

Barcelona: GG.
Milton, A & Rodgers, P. (2013). Métodos de investigación para el diseño de producto. Barcelona: Blume.
Huber, L & Jan Veldmann, G. (2015). Manual Thinking. Barcelona: Ediciones Urano.

La complejidad de la diversidad. El Design for All

Noemí Clavería Pelegrín

Antropometría y ergonomía, ESDP, Escola Superior de Disseny i d'Arts Plástiques de Catalunya, España.

Obviamente, cuando nos enfrentamos al usuario de nuestros diseños desde un plano abstracto, desde una perspectiva homogénea, resulta más sencillo abordar los requerimientos de diseño. Sin embargo, la consecuencia de esta homogeneización es un supuesto usuario medio que, en último término, acaba siendo una falacia y favoreciendo a un pequeño sector de la población. Autores como Victor Papanek o Beppe Benenti han criticado esta realidad, reclamando una visión más poliédrica.

Así, cuando se asume que el usuario puede ser heterogéneo o que, en palabras de Aragall, lo "normal" es que seamos "no normales" , el planteamiento de diseño adquiere un matiz tan enriquecedor como complejo.

En este contexto, toma relevancia el Design for All, término que comenzó a utilizarse hacia 1995 y que trata de potenciar un mundo más inclusivo. Entre los impulsores, encontramos el European Institute for Design and Disability (actual Design for All Europe), que aprobó la Declaración de Estocolmo en 2004, y la Design for All Foundation, creada en 2001 con el objetivo de promover este aspecto.

En la escuela apostamos por el Design for All. Lo hacemos desde diferentes perspectivas, aunque quizá la más contundente sea su presencia en Antropometría y ergonomía, asignatura que constituye parte de nuestra formación básica. Su presencia se asegura mediante los contenidos de la guía docente, documento que recoge las pautas que siguen los profesores de todas nuestras sedes.

En las aulas, la adopción del Design for All se traduce en diferentes actividades: análisis, debates, lecturas, reelaboración de posibles alternativas a un problema, etc. Igualmente destacables resultan las colaboraciones con diferentes especialistas. Hemos contado, por ejemplo, con Imma Bonet, patrona ejecutiva de la Design for All Foundation, quien explicó los principios teóricos de este concepto a partir de numerosos casos. Otra aportación relevante es el seminario que Avanti-Avanti, estudio creativo que promueve el Design for All como valor añadido, ha desarrollado para los alumnos de diseño gráfico a lo largo de diferentes cursos.

En definitiva, tratamos de potenciar la reflexión y proporcionar recursos para que nuestros alumnos atiendan a la diversidad del usuario, un requerimiento que es complejo, pero enriquecedor y necesario en el mundo actual.

Bibliografía y referencias documentales

Aragall, F. (2008). Diseño para todos. Un conjunto de instrumentos. Barcelona: Design for All Foundation.
Aragall, F.; Bonet, I.; Espinosa, A. y Bonmatí, C. (2013). "Conceptos básicos sobre discapacidad, diversidad humana y diseño para todos aplicados a la museología" en Espinosa, A. y Bonmatí, C. (editores científicos). Manual de accesibilidad e inclusión en museos y lugares del patrimonio cultural y natural. Gijón: Ediciones Trea.
Benenti, B. (2015). "Diseñar para las personas" en Guayabero, O. y Vélez, P. (editores). Diseño para vivir. 99 proyectos para el mundo real. Barcelona: Ajuntament de Barcelona, Institut de Cultura y Museu del Disseny de Barcelona.
Papanek, V. (2014) Diseñar para el mundo real. Ecología humana y cambio social. Barcelona: Pol·len Edicions, Monográfica.

Descubriendo el lenguaje contemporáneo del esparto

Pepa Cano García

Departamento de Arte y Arquitectura,
Facultad de Bellas Artes,
Universidad de Málaga,
España.

En este capítulo se plantea una reflexión sobre la experiencia docente vivida con los alumnos de la asignatura Proyecto de Diseño del Grado en Bellas Artes de la Universidad de Málaga (curso 2016-17), en la que se ha innovado por una maestría de colaboración con un artesano del esparto para una práctica del diseño.

El objetivo era reinventar la tradición a través de esta planta, abriendo nuevas líneas de negocio al sector de la artesanía y reinventando las tradiciones sin renunciar al proceso productivo, los materiales y/o productos y las técnicas heredadas de padres a hijos. Se reorienta el producto resultante para adecuarlo a nuevos sectores poblacionales, tratando de dar respuesta a problemas o necesidades actuales.

Desde la dominación musulmana son conocidos los "Ubedíes", las alfombras de esparto con caprichosos dibujos y labores intercaladas en su estructura. La ciudad de Úbeda se preocupaba ya de utilizar esta planta pero, lejos de la ruda confección primaria, el género de artesanía que nos ocupa ha llegado en la actualidad a la consecución de verdaderos encajes artísticos sobre planos al natural. La familia Blanco lleva haciéndolo desde 1914 y ahora la tercera/cuarta generación se dedica a difundir los productos y la fabricación artesanal.

Pedro Antonio Blanco no solo mostró el esparto crudo, el esparto machacado, la pita/sisal, el yute y la rafia a los alumnos, sino que les enseñó a desarrollar sus capacidades individuales y creativas para trabajar con dichos materiales realizando una trenza, una pleita y una cuchara.

Los alumnos, tras experimentar con el material, investigaron, analizaron y crearon objetos realizados de/con esparto, comunicando las virtudes de éste de una manera clara y honesta para establecer relaciones emotivas con el usuario y comprobando que la experimentación es ineludible para innovar en cualquier disciplina y también en el diseño.

La propuesta educativa les ha descubierto el lenguaje contemporáneo del esparto, sin renunciar a una cultura material rica y variada. Nuestro entorno es gratificante cuando en él encontramos sensaciones, texturas, olores y reconocemos aspectos simbólicos que nos remiten a la procedencia natural de ciertos materiales ligados a una rica elaboración cultural realizada a lo largo de la historia.

Proyecto de mobiliario urbano en hormigón

Rita Almeida Filipe

CIAUD, Centro de Investigação em Arquitetura, Urbanismo e Design, Faculdade de Arquitetura, Universidade de Lisboa, Portugal.

El proyecto de Mobiliario Urbano para la Facultad fue construido en la asignatura de Diseño de Equipamiento Urbano con alumnos de Diseño, Arquitectura y Urbanismo, en sociedad con una fábrica de hormigón que colaboró desde el inicio del proyecto hasta la construcción de los prototipos.

Descripción del proyecto

El plan de trabajo partió inmediatamente de la idea de establecer una asociación con una industria, aproximando el trabajo de los alumnos lo más posible a una realidad industrial y proyectual.

El trabajo viene con una visita de estudio a la fábrica de hormigón donde encontramos grandes estructuras de fabricación de hormigón y también un laboratorio de investigación muy inspirador para todos.

En el regreso a la facultad se elaboraron los proyectos en grupos y se construyeron modelos en esferovite en tamaño natural para ensayo formal, funcional y ergonómico.

Después recibimos la visita de la empresa de hormigón para analizar las propuestas y definir cuáles son los requisitos técnicos para su construcción.

Algunos fueron construidos con moldes ejecutados en la universidad y transportados a la empresa para llenar con hormigón. Otros fueron ejecutados en fibra de vidrio, reforzados con estructuras de madera y varillas roscadas en el interior, otros ejecutados en madera revestida con acero inoxidable pulido para alisar la superficie del hormigón y otros en MDF barnizado para no absorber el agua del hormigón y que la pieza no se pegara al molde. Algunas piezas se aligeraron con esferovite, mientras que otras fueron reforzadas con varilla de encofrado, para paredes más finas.

Las piezas fueron acabadas en la fábrica aprovechando la variedad de opciones de tratamientos de superficie investigados por el laboratorio, no sólo con respecto al color sino también con impresión offset y LED's.

Otros modelos hicieron uso de piezas existentes en la producción, como las de la planilla o las rejillas de pavimento apiladas. También fue una oportunidad para la empresa constructora ensayar técnicas nuevas.

Al coincidir con el momento de la implantación del proyecto en la universidad, se organizó un simposio de hormigón con el fin de compartir con los demás alumnos y el público en general experiencias prácticas y conceptuales relacionadas con el uso del hormigón. Se invitó a arquitectos, artistas e ingenieros que compartieron sus experiencias y nuestros alumnos presentaron sus proyectos, reuniendo a un grupo de investigadores interesados en compartir ideas y en trabajar en una multiplicidad de enfoques con el fin de inspirar

a estudiantes, profesores y profesionales. Dicho interés se manifestó tanto por los enfoques al material en sí como por la investigación que se ha hecho sobre nuevas técnicas o nuevos usos del hormigón, un material que se revela hoy delicado y resistente al mismo tiempo.

Este trabajo contribuyó al conocimiento de las posibilidades creativas con hormigón y para dilucidar sobre cómo proponer y unir un proyecto con una empresa.

diseñar para un mundo complejo_

País	Ciudad	Centro	Nombre	Título de la Ráfaga	Pág
Ecuador	Esmeraldas	Pontificia Universidad Católica de Ecuador, Sede Esmeraldas	Nuria Rey y Melba Cristina Marmolejo	*Tecnología, educación y sociedad: expresión de las problemáticas del estudiante de diseño gráfico a partir del meme de internet*	136
España	Barcelona	EINA – Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona (UAB)	Anna Majó, Vivian Fernández, Oriol Ventura y Raúl Oliva	*Transformación de una asignatura en una comunidad de práctica, experimentación y aprendizaje.*	138
España	Madrid	ETSAM - Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid	Angelique Trachana, Gonsalo Pardo y Alejandro Sánchez	*Diseño global de un evento internacional como taller horizontal en el marco de estudios de máster*	141
España	Madrid	Universidad Francisco de Vitoria	Eduardo Arroyo y Miguel Hernández	*Itinerario creativo entre diferentes asignaturas de Bellas Artes*	143
España	Madrid	ESNE	Eduardo Roig y Nieves Mestre	*Teleproyectar. Experiencia pedagógica internacional en la práctica del proyecto arquitectónico*	144
España	Madrid	Universidad Francisco de Vitoria	Emilio Delgado y Miguel Hernández	*Experiencias docentes aplicadas al diseño estructural*	145
España	Madrid	ETSAM - Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid	Jesús San Vicente	*Intersecciones pedagógicas*	147
España	Madrid	ETSAM - Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid	Federico Soriano Pelaéz, Eva Gil Lopesino, Eduardo Castillo Vinuesa	*El modelo*	149

País	Ciudad	Centro	Nombre	Título de la Ráfaga	Pág
España	Arrasate	Mondragon Unibertsitatea	Amaia Beitia, Daniel Justel y Ion Iriarte	*El uso de metologías activas en las enseñanzas del diseño industrial en Mu-Gep: aprendizaje basado en proyectos*	151
España	Barcelona	IED - Istituto Europeo di Design	Luciana Leveratto, Lotta Hassi, Juan Ramos-Castro, Joona Juhani, Guido Charosky, Tuuli Maria Utriainen, Ramon Bragós y Markus Nordberg	*Challenge base innovación, una experiencia educativa transformadora*	152
España	Barcelona	EINA – Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona (UAB)	Raúl Oliva	*Física aplicada al diseño. El conocimiento empírico como generador del saber*	153
España	Barcelona	ESDAP Escola Superior Disseny i Arts Plàstiques de Catalunya	Carme Ortiz y David Serra	*Diseño un nuevo paradigma: proyectos en el territorio*	155
España	Valencia	Escola d'Art i Superior de Disseny de València	Isabel Messeguer	*Trinquet fashion, una experiencia innovadora de moda sustentada en micro-habilidades*	156
Guatemala	Guatemala	Universidad de San Carlos de Guatemala	Carolina Aguilar	¡Fuera del aula! El espacio que trasciende	157

Tecnología, educación y sociedad: expresión de las problemáticas del estudiante de diseño gráfico a partir del meme de internet

Nuria Rey Somoza, Melba Cristina Marmolejo Cueva

Diseño Gráfico, Pontificia Universidad Católica de Ecuador Sede Esmeraldas, Ecuador.

En el ámbito educativo se vienen estableciendo numerosos debates en torno a las innovaciones metodológicas para la inclusión efectiva de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el proceso de aprendizaje. Frente a las decisiones de las instituciones educativas, desde la perspectiva del estudiante existe una preferencia por el uso de espacios virtuales como las redes sociales que pueden integrar el ocio y la academia, el esparcimiento y el deber. Esta tendencia se refleja en la reflexión de Becerra y Vegas (2015) cuando se preguntan si sería beneficioso para todos los agentes educativos utilizar plataformas virtuales en las que no exista esta separación de contextos.

El meme de Internet, como elemento de síntesis, construcción y contagio de ideas, se convierte a través de estos canales en un medio de comunicación masivo y crítico. Si se contempla como una herramienta para la acción didáctica, se localizan características clave que tienen que ver con el desarrollo de habilidades digitales, cognitivas y sociales (Arango, 2015). En esta misma línea, Castañeda (2015) insiste en la funcionalidad que contiene el meme de Internet al ser un artefacto de transmisión de ideas desde la cotidianidad, ofreciéndose como nexo entre la realidad social del estudiante y sus motivaciones académicas y/o profesionales.

Sobre esta base conceptual se configura el presente estudio en proceso, concebido para compartirlo como comunicación, que pretende identificar los tipos de memes de Internet que comparten en redes sociales los estudiantes de diseño gráfico como reflejo social de sus inquietudes profesionales.

El método empleado para obtener unos resultados será la clasificación de estos materiales compartidos y difundidos en la red social Facebook. La primera fase consiste en construir una base de datos de los memes generados en los procesos de interacción online de estudiantes durante el año 2017. Su análisis, a través del contenido semántico y desde un enfoque cualitativo que atienda a la frecuencia de términos o conceptos, permite una extracción de categorías que determinen esas preocupaciones socio-profesionales por parte de los estudiantes de diseño gráfico.

Las categorías localizadas a partir de este estudio permiten establecer ciertas conclusiones y líneas abiertas de intervención desde las diferentes prácticas docentes al incluir estas inquietudes en los contenidos o métodos de la acción educativa. De esta manera, y aunando los ámbitos tecnológico, didáctico y social, se pueden construir experiencias que sigan la tendencia de desdibujar las fronteras entre el ocio y la formación oficial, trasladando las preocupaciones de los estudiantes al aula.

Bibliografía y referencias documentales

Arango, L.G. (2015). Una aproximación al fenómeno de los memes en Internet: claves para su comprensión y su posible integración pedagógica. Comun. Mídia Consumo, 12 (33) ,110-132.
Becerra, M.T. & Vegas, F. (2015). Visión de las plataformas virtuales de enseñanza y las redes sociales por los usuarios universitarios. Un estudio descriptivo. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 47, 223-230.
Castañeda, W. (2015). Los memes y el diseño: contraste entre mensajes verbales y estetizantes. Revista KEPES, 12 (11), 9-33.

Transformación de una asignatura en una comunidad de práctica, experimentación y aprendizaje

Anna Majó Rossell, Vivian Fernández, Oriol Ventura, Raúl Oliva

Didáctica del diseño, EINA, Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona, UAB, Universidad Autónoma de Barcelona, España.

Esta presentación se plantea como un recorrido por el trabajo de ideación, gestión e implementación de la asignatura Introducción al Proyecto de Diseño del primer curso del grado de Diseño. Su planteamiento es el de alejarse de la idea "clásica" de asignatura como agrupación cerrada, temporalmente limitada y con un programa y resultados predeterminados, transformándose en una comunidad de práctica, experimentación y aprendizaje colectivo de profesores y alumnos. Sin dejar el entorno educativo que la universidad ofrece, se intenta ampliar a nuevos entornos de producción de conocimiento para ser consecuentes con la naturaleza propia de una asignatura proyectual que requiere de procesos creativos, implicación personal e inmersión para obtener resultados que superen los previstos de antemano.

Introducción al proyecto de diseño (IPD)

Introducción al Proyecto de Diseño se imparte en el primer curso del grado de Diseño por un equipo de ocho profesores procedentes de campos diversos (antropología, arquitectura, ciencias de la comunicación, diseño gráfico y diseño industrial). El número de estudiantes matriculados oscila alrededor de 100 y las sesiones presenciales son de 4 horas semanales repartidas en dos días.

IPD es una asignatura singular dentro del plan de estudios del Grado de Diseño al ser el único punto de encuentro en el que coinciden los diferentes conocimientos, habilidades y sensibilidades que, en cursos sucesivos del Grado, darán lugar a trayectos de especialización. Su gestión conlleva una complejidad que hace imprescindible la voluntad del equipo docente de promover actitudes de innovación pedagógica, un hecho que se ve reforzado por la participación de cuatro de los miembros del equipo en el Grupo de Investigación en Didáctica del Diseño.

IPD toma forma a través de docentes y discentes que entran cada año en nuevas formas de relación, configurando comunidades híbridas y diferenciadas en función de las intenciones del aprendizaje.

Introducción al Proyecto de Diseño es impartida el primer año, por un equipo de ocho profesores procedentes de campos diversos (antropología, arquitectura, ciencias de la comunicación, diseño gráfico y diseño industrial). El número de estudiantes matriculados oscila en torno a 100 y las sesiones presenciales son de 4 horas a la semana repartidas en dos días:

2h 45': taller de proyectos, 100 estudiantes organizados en diferentes configuraciones grupales, y 6 docentes.

1h 15': taller monográfico de comunicación gráfica, grupos fijos de 25 estudiantes y 1 docente.

IPD es una asignatura singular dentro del plan de estudios del Grado de Diseño al ser el único punto de encuentro en el que coinciden los diferentes conocimientos, habilidades y sensibilidades que, en cursos sucesivos del Grado, darán lugar a trayectos de especialización. Su gestión conlleva una complejidad que hace imprescindible la voluntad del equipo docente de promover actitudes de innovación pedagógica, un hecho que se ve reforzado por la participación de cuatro de los miembros del equipo en el Grupo de Investigación en Didáctica del Diseño.

IPD toma forma a través de docentes y discentes que entran cada año en nuevas formas de relación, configurando comunidades híbridas y diferenciadas en función de las intenciones del aprendizaje.

IPD se manifiesta en el segundo cuatrimestre del primer curso pero se plantea con un Horizonte de temporalidad expandida en ciclos de 4 años a fin de madurar como entorno pedagógico.

IPD trabaja introduciendo constricciones que tienen que ver con vinculaciones forzadas en entornos físicos de la ciudad, colaboraciones con instituciones o empresas y comunicaciones públicas de los resultados.

IPD reformula sus propios entornos de aprendizaje, tanto físicos como virtuales, con el objectivo de democratizar los espacios libres para el conocimiento.

IPD entiende la construcción de entorno no como una interconexión sino como un entretejido (Ingold, 2011: 145-155), no como un acuerdo regido bajo un contrato mercantil sino como un diálogo generado por un entorno de negociación, no como un paraíso ideal sino como un terreno público configurado por controversias (Latour 2005), no como un espacio definido por sus muros sino como un entorno caracterizado por su atmósfera.

Conclusión

La idea de comunidad también implica pensar en la naturaleza de las formas de relación entre sus componentes. En este sentido consideramos útil distinguir entre grupos interconectados y grupos entretejidos: si bien los conectores no comparten sustancia con los conectados, los nudos y las cuerdas del tejido son de una misma naturaleza (Ingold 2011: 145). En las "colaboraciones", los convenios, objetivos o plazos que se acuerdan entre instituciones actúan como conectores: instrumentos de gestión externos a la práctica formativa que funcionan como pactos para el encuentro y el dialogo pero que, a la vez, conducen a imponer convenciones que poco ayudan a los procesos creativos.

En D+I la relación funcionó principalmente a base de conectores de colaboración, aunque se pudo intuir la evolución hacia lo que hemos considerado "nudos de interacción" cuando el diálogo entre estudiantes llevó a planteamientos de proyecto no previstos en un principio. Las causas fueron las mismas enumeradas en el punto anterior referente a la idea de comunidad: falta de tiempo para generar espacios de confianza y falta de acontecimientos que impulsaran hacia procesos abiertos. De aquí la importancia detectada de generar encuentros informales, comidas, comunicaciones, etc., fuera del espacio/tiempo "clase", trabajando con ello un asunto necesario para la generación de la forma entretejida de relación.

Todas las actuaciones están facilitando el tránsito desde acuerdos de colaboración a convocatorias para la acción, sumando elementos que favorecen la organización de IPD en forma de comunidad, configurando un entretejido donde trabajar la incertidumbre como motor del diseño y generando la motivación, la confianza y la responsabilidad necesarias para el desarrollo del proyecto.

Bibliografía y referencias documentales

Boltanski, L., Chiapello, E. (2002). El nuevo espíritu del capitalismo. Madrid: Akal.
Groys, B. (2014) Volverse público. Buenos Aires: La Caja Negra.
Ingold,T. (2011). Beingalive: Essays on movement, knowledge and description. Londres: Routledge .
Latour, B. (2005). Reassembling the Social. Oxford: Oxford University Press.
Wenger, É. (1998). Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity. Cambridge: Cambridge University Press.

Diseño global de un evento internacional como taller Horizontal en el marco de estudios de máster universitario

Angelique Trachana, Gonzalo Pardo Díaz, Alejandro Sánchez Zaragoza

Departamento de Ideación Gráfica Arquitectónica, Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, España.

Experiencia docente propuesta

La arquitectura ha dejado de ser exclusivamente un producto de diseño y construcción para convertirse en vehículo de acción social. La comunicación y la mediación son claves en este proceso. El papel de los arquitectos tiene que ver más con el trabajo en equipos interdisciplinares que con la autoría personal.

La propuesta que se presenta en esta convocatoria es un evento real que se ha desarrollado en un taller horizontal entre profesores y estudiantes en el ámbito de la asignatura Proyecto de Comunicación Global en el Master de (…) durante el curso 2016-17. Se trata de un congreso internacional que buscaba crear espacios comunes entre múltiples disciplinas y agentes sociales con el fin de investigar la función de mediación y comunicación en la arquitectura.

Desarrollo de la experiencia docente

La experiencia docente pretendía abarcar los diferentes formatos y estrategias de la comunicación a través del diseño global de un multievento que comprendía la organización de un congreso junto con una exposición y varios talleres y acciones urbanas. Se dirigía, de ese modo, a ejercitar las diversas competencias específicas y transversales en el campo de la comunicación, desde el diseño gráfico y la creación de imagen corporativa a la estrategia de difusión, la escenificación y presentación de los diferentes contenidos.

Metodología y herramientas pedagógicas

La innovación educativa del proyecto pasaba por entender el aprendizaje lejos del simulacro convirtiendo el ejercicio de curso en un encargo real: el diseño de un evento como una actividad transversal compleja con tiempos, responsabilidades y compromisos que debían ser resueltos por el equipo abordando desde los contenidos teóricos, el diseño de las dinámicas comunicativas y la interacción con diferentes agentes hasta el proyecto espacial y ambiental de un evento impregnado de un carácter entre lo científico y lo lúdico-festivo.

La metodología docente se ha basado en la autoorganización de un grupo internacional y heterogéneo de estudiantes y el acierto en explotar esta heterogeneidad de facultades y habilidades de cada uno de los integrantes del equipo de manera natural en cada una de las áreas de trabajo y en la toma de decisiones.

Resultados

Todos los elementos del evento fueron diseñados y ejecutados por los estudiantes del máster, integrando todos ellos en una identidad a la vez que trataban de revisar los patrones establecidos y renovar los formatos de comunicación arquitectónica.

El modelo formativo apuntalaba así el conocimiento y la práctica del diseño como solución para el entorno acercando la cultura del diseño al gran público a la vez que promovía una visión innovadora más acorde con la coyuntura económica y social.

Itinerario creativo entre diferentes asignaturas de Bellas Artes

Eduardo Arroyo Vega
Miguel Hernández Cañadas

Grado de Bellas Artes,
Facultad de Ciencias de la Comunicación,
UFV, Universidad Francisco de Vitoria, España.

Los autores de esta ponencia están cursando actualmente el Doctorado en Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid, pero acumulan varios años como docentes en diferentes grados de la Facultad de Comunicación de la Universidad Francisco de Vitoria. Ambos son entusiastas de la ilustración y el diseño y han planteado un itinerario creativo que arrancaría el curso 2017-18 en el 3er semestre del grado en Bellas Artes (2º curso) y que podría culminar con el Trabajo Fin de Grado (4º curso).

Esta propuesta aúna diferentes disciplinas e involucra hasta 5 asignaturas del grado que combinan el aspecto más tradicional del dibujo con los programas más vanguardistas de tratamiento de imágenes. El punto de arranque está relacionado estrechamente con la investigación que realiza Eduardo Arroyo para su tesis, el diseño de personajes (Concept Character).

Ambos profesores comparten una asignatura denominada Tecnologías Aplicadas a la Creación en el 2º curso del grado de Bellas Artes, que será el punto de partida para la realización de este proyecto transversal que pasaría por diferentes fases. En la primera fase se plantea el proyecto desde esta asignatura: el alumno debe crear un personaje que encarne conceptos relacionados con la sostenibilidad y la relación del hombre y la naturaleza. Este personaje debe ser construido en un programa 2D vectorial partiendo de una serie de estudios anatómicos y psicológicos previos. Desde la asignatura de Volumen modelarán a su personaje para visualizar las 8 posturas del "turn around". Posteriormente, dibujarán esas posiciones en formato vectorial y en capas para, más tarde, exportarlo a un programa desde el que realizar la animación del personaje en su entorno.

En una segunda fase, desde la asignatura Modelaje 3D los alumnos modelarán el personaje en 3D y le añadirán un sistema de huesos (riggin) que más tarde les permitirá animarlo. En la tercera fase, desde Edición y Producción Fotográfica los alumnos prepararán el modelado arquitectónico del entorno en 3D, la iluminación y el render con un nivel de realismo muy alto.

Si el alumno lo desea puede completar el proceso llevando este itinerario al formato Trabajo Fin de Grado. Este último paso comprendería muchas posibilidades puesto que, habiendo trabajado una materia prima muy interesante y sólida, se podrían plantear proyectos como una campaña de concienciación que contuviera el diseño de personajes o bien la realización de un cómic, un corto animado, etc. Aquí las posibilidades se expanden.

Obviamente, al combinar disciplinas y plantear un proyecto a lo largo de diferentes asignaturas estamos apostando por la transversalidad. El medio audiovisual y creativo a día de hoy se caracteriza por su faceta coral, de ahí que tratemos de encauzar al alumnado desde los primeros cursos para lograr obtener el máximo rendimiento. Este proyecto se inserta en el eje temático 5 o 6.

Teleproyectar. Experiencia pedagógica internacional en la práctica del proyecto arquitectónico

Eduardo Roig Segovia, Nieves Mestre

Departamento de Diseño de Interiores, ESNE, Escuela universitaria de diseño, innovación y tecnología, España.

La formación académica en las escuelas universitarias de diseño se hace eco de la predisposición contemporánea del graduado para buscar nuevos horizontes profesionales en el ámbito internacional. Resulta muy conveniente que el estudiante adquiera este tipo de experiencia internacional en la universidad, participando en pedagogías donde intervengan instituciones extranjeras.

Esta comunicación expone un catálogo de experiencias pedagógicas que han articulado diferentes acciones de carácter internacional, relacionadas todas con la práctica a distancia del aprendizaje del proyecto arquitectónico. En este sentido, los formatos pedagógicos expuestos surgen de las condiciones pactadas entre las propias instituciones académicas actoras y el tipo de vínculo deseado, planteando de este modo metodologías que se ajustan en contenidos, en tiempos y en formato a lo más conveniente para el aprendizaje a distancia. Tanto en la experiencia total del joint studio como en acciones más contenidas tipo workshops o estudios de campo, la estrategia de comunicación prevista resulta esencial para asegurar el éxito de la acción intercultural. Además se aporta, a modo de consideraciones, una combinatoria de micropedagogías que asumen este sentido distal y favorecen el aprendizaje del proyectar en grupos heterogéneos.

Bibliografía y referencias documentales

Mestre, N.; Roig, E. (2017). 'La evaluación a examen: la deseable emancipación crítica del estudiante de proyectos', García Escudero, D.; Bardí, B. (eds.) JIDA: textos de arquitectura, docencia e innovación. Barcelona: Universitat Politècnica de Catalunya. Grup per a la Innovació i la Logística Docent en l'Arquitectura (GILDA). 50-54.

AA.VV. (2008). Changes of paradigms: in the basic understanding of architectural research. EAAE-ARCC Conference. Copenhagen: The Royal Danish Academy of Fine Arts.

Mansilla, L. M. (2002). Apuntes de viaje al interior del tiempo. Barcelona: Fundació Caixa d'Arquitectes.

Experiencias docentes aplicadas al diseño estructural

Emilio Delgado Martos, Miguel Hernández Cañadas

Escuela de Arquitectura, Grado de Diseño, Facultad de Ciencias de la Comunicación, UFV, Universidad Francisco de Vitoria, España.

La presencia de la tecnología en la docencia de la carrera de Diseño y Bellas Artes supone involucrar al alumno en procesos de ideación y creación, que están en constante cambio. La fabricación digital ha abierto nuevas areas de investigación en las que el objeto final se ve intermediado y limitado por las posibilidades de la tecnología, desde un punto de vista creativo y también formal. El descubrimiento del Re-board©, cuyas posibilidades aún se están desarrollando, permite repensar la manera en que interviene la tecnología en su aplicación, pudiendo recuperar una forma de pensar en las fases de diseño y prototipado desde una perspectiva más artesanal.

El objetivo de la asignatura Tecnologías Aplicadas es que el alumno conozca el manejo de tecnologías que utilizan el vector en 2D y en 3D. Para conseguirlo, los dos profesores encargados de impartir cada parte de la asignatura (uno 2D y otro 3D) se coordinan para realizar un proyecto que unifique el conocimiento de ambas herramientas tecnológicas.

Después de varios cursos impartiendo esta asignatura en conjunto, se plantea para el curso 2017-18 realizar un proyecto para dar a conocer las características del Re-board©, y las posibilidades que se abren en el mercado para el diseñador estructural. Para ello, contaremos con la colaboración de la empresa cartonera Onduembalaje y de la distribuidora de Re-board© en España, Northern Design, que proveerán a los alumnos del material necesario para desarrollar esta materia.

Para realizar el proyecto, se analizará con los alumnos cada una de las fases del proceso creativo: explicándoles los objetivos de la asignatura a través de la guía docente, informándoles sobre el proceso creativo para la realización de una pieza en Re-board©, realizando un encuentro con las dos empresas vinculadas al proyecto para que conozcan el material y sus usos de primera mano y aclarándoles la temática sobre la que trabajar para que realicen una búsqueda de contenidos que puedan ayudarles a definir el tipo de pieza que quieren realizar.

En la fase experimental los alumnos crearán una serie de bocetos dibujados y otros recortados para ir generando ideas sobre las que trabajar. Después prepararán, por un lado, la pieza elegida desde el programa en 3D y los planos desde el programa de 2D vectorial para definir cortes y pliegues que llevará el objeto. Se imprimirán los planos, calcarán, cortarán y plegarán en cartulina o cartón microondulado a escala 1:4. Posteriormente, irán corrigiendo posibles errores y mejoras de la pieza sobre los planos digitales para realizar un prototipo a mitad de la escala real (1:2), pero esta vez sobre cartón con un grosor de 8mm. Por último, volverán a supervisar la pieza para corregir nuevos errores y mejoras para, a continuación, crear la pieza final en un panel de Re-board© de 16mm de grosor.

Todo este proceso lo realizará el alumno de manera artesanal. Una vez conseguidas las piezas finales de Re-board© se enseñará al alumno a realizar los artes finales para realizarlas desde una máquina de corte de cuchilla digital.

Por otro lado, el alumno creará una hoja de instrucciones que indique cómo se realiza el montaje y desmontaje del objeto.

Tras adquirir estos conocimientos, gracias a la alianza establecida con estas empresas y a la demanda que hay de diseñadores estructurales en empresas del sector, los alumnos podrán hacer las prácticas en 3er y 4° grado.

Intersecciones pedagógicas

Jesús San Vicente

Proyectos Arquitectónicos, Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid ETSAM, España.

Las disciplinas clásicas se han agotado en su capacidad para comprender un mundo complejo y en su potencial para ofrecer nuevos diseños y soluciones innovadoras.

Un paleontólogo, trabajando en la especificidad de su conocimiento, no entiende lo que descubre bajo múltiples capas de terreno. Ha tenido que recurrir a los expertos en los rastros del ADN genómico para reconstruir los viajes de la especie humana, sus hibridaciones y sus fracasos adaptativos. Pero también ha tenido que recurrir a expertos en tecnología marítima, botánica, primatólogos, etc.

Pensamiento transversal

El pensamiento transversal consiste en la capacidad para resolver problemas o diseñar nuevos productos desde "fuera de la caja".

Ejercitar este pensamiento no es fácil, si no se acepta la necesidad de disolver las disciplinas "clásicas" desde la propia Universidad, que sigue compartimentando los estudios según una taxonomía decimonónica.

La innovación y la investigación exigen derribar prejuicios a favor de la intersección de conocimientos que se imparten desde departamentos universitarios que conservan las metodologías del "especialista".

Nuevas herramientas digitales para el diseño. Parametrización

En la actualidad post industrial que vivimos se han incorporado herramientas informáticas que crean vínculos de unión entre disciplinas aparentemente diferentes.

La posibilidad de "parametrizar" los procesos de diseño está afectando tanto a los estudios de arquitectos y diseñadores, como a los nuevos paradigmas de belleza ("es muy complejo, no lo comprendo, no me gusta… ¿o me encanta? ").

Diseñar paramétricamente nos permite diseñar modelos geométricos, mallas y superficies, entendidos como sistemas dinámicos y no como formas acabadas.

La parametrización es la respuesta tecnológica del s. XXI, al igual que la estandarización y la mecanización tomaron el mando en la era industrial.

Talleres experimentales transversales

Nuestra Universidad promueve este pensamiento transversal en varios Talleres Experimentales que afectan al diseño de espacios, escenografías, instalaciones interactivas, indumentaria, diseño de producto, elaboración de diagramas big data, etc.

Los Talleres Experimentales Transversales plantean cuestiones que reconside-

ran el papel del diseñador en este mundo de intersecciones entre disciplinas como la Arquitectura, las Matemáticas, la Biomímesis, la Robótica o la Moda.

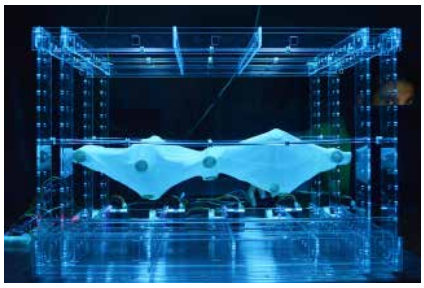
Utilizamos Grasshopper como entorno básico de programación y desarrollamos modelos y prototipos que van sometiéndose a diferentes modificaciones para adaptarse con eficiencia. Construimos prototipos con máquinas CNC, y realizamos prototipos interactivos con placas Arduino y diferentes sensores, capaces de mostrarnos en tiempo real la eficiencia y reacción de nuestro proyecto.

Las cuestiones que plantea esta transversalidad son múltiples e innovadoras:

- ¿Debemos elaborar un proyecto de design con intuiciones o con la certeza de responder a ciertos parámetros?
- ¿Deberíamos poder contrastar en cada instante no solo lo que estamos produciendo sino sus posibles modificaciones controladas?
- ¿O tener un prototipo en cada instante en tiempo real, del propio modelo y de otras variaciones posibles que también cumplen las condiciones impuestas?

El entorno suministra "outputs" y condiciones. Estas se evalúan y se convierten en datos para el proyecto.

El diseño paramétrico depende y se modela con esos datos, con esas condiciones, y desde esos supuestos propone espacios y prototipos.



El modelo

Federico Soriano Peláez, Eva Gil Lopesino, Eduardo Castillo Vinuesa

Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, España

En el inicio de la historia, la arquitectura eran sólo las obras de arquitectura realmente construidas. Las trazas eran las instrucciones de montaje, de la construcción de esas obras. Cuando el grabado y la imprenta popularizaron el dibujo como texto interpretable se empezó a entender también lo dibujado como parte intrínseca de la arquitectura, entró en su historia. No solo eran instrucciones gráficas de la construcción de la arquitectura real, sino que llegaron a considerarse como obras de arquitectura de pleno derecho. Planos, plantas, secciones, perspectivas planas, axonometrías, tienen el mismo grado de influencia o de reconocimiento que edificios, fábricas, inmuebles o construcciones.

Hoy damos un paso adelante. Podemos estar en una nueva etapa. Hay muchos datos que nos lo estarían indicando:

- Los dibujos son ahora imágenes, instrucciones vacías de sintaxis. Hablamos de láminas y no de planos.
- Los planos desaparecen por los modelos 3D que se levantan antes de generar cualquier tipo de plantas o secciones. El patrón, o el orden geométrico, tiene, entonces, que pasar a otras pautas. Cuando hablábamos de plantas y secciones lo hacíamos porque eran documentos primarios que definían el orden del objeto. Si ahora son consecuencia porque lo primario es el modelo, ¿quién establece entonces el orden? ¿qué papel adquieren esos documentos? Hay que pensar qué sustituye a una planta o una sección cuando en el modelo todas las líneas tienen el mismo grosor.
- Hay otras actividades, por ejemplo, que desarrollan algunos artistas básicos a los que debemos prestar atención, donde la gestión de la forma ya no la define el autor sino el productor. Además, están a mucha distancia entre sí. Por ello generan unos protocolos abiertos de formalizaciones y geometrizaciones que debemos copiar, analizar, traducir y trasladar a nuestro trabajo de arquitectos. Inventaremos un nuevo protocolo de instrucciones de arquitectura.
- Las palabras proporción, trazado, composición, equilibrio, simetría, conveniencia, relación,… han dejado de servir de referencia a una disciplina. No se pueden volver a usar. Se están buscando sustitutos.

¿En qué consiste la propuesta?

Consiste en buscar una nueva metodología docente dentro de la arquitectura que parta del modelo como documento esencial del proceso proyectual, dejando de lado postproducciones parciales de otros documentos arquitectónicos como plantas y secciones, y centrándonos en la producción de modelos 3D y prototipos físicos de diversas escalas.

¿Cómo se implementa en el aula?

Mediante un calendario de curso o cronograma se organizan distintas fases que se van desarrollando a lo largo del semestre. Estas fases engloban periodos de producción individual y otros de trabajo colectivo por parte de los alumnos, así como una continua negociación entre ellos y el "cliente". Se realizan correcciones semanales en donde los alumnos exponen, utilizando el modelo, los avances en el desarrollo de su proyecto.

¿Responde a un caso concreto, o a una metodología en el aula?

Es una metodología que llevamos implementando en el aula durante dos cuatrimestres.

¿Tiene un resultado concreto?

Los resultados han sido excelentes, con una gran cantidad de trabajos de un nivel sobresaliente. Hemos producido recientemente una publicación con algunos de los resultados obtenidos en el curso

Bibliografía y referencias documentales

https://issuu.com/uddfedericosoriano/docs/completo_v3_red

El uso de metodologías activas en las enseñanzas del diseño industrial en MUGEP: aprendizaje basado en proyectos

Amaia Beitia Amondarain, Daniel Justel Lozano, Ion Iriarte Azpiazu

Área de innovación en Diseño Industrial, Escuela Politécnica Superior, Mondragon Unibertsitatea, España.

La Escuela es consciente de la brecha entre los estudios universitarios y la necesidad y realidad empresarial. Por ello, y con el fin de disminuirla, colabora activamente con el entorno empresarial de cara a su involucración en las actividades curriculares y extracurriculares.

En el año 2000, tras los contrastes realizados con las empresas de cara a la reflexión estratégica, se vio con claridad la necesidad de trabajar a lo largo de los estudios tanto las competencias transversales (trabajo en equipo, expresión escrita y oral, etc.) como el acercamiento del alumnado a la realidad empresarial. Para ello, se pone en marcha el proyecto interno Mendeberri con el fin de incorporar metodologías activas de enseñanza y en el aprendizaje basado en proyectos en especial.

Tras 17 años de experiencia se ha ido desarrollando el modelo hasta convertirse en un pilar para los estudios de ingeniería en la Escuela. En el grado en ingeniería en Diseño Industrial Desarrollo de Producto se ha pasado de desarrollar un proyecto en 3er curso traccionado solamente por una asignatura, al desarrollo en cada semestre académico de un proyecto en el que se integran todas las materias del semestre. La duración e intensidad de los proyectos se va incrementando gradualmente a lo largo del Grado, de forma que el alumnado interiorice y se adapte al aprendizaje basado en proyectos.

Como puntos clave en el uso de los proyectos como herramienta de aprendizaje dentro del desarrollo curricular del alumnado destacan los siguientes:

- El planteamiento del proyecto.
- La integración de las diferentes materias.
- La tutorización del alumnado.
- La evaluación.

A día de hoy, el proyecto de semestre se ha convertido en una herramienta clave para el desarrollo no solo de dichas competencias transversales y acercamiento al mundo laboral sino que también se usa para el desarrollo de nuevos conocimientos específicos de la especialidad.

Challenge based innovation, una experiencia educativa transformadora

Luciana Leveratto, Lotta Hassi, Juan Ramos-Castro, Joona Juhani Kurikka, Guido Charosky, Tuuli Maria Utriainen, Ramon Bragós, Markus Nordberg

CBI, Challenge Based Innovation, IED, Istituto Europeo di Design Barcelona, España.

Challenge Based Innovation es un curso multidisciplinar en el que estudiantes de diseño, ingeniería y negocios desarrollan proyectos en equipo con el objetivo de encontrar aplicaciones tecnológicas que tengan un impacto positivo en la sociedad. Promovido por el CERN (Organización Europea para la Investigación Nuclear) el curso es desarrollado por tres instituciones ubicadas en Barcelona: IED, Istituto Europeo di Design Barcelona, ESADE Business School y UPC-Telecom BCN.

El curso se desarrolla a lo largo de cuatro meses durante los cuales los alumnos trabajan en contacto con científicos del CERN. Siguiendo un proceso proyectual y mediante la aplicación de herramientas de diseño, las tres disciplinas trabajan conjuntamente a partir de retos reales con el objetivo de proponer soluciones a problemas sociales. El pensamiento de diseño es el eje que agrupa las diferentes disciplinas y todos los alumnos desarrollan la totalidad del proceso de trabajo en conjunto, desde la fase de investigación y definición del problema hasta la presentación de un prototipo final que sirva para verificar la propuesta. Un equipo multidisciplinar de profesores de las tres instituciones, en coordinación con el CERN, realiza el seguimiento y tutorización de los alumnos a lo largo de todo el proyecto.

Durante las tres ediciones anteriores los retos han estado alineados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible definidos por la ONU y relacionados específicamente en áreas como la salud, la alimentación, la integración de personas con discapacidades, el consumo de agua potable, la educación y la movilidad. En la definición de los retos colaboran también instituciones, ONGs y empresas que actúan como expertos en el tema dando soporte especializado a los estudiantes.

La experiencia incluye dos viajes a las instalaciones del CERN en Ginebra durante el proceso de trabajo y un viaje al final para terminar allí el proyecto y presentarlo delante de la comunidad científica.

El objetivo es describir la experiencia realizada durante los últimos tres años en el curso Challenge Based Innovation y analizar el impacto que el curso tiene en los estudiantes de diseño que, a partir de una actividad formativa transformadora y vivencial, experimentan un cambio respecto a su perspectiva profesional futura y se convierten en agentes de innovación y cambio social.

Bibliografía y referencias documentales

Leveratto, L., Hassi, L., Ramos-Castro, J, Kurikka, J.J., Charosky, G., Utriainen, T.M., Bragós R., Nordberg, M. (2016). Mixing Design, Management and Engineering Students in Challenge-based Projects, Proceedings of the 12th International CDIO Conference University of Applied Sciences, Turku, Finland, June 12-16, 2016, 629-642.
http://ideasquare.web.cern.ch/content/cbi-course-challenge-based-innovation

Física aplicada al diseño. El conocimiento empírico como generador del saber

Raúl Oliva Santos

Física Aplicada al Diseño, EINA, Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona, UAB, Universitat Autònoma de Barcelona, España.

Podemos definir la acción de diseñar como el proceso creativo de búsqueda de una solución formal con una función determinada en cualquier campo. Esta acción de búsqueda hoy en día es, cada vez más, una actividad transversal que no solo proporciona la posibilidad de gestionar la acción propositiva desde el principio al fin, sea cual sea el objeto de diseño y su envergadura, sino que requiere poseer el control absoluto del proceso de diseño global.

A la intuición generadora del proceso creativo, ya de por sí difícil, se le añade la complejidad adherida de la necesidad de responder a una sociedad global que maneja registros insospechados en muchas ocasiones. ¿Cómo puede un alumno de diseño novel, enfrentarse por primera vez a un reto que requiere de tanta experiencia y control de la complejidad?

Desde el año 2009, en la asignatura de Física Aplicada al Diseño, los alumnos se organizan en diversos grandes grupos de diseñadores que se coordinan durante un periodo de tiempo de un mes -a modo de gran empresa de diseño- para el correcto desarrollo y gestión de un encargo específico.

Si bien los contenidos de la asignatura profundizan en las Propiedades Generales de los materiales aplicados al diseño, en el Cálculo de Estructuras sencillas mediante la Estática Gráfica y en el estudio básico de la Aerodinámica, Termodinámica y Acústica, la misma es sobre todo una introducción al desarrollo y aplicación de la racionalidad, las normas estrictas de la naturaleza y los materiales y la exigencia de verificación experimental a los problemas físicos y mecánicos que se le presentan al alumno a la hora de ejecutar sus proyectos de diseño.

Es por eso que ese encargo específico que se les plantea busca que los alumnos desarrollen la capacidad de investigar y analizar cualquier problema tecnológico al respecto, lo resuelvan de manera sencilla y lógica y expliquen de manera gráfica el comportamiento estático de la pieza diseñada. Posteriormente el trabajo continúa con la planificación y el estudio de la viabilidad de la pieza, para luego ejecutarla.

Esto último implica tener una primera experiencia totalmente real de lo que supone llevar a cabo un proyecto de diseño de principio a fin e incluso su puesta en escena, la cual se celebra siempre en la Jornada de Puertas Abiertas de la Escuela y donde el resto de los alumnos de la misma son los que realmente evalúan el trabajo de los diversos equipos bajo criterios muchas veces también insospechados.

Compartir los exitosos resultados de aprendizaje y proceso de trabajo de esta actividad puntual es el objetivo de esta ponencia.

Diseño un nuevo paradigma: proyectos en el territorio

Carme Ortiz Valeri
David Serra Navarro

Diseño,
ESDAP, Escola Superior Disseny i Arts Plàstiques de Catalunya, España

La disciplina del diseño es uno de los ámbitos del conocimiento y la metodología educativa más sensible al cambio de paradigma de la sociedad contemporánea: globalizada, fracturada, desequilibrada, desmaterializada, sobresaturada de información (como explica Zygmunt Bauman), donde la sobrrerepresentación, la denominada "cultura visual", abre un mundo de intertextualidad en el que se leen imágenes, sonidos, espacios, etc, que acumulan capas de significado y respuestas subjetivas (como estudia Irit Rogoff). Tal escenario se acelera y complementa con las posibilidades que otorga la comunicación en red de nuevas formas de interacción social propiciadas por las nuevas prácticas de producción e intercambios virtuales, impacto de la denominada cultura digital y los desafíos éticos de las tecnologías emergentes (estudiada por Albert Cortina y Miguel-Àngel Serra).

En este contexto, nuestro interés es observar, relatar e implementar la evolución, transformación y reformulación de la disciplina del diseño en el marco académico. Para abordar este interés nos centramos en una muestra de proyectos finales presentados y realizados como ejemplo en el que se visualizan y podemos analizar nuevos relatos y espacios críticos canalizados desde la concepción actual de la disciplina del diseño y su condición relacional con el territorio.

La carga semántica de los proyectos se establece como un nexo o diálogo por el que transitan conciencia colectiva, ideas de bien común, responsabilidad y globalidad; en esencia, una estrategia orientada hacia la transformación. En este sentido, abordar la realidad es el nexo común que recorren estos proyectos, dibujándose un marco de trabajo anclado en experiencia y compromiso. Las propuestas seleccionadas nos acercan críticamente a problemáticas propias de la sociedad contemporánea: Yannick Buchs nos confronta con la idea de fronteras reales/virtuales en un mundo globalizado; Robert Palau revisa la capacidad narcisista de la sociedad contemporánea y desde este punto de vista la pérdida de identidad y capacidad de autodestrucción que prolifera. Por su parte Gisela Solé reflexiona sobre el mal uso de los recursos naturales y el impacto que este hecho tiene en el legado a futuras generaciones que entienden el futuro bajo la idea de presente continuo que es nuestra vida. El interés reside en la reflexión de temas de carácter social que utilizan la capacidad transformadora del diseño para recuperar y mejora el entorno cotidiano.

Bibliografía y referencias documentales

Bauman, Z. (2008). Los retos de la educación en la modernidad líquida. Barcelona: Gedisa.
Cortina, A. y Serra, M.A. (coords.) (2016). Humanidad. Desafíos éticos de la tecnologías emergentes. Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias.
Rogoff, Irit. (1998) "Estudiar la cultura visual". Visual Culture Reader, Londres: Routledge.

Trinquet Fashion, una experiencia innovadora de moda sustentada en microhabilidades

Isabel Messeguer Talens

Diseño de Moda, EASD, Escola d'Art i Superior de Disseny de València, España.

A la manera de Bruno Munari he conducido este manuscrito sobre la experiencia Trinquet Fashion, un proyecto artístico de nuevos valores en la moda emergente y en la comunicación del producto moda. Son dieciocho historias que en su totalidad configuran mi forma de dirigir Trinquet Fashion, con el sentimiento como motor. Los contenidos hacen referencia al concepto, a su comienzo en el aula, a los avales y a las colaboraciones, hay reflexiones artístico-técnicas y enfoques docentes. La necesidad de conexión a través de las redes sociales es uno de los puntos fuertes en mi relato. Subrayo la trascendencia de Trinquet Fashion como evento social.

De Munari emulo su prosa sencilla para narrar contenidos instructivos en la investigación artística. He razonado sobre la misión del profesor, he dibujado los ambientes del aprendizaje, las relaciones humanas en la enseñanza, la experimentación docente del arte y la moda, la proyección tras la investigación creativa en el aula, los recursos docentes para activar microhabilidades en el proyecto de moda, la necesidad de desarrollar microhabilidades en la ejecución de Trinquet Fashion y narro las maneras en que he descubierto a las personas idóneas para realizarlas.

Trinquet Fashion es una actividad cultural del Departamento de Moda de la EASD-València, colofón de Diálogos 2017, pero su impacto mediático lo ha sobredimensionado a actividad cultural de primera magnitud. Está hecho con amor e integrando mis facetas de artista, profesora y activista cultural.

¡Fuera del aula! El espacio que trasciende

Carolina Aguilar Castro

Área de Diseño Visual, Facultad de Arquitectura, Escuela de Diseño Gráfico, Universidad de San Carlos de Guatemala.

La creatividad no solo se enseña, la creatividad se vive, se siente. Ya no es suficiente exigir creatividad en el desarrollo de proyectos únicamente basados en la tecnología, la docencia y el espacio. La enseñanza debe trascender los muros digitales y mezclar vivencias reales y aventuras exóticas que hagan florecer nuestra creatividad interior.

Como docentes de estudiantes de diseño, la constante innovación en la forma de enseñar nos llevará a establecer parámetros para implementar un aprendizaje lúdico y significativo que profundice de manera efectiva el conocimiento en nuestros estudiantes.

En esta oportunidad me gustaría compartir las distintas actividades que he realizado, junto al equipo de docentes de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala, con nuestros alumnos fuera del aula y donde, en base a estas experiencias, he sido testigo de los resultados que se obtienen cuando el aprendizaje transgrede las paredes de la universidad.

En estas experiencias he verificado y confirmado que el estudiante aprende a explotar su creatividad, formando parte de actividades en donde el aprendizaje se da de manera multidisciplinaria como, por ejemplo, en el Congreso de Comunicación Visual Rayarte 2016, congreso organizado por estudiantes para estudiantes, donde se conformaron equipos y jornadas intensivas de trabajo y donde intervinieron en el proyecto expertos de distintas disciplinas que fueron asesorando a los estudiantes para que el evento fuera un éxito.

En esta charla veremos cómo la cima del volcán Pacaya se convirtió en las paredes del aula, buscando que el estudiante saliera de su zona de confort y se enfrentara a diferentes retos para encontrar su insight personal y su esencia como diseñador.

Analizaremos cómo un Rally Creativo se convirtió en el pretexto perfecto para que los estudiantes valoraran el trabajo en equipo y se integraran mejor en un proyecto que les retaba a descubrir las destrezas de cada integrante.

Estas y otras experiencias nos han llevado a descubrir que ¡fuera del aula! es un reto también para nosotros los docentes, que nos lleva a salir de nuestra propia zona de confort para lograr crear experiencias en nuestros estudiantes que realmente sean significativas y así explorar nuestra propia creatividad en otras áreas… ¡fuera del aula!

la formación en diseño metodología y reflexiones_

País	Ciudad	Centro	Nombre	Título de la Ráfaga	Pág
Argentina	General Roca	Universidad Nacional de Río Negro	María Andrea Tapia	*Las carreras de diseño y el desafío de la internacionalización de la enseñanza en Argentina*	162
Brasil	Río de Janeiro	ESDI	Zoy Anastassakis	*En medio del diseño y de la antropología: comentarios sobre una serie de experencias y experimentaciones docentes*	163
Colombia	Manizales	Universidad de Caldas	Juliana Castaño	*El proyecto en la enseñanza del diseño visual, una reflexión sobre la suficiencia pedagógica que contiene esta herramienta y su pertinencia didáctica*	164
España	Castellón	EASD Castelló	Carmela Forés Tomás, Zoraida Nomdedeu Calvente y Juan Pablo Ruiz Hernández	*Escuela en transición: prácticas sostenibles desde lo cotidiano*	166
España	Madrid	Escuela de Arte Francisco Alcántara	Carlos García, Lola Martín, Roberto González, Isabel Blasco	*El proyecto cerámico: un proceso interdisciplinar*	167
España	Zaragoza	ESDA-Escuela Superior de Diseño de Aragón	Eugenia Pérez, Pilar Sopena, Cristina Fleta y Raquel Serrano	*Aprendizaje mediante la gestión y trabajo en equipos creativos multidisciplinares*	169

País	Ciudad	Centro	Nombre	Título de la Ráfaga	Pág
España	Alcoy	Universidad Politécnica de Valencia	Margarita Valor, Silvia Sempere, Joaquín Pérez, Juan Fracisco Picó, Ernesto Juliá	*El aprendizaje basado en proyectos en la universidad*	171
España	Granada	Estación Diseño	Juan Aguilar, David López	*El intercambiador express*	172
España	Pamplona	Universidad de Navarra	Carlos Chocarro, Silvia Pérez Bou, Marina Vidaurre	*Innovación docente en enseñanzas interdisciplinares*	174
España	Valencia	Escola d'Art i Superior de Disseny de València	Juan Manuel Gil, Juan José Boix y Pablo Moreno	*Flipped-classroom: re-evolución de los roles en el aula*	175
España	Zaragoza	Escuela Superior de Diseño de Aragón	Francisco Javier Serón	*Competencias tecno-científicas en la formación del diseñador/a de producto: la capacidad para asumir la investigación, la innovación y experimentación en diseño*	177
Perú	Chidayo	UPC Universidad de Ciencias Aplicadas	Janina de las Casas	*Metodología de la enseñanza*	178
Portugal	Lisboa	CIAUD	Pedro Cortesão	*Cómo evitar el obvio en la era de la facilidad*	179

Las carreras de diseño y el desafío de la internacionalización de la enseñanza en Argentina

María Andrea Tapia

Diseño proyectual III/IV
Diseño de Interiores y Mobiliario,
Universidad Nacional De Rio Negro, Argentina.

Este trabajo presenta una serie de reflexiones sobre el proceso que se está llevando adelante en Argentina, a través de la formulación del Sistema Nacional de Acreditación Académica que tiene entre sus objetivos generar conocimiento sobre las carreras de Diseño de Universidades públicas y privadas en el territorio nacional, con el fin de poder construir trayectos formativos comunes para propiciar la movilidad de alumnos dentro del país.

Si bien existen ya diferentes experiencias de acreditación que permiten la movilidad -en Europa el Proceso de Bolonia y el Proyecto Tunning en América Latina-, el Ministerio de Educación y la Secretaría de Políticas Universitarias abrieron desde las bases un proceso de consulta y construcción de reconocimiento de trayectos formativos en la familia de carreras de Arquitectura y Diseño.

Este trabajo permitió recolectar datos que muestran la complejidad y diversidad de las carreras de diseño según contextos geográficos, económicos, sociales y sus momentos de enunciación, mostrando una gran diversidad, como así también la actualización o no de las mismas y su impacto en el territorio. Los datos que se han recogido durante los primeros seis meses de trabajo dejan de manifiesto diferentes perfiles profesionales a través de la lectura de sus planes de estudio, formas de construcción del conocimiento a partir de la utilización de diferentes dispositivos didácticos y construcciones curriculares por contenidos. Todo esto promueve una serie de preguntas y permite la realización de un mapa cognitivo del estado actual de las carreras de Diseño en nuestro país:

- ¿Estamos construyendo carreras de diseño para las necesidades de hoy y del futuro inmediato?
- ¿Son las estructuras curriculares actuales lo suficientemente abiertas y flexibles para actualizarse rápidamente según los requerimientos del medio?
- ¿Cuáles son los contenidos básicos que aúnan la formación en carreras de igual titulación?

Se cree de gran importancia la posibilidad que este encuentro permite para la condivisión y discusión de los resultados de este proceso desde el punto de vista metodológico, para construir estrategias comunes para la formulación de nuestras carreras en el ámbito iberoamericano.

Bibliografía y referencias documentales

Camilloni, Alicia (2009) “Didácticas generales y Didácticas específicas” ed UBA.
Tapia, Maria Andrea (2017) I-II-III-IV Informe interregional SNAA- SPU MED. Buenos Aires.

En medio del diseño y de la antropología: comentarios sobre una serie de experencias y experimentaciones docentes

Zoy Anastassakis

Departamento de Programação Visual,
Escola Superior de Desenho Industrial,
Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Brasil.

En esta propuesta se presentará una serie de experiencias realizadas en aulas de cursos de graduación y postgrado en diseño, en un recorte temporal que comienza en el año 2012, extendiéndose hasta el año 2017, todas diseñadas y impartidas por la proponente de esta presentación. El objetivo de las experiencias aquí reunidas y comentadas era probar en la práctica las posibilidades y los límites de articulación y composición entre modos de producción de conocimiento propios del diseño y la antropología, ambos entendidos como ciencias sociales. Situándose, por lo tanto, en medio de un tránsito interdisciplinario, esa investigación asumió diversos énfasis dependiendo del semestre lectivo y de la asignatura en cuestión. De entre ellas, se pueden citar asignaturas como Estudios de la percepción visual, Medios y métodos de representación del proyecto, Desarrollo de proyecto de programación visual, Historia del diseño, Diseño, cultura y sociedad. Lo que es recurrente en todas estas experiencias es la experimentación en torno a otras modalidades para la producción de conocimiento en diseño que sean una inflexión por la aproximación con modos de producción de conocimiento en antropología. Con eso, no sólo lo que se propone a los alumnos y sus relaciones con las cuestiones de diseño y con los involucrados en cada ejercicio de proyecto sufre alteraciones, sino también el modo en que se establece la relación alumno-profesor en las clases. En este sentido, se debe subrayar que la inversión en la experimentación en torno a las posibilidades y límites para la articulación y composición entre diseño y antropología tiene efecto en la propia pedagogía para la enseñanza de diseño. Así, la comunicación pretende no sólo describir y comentar aspectos relevantes de esa serie de experiencias sino también analizar los posibles impactos que la aproximación entre diseño y antropología puede generar para la pedagogía del diseño.

El proyecto en la enseñanza del diseño visual, una reflexión sobre la suficiencia pedagógica que contiene esta herramienta y su pertinencia didáctica

Juliana Castaño Zapata

Artes y Humanidades, Universidad de Caldas, Colombia.

La presente reflexión contempla un fenómeno relacionado con el trabajo docente de profesionales que no estudiaron para aprender a enseñar, sino que aprendieron una disciplina o profesión universitaria práctica como el diseño de comunicación visual. A este profesional que se dedica a transmitir el conocimiento adquirido en la academia, lo valida la experiencia dada en el contexto práctico en algunas carreras y actividades profesionales que no cuentan con licenciados en dichas áreas de formación. En este caso se estudiará cómo un diseñador visual enseña a sus estudiantes a diseñar.

Sin embargo, la característica principal de los principios de diseño enseñados en las academias es su practicidad, de ahí que se identifique, en el ámbito de la pedagogía, una relación causal entre saber y práctica. Esto significa que la capacitación de los estudiantes para formular resultados prácticos o instrumentales es el punto de partida para el aprendizaje de la actividad proyectual en diseño.

El diseño como actividad proyectual por naturaleza ha permitido al hombre desarrollarse como especie y adaptarse al mundo que habita; esta disciplina, más que enseñarse en el aula, se debe motivar y brindar diversas herramientas para que los interesados en ella la aprendan. Es por esto una actividad resultante del pensamiento complejo que involucra no sólo la conceptualización teórica sino sobre todo la asimilación práctica. En nuestros países latinoamericanos la responsabilidad del diseño es aun mayor teniendo en cuenta esta premisa.

Semblanza metodológica

Desde la mirada que ofrecen estudiosos de la pedagogía como Morin, Jacobs y desde teóricos como Bonsieppe, Zimmermann, Luis Rodríguez Morales y locales como Aurelio Horta, William Ospina y Gustavo Villa, se revisa un caso puntual de una escuela de diseño que se caracteriza por la comunicación visual a través de la interdisciplinariedad. En ella se utiliza el proyecto, entiéndase la actividad proyectual como paradigma metodológico, para preparar a los estudiantes con el fin de que hagan diseño en la realidad y contexto que habitan.

La reflexión de este tema apunta a analizar cómo en los programas de enseñanza de diseño, caso específico de Diseño Visual de la Universidad de Caldas, se utiliza el proyecto como herramienta pedagógica y epistémica, el proyecto entendido como instrumento y proceso que se desprende de los métodos de diseño, y también cómo los profesores de diseño enseñan pautas que permitan diseñar a través de ejecución de proyectos en algunas de las asignaturas que imparten y cómo los proyectos de diseño parten de una

metodología proyectual que involucra un componente didáctico clave para la transmisión del conocimiento. El interés en abordar esta reflexión parte del cuestionamiento de cómo el proyecto como herramienta tiene suficiencia pedagógica para la enseñanza del diseño y cómo un diseñador aprende a asumir un problema de diseño desde éste consiste en un sistema de asignación de recursos que se desprenden del método para diseñar, persiguiendo un objetivo que pretende generar beneficios tanto medibles como sensibles para un grupo de usuarios y a la vez para los generadores de este.

El proyecto en sí mismo en diseño es una herramienta conceptual que ordena y gestiona el pensamiento en diseño posibilitando el cumplimiento de tareas dentro de un contexto determinado.

La conclusión de esta reflexión evidencia cómo el proceso de diseño es por sí mismo un proceso indagatorio; sus características y la naturaleza proyectual de la actividad permiten reconocer que una vez que se ha conformado una idea y desde el diseño se da una respuesta pensada para contexto, se genera un progreso en el conocimiento. Podemos coincidir con quienes explican que las soluciones del diseño son por ellas mismas punto de partida para otros diseñadores y el hecho de que sean estudiadas por teóricos, críticos o académicos permite entender que esto es una noción, una base desde la cual el conocimiento del diseño avanza. Es fundamental entender los procesos del diseño desde la teoría y la práctica; la investigación, la creación y el pensamiento en diseño deben proponer características del proceso proyectual que implica diseñar y las soluciones que desde el diseño surgen para ampliar el discurso y el escenario de la construcción de la disciplina, siempre cambiante y siempre expectante.

Bibliografía y referencias documentales

Fernández. S. Bonsiepe. G. Historia del Diseño en América Latina y el Caribe. Editora Bluncher. Sao Paulo, Brasil. 2008.
Gonzáles Ruiz, G. Estudio de Diseño. Emecé Editores. Bueno Aires, Argentina. 1994.
Jacob, H. (1991). “Un enfoque integrado de la enseñanza del diseño gráfico”. En Ediciones ELISAVA Escola Superior de Disseny, 06 Pedagogia del Disseny, Disponible en: http://tdd.elisava.net/coleccion/6/jacob-es
Morin, E. (1999). Los siete saberes necesarios para la educación del futuro. París, Francia. Santillana-Unesco.

Escuela en transición, prácticas sostenibles desde lo cotidiano

Carmela Forés Tomàs, Zoraida Nomdedeu Calvente, Juan Pablo Ruiz Hernández

Departamento Diseño de Producto, Diseño de Interiores y Diseño de Gráfico, EASD, Escola d'Art i Superior de Disseny de Castelló, España

Ya en 1886 William Morris alertaba sobre los peligros que nuestros actos comportaban a la tierra. Aún así ha sido necesario más de un siglo para visibilizar la insostenibilidad ambiental y social del sistema económico actual. Un tiempo perdido que nos ha llevado hacia un estado de emergencia social y ambiental que acorrala el presente y ennegrece el futuro. Ante esta circunstancia global, de la que no escapan las realidades locales, la EASD de Castelló ha sentido la necesidad de poner en marcha procesos de transición hacia una cultura de la sostenibilidad, desde la propia práctica docente e investigadora pero, también, desde la cotidianidad que nos ofrecen las actividades que se realizan dentro y fuera del centro. Secundando el Manifiesto Iberoamericano de la Enseñanza del Diseño, consideramos que toda escuela desarrolla un papel fundamental en la construcción de un modelo social de concienciación equitativo y sostenible.

Las diferentes experiencias interdisciplinares desarrolladas a lo largo del pasado curso nos han permitido cuestionar, criticar, replantear y construir identidades a partir del uso de "otros" códigos culturales, imaginando nuevos escenarios para transformar y manipular el entorno, teniendo en cuenta estrategias de ecodiseño como pueden ser, entre otras, la restricción del uso de materiales, tanto desde el punto de vista de la reducción y la reutilización de aquellos disponibles, así como también la minimización del impacto ambiental a medio y largo plazo en todas las acciones que promovemos.

"Cultivar" es la palabra que mueve nuestra acción, arraigando el aprendizaje del diseño en el entorno de lo local y sembrando la creatividad en todos el ámbitos de la vida, en el cotidiano y en la sociedad en su conjunto. Creemos necesaria una re-apropiación del concepto de diseño, entendido como una de las principales actividades que determina la condición humana, alimentando los procesos de encuentro, interacción y sinergias entre los distintos actores y en contextos diversos: productivos, de aprendizaje, de cambio social o de debate político. Un territorio será creativo si lo es su ciudadanía.

El proyecto cerámico: un proceso interdisciplinar

Carlos García Estades, Lola Martín Anau, Roberto González, Isabel Blasco Castiñeyra

Departamento de Promoción, Escuela de Arte Francisco Alcántara, España.

Descripción

El objetivo de esta experiencia fue realizar un proceso completo de diseño y manufactura de un jarrón cerámico de carácter seriado, incluyendo procesos digitales de generación de modelos. En él intervinieron y se coordinaron todas las asignaturas del 1er curso del Ciclo Superior de Cerámica Artística. Las intervenciones de las asignaturas se establecieron secuencialmente, de manera que cubrieran todos los momentos elementales de que consta un modelo de diseño y producción de una obra cerámica. Este proceso proporcionaba al alumno no sólo soluciones específicas a los problemas que se originaban en cada asignatura, sino que también le introducían en aquellos procesos relacionados con la planificación y gestión del proyecto.

Desarrollo

El punto de partida fue el diseño y la construcción de jarrones cuyas formas fueran de sección variable en un programa de CAD (Autocad). Estos procesos evitaban formas de revolución y de extrusión y se incidía en formas que en general poseían un carácter orgánico. Posteriormente, se realizó una primera evaluación de estos resultados en la que se valoró la idoneidad de estas formas en el momento de ser reproducidas en moldes de cinco piezas como máximo (otro de los requisitos del ejercicio).

En la asignatura de Dibujo Técnico, los modelos de los jarrones aprobados se materializaron a partir de ficheros ".stl" en plástico (PLA) en una impresora de 3D.

En la asignatura de Volumen se realizaron los moldes de escayola a partir de los modelos. Los moldes tuvieron un límite de 5 piezas y se estudiaron distintas maneras de despiece en función de su eficiencia y economía

En el Taller Cerámico se realizó todo el proceso de manufactura: reproducciones en pasta de loza de colada, repasado de las reproducciones y las dos cocciones para el bizcocho y otra para las pruebas de esmaltes.

Paralelamente, en la asignatura de Materiales Cerámicos se realizó un estudio de las características y propiedades físicas de las pastas y esmaltes cerámicos que se iban a utilizar y de la escayola.

Conclusiones

La oportunidad de coordinar y ofrecer un ejercicio común entre las distintas disciplinas ha sido especialmente interesante. Nos ha permitido trabajar sobre contenidos que son significativos en cada asignatura y que al mismo tiempo lo son en un proceso coordinado y genérico.

Incluir procesos digitales como la impresión 3D en la elaboración de modelos ha simplificado un proceso que es de por sí largo y un tanto complicado.

El alumno ha tenido que elaborar propuestas a un enunciado cuyas variables de diseño, manufactura, producción y de materiales han sido muy específicas.

Bibliografía y referencias documentales

Boltanski, L., Chiapello, E. (2002). El nuevo espíritu del capitalismo. Madrid: Akal.
Groys, B. (2014). Volverse público. Buenos Aires: La Caja Negra.
Ingold,T. (2011). Beingalive: Essays on movement, knowledge and description. Londres: Routledge .
Latour, B. (2005). Reassembling the Social. Oxford: Oxford University Press.
Wenger, É. (1998). Communities of Practice: Learning, Meaning and Identity. Cambridge: Cambridge University Press.

Aprendizaje mediante la gestión y trabajo en equipos creativos multidisciplinares para el diseño complejo

Eugenia Perez de Mezquía Zatarain, Pilar Sopena Porta, Cristina Fleta Anés, Raquel Serrano Marín

Departamento de Proyectos Técnicas de Diseño de Interiores,
Escuela Superior de Diseño de Aragón, España

El panorama actual del diseño hizo replantear los trabajos que realizan los alumnos para las Jornadas del Diseño que se celebran anualmente en la Escuela como un proyecto docente integrador de disciplinas, gestión de equipos co-creativos y medio para trabajar el diseño tangible e intangible. La experiencia abre nuevos caminos para la docencia, incluyendo el contexto profesional y social del diseño complejo.

Desarrollo

En la Escuela de Diseño todos los años se celebran las Jornadas de Diseño como un evento en el que participan ponentes, se desarrollan talleres y sirve de celebración del diseño. La preparación y comunicación de estas jornadas, en las últimas ediciones, se realizaba mediante concursos para alumnos y por especialidades desarrollando la imagen gráfica y, a partir de esta, el interiorismo y unos objetos de recuerdo para los invitados.

El panorama actual del diseño hizo replantear este trabajo como una oportunidad para introducir una experiencia del diseño complejo a través de la formación de equipos multidisciplinares. Se formalizó en un único proyecto en el que se pedía resolver las jornadas como un producto complejo incluyendo tanto elementos tangibles como intangibles.

Se estableció una combinación de métodos y búsqueda de conocimientos trazados desde el diseño y las ciencias sociales. Se empleó una metodología mediante la emulación de pequeñas empresas de diseño multidisciplinares en las que se introducía la gestión de equipos creativos. Durante el proceso de desarrollo se trabajó en dos niveles: pequeño grupo de diseño multidisciplinar hasta la resolución del concurso y, en una segunda fase, como una gran empresa para implementar el proyecto ganador.

Con esta experiencia se ha logrado que los alumnos aprendan a aportar y recibir ideas sin adjudicar una autoría individual, a desarrollar las ideas de los demás, vivir el éxito del equipo, responsabilizarse del trabajo individual como parte de un todo encaminado al éxito, que una estructura organizada no coarta la libertad creativa y en cambio procura eficiencia, la importancia de la estrategia y la planificación tanto en la gestión como en el trabajo y la adquisición de una nueva conciencia sobre la aplicación del diseño en todos los ámbitos de la vida.

La evaluación de esta experiencia nos abre nuevos caminos para la docencia del diseño en un contexto profesional y social donde las exigencias del diseño están cambiando.

Bibliografía y referencias documentales

Ribot, A., Borrego, I., García-Germán, J., García-Setién, D. (2014). Colaboratorio: Fabricación digital y arquitecturas colaborativas. Bucarelli: Bibliográfika de Voros.
Viladàs, X. (2011). Design at your service. How to improve your business with the help of a designer. Barcelona: Index Book.
Ellen, L. (ed.) (2012). Intuición, Acción, Creación. Graphic Design Thinking. Barcelona: Gustavo Gili.
Csikszentmihalyi, M. (1998). Creatividad. El fluir y la psicología del descubrimiento y la invención. Barcelona: Paidos.
Pastor Bustamante, J. (2013). Creatividad e innovación. Factores clave para la gestión e internacionalización. Madrid: ICEX.

El aprendizaje basado en proyectos en la Universidad

Margarita Valor Valor, Silvia Sempere Ripoll, Joaquín Pérez Fuster, Juan Francisco, Picó Silvestre, Ernesto Juliá Sanchís

Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos,
Escuela Politécnica Superior de Alcoy,
UPV, Universitat Politécnica de Valencia, España.

En esta ponencia queremos exponer la experiencia llevada a cabo relacionada con el desarrollo del aprendizaje basado en proyectos en el Grado de Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos (GIDIDP).

Cada vez es más evidente que el diseño industrial está adoptando un fuerte carácter multidisciplinar, lo que nos lleva a reconocer que, en la práctica, la tarea de un diseñador industrial es básicamente la de proyectar. Por ello, proponemos como metodología docente un aprendizaje basado principalmente en proyectos.

Una de las dificultades que se presenta a la hora de aplicar esta metodología en la Universidad deriva de la propia organización de los títulos. Esta organización depende del criterio y responsabilidad de las Escuelas que albergan las titulaciones, mientras que la contratación del personal docente depende -unilateralmente- de los departamentos. El hecho de que los profesores pertenezcan a distintos departamentos dificulta en gran medida la coordinación enfocada, según nuestra propuesta, a la participación multidisciplinar del profesorado en las asignaturas del título.

La primera experiencia elaborada con alumnos y profesorado del GIDIDP, profesores de distintas áreas de conocimiento y diferente formación fue la elaboración de una serie de propuestas que debían atravesar las sucesivas fases implicadas en el desarrollo de un producto. Esto supuso mejora en el proceso de aprendizaje.

El potencial de esta experiencia nos animó a plantear una segunda experiencia que confirmara la viabilidad del aprendizaje basado en proyectos. Se planteó llevar a cabo el desarrollo de proyectos multidisciplinares más allá del GIDIDP, ampliando la participación a otras titulaciones. Participaron los grados de Mecánica, Informática y Electricidad.

Este enfoque ha propiciado propuestas de proyectos más completos en sintonía con productos industriales más actuales o innovadores. Además, la tarea ha presentado niveles de resolución más compleja, muy enriquecedora, y con resultados de aprendizaje mayores.

Bibliografía y referencias documentales

Aranda, S. R. (2009). Aprendizaje basado en proyectos. Revista Innovación Experiencias Educativas, 24, 1-6.
García-Almiñana, D., & Amante García, B. (2006). Algunas experiencias de aplicación del aprendizaje cooperativo y del aprendizaje basado en proyectos. In I Jornadas de Innovación Educativa. Escuela Politécnica Superior de Zamora.
Pozuelos Estrada, F. J., Rodríguez Miranda, F. D. P., & Travé González, G. (2012). El enfoque interdisciplinar en la Enseñanza universitaria y el aprendizaje basado en la investigación: Un estudio de caso en el marco de la formación.

El Intercambiador Express

Juan Aguilar Jiménez, David López Rubiño

Estación Diseño, España.

El Intercambiador Express es una publicación periódica gratuita sobre diseño y cultura desarrollada por un grupo multidisciplinar de estudiantes. Consta de una tirada de 5000 ejemplares en cada uno de sus tres números publicados hasta ahora. Están impresos en rotativa en formato periódico y se distribuye de manera gratuita a centros de enseñanza, estudios de diseño, instituciones públicas...

El objetivo de este proyecto es ser un espacio de experimentación gráfica. Con un equipo en constante evolución y renovado en cada número publicado, El Intercambiador Express propone nuevos contenidos, pero también novedades en su diseño, como en la tipografía, la paleta cromática, la retícula o los recursos gráficos. En definitiva, un ejercicio de experimentación donde en cada número se establecen nuevas reglas de juego.

La arquitectura informativa se compone de cinco secciones. La primera se denomina Diseñador Novel, en la que se reseña a jóvenes talentos y nuevos profesionales, con una trayectoria breve pero destacable. La segunda sección es El Intercambiador, en la cual se cuenta con la firma de diseñadores consagrados como Isidro Ferrer, Emilio Gil o Pepe Gimeno. En el nos mostrarán los entresijos de algún proyecto en el que estuvieron inmersos. Además de encontrarnos artículos breves de opinión realizados por alumnos o profesores de la escuela. La sección Proyectos está dedicada a las escuelas. Se encuentran trabajos transversales, de moda, editoriales o de fin de grado de alumnos de las distintas escuelas de Andalucía. En la cuarta sección, llamada Referente Andaluz, se realiza una entrevista a algunos de los diseñadores más punteros de Andalucía. Y cierran los contenidos la sección Andén Cultural, donde se reserva un espacio para hablar de la actualidad cultural. Un cajón de sastre donde se encuentran reseñas de encuentros, eventos, proyectos o artículos interesantes de nuestro sector que han sido desarrollados en el último año en nuestra comunidad.

El grupo de trabajo, cada año más amplio y renovado, se ocupa de la totalidad de las tareas, desde la creación del contenido hasta la distribución, pasando por las fases de diseño, maquetación e impresión. Además intentamos ser activos en la comunidad digital con distintas redes sociales como Issu, Behance, Domestika, Facebook o instagram.

Descripción del desarrollo en clase

Teniendo en cuenta las peculiaridades del proyecto, el proceso de trabajo se convierte en otro ejercicio importante que gestionar. Habiendo nombrado el equipo y siempre coordinados por dos profesores de la escuela, nos dividimos en distintos grupos de acción, con sus respectivos responsables, para cubrir las mínimas necesidades de todos los frentes que componen el proyecto.

Dichos frentes podríamos desgranarlos en: desarrollo y gestión de contenidos,

gráfica, imagen, corrección, comunicación y distribución. Hasta algunos años hemos tenido que hacer frente a labores de financiación.

Ya sumergidos en pleno proceso y con los grupos y responsables normalizados, nos encontramos en clase cada semana para poner en común los avances de cada uno de los frentes y comentar y gestionar las novedades de esa semana. Además de encuentros esporádicos que a veces algún responsable vea necesario hacer. Para los constantes avances en remoto disponemos de distintas herramientas digitales de gestión para amenizar el desarrollo y poder consultar acabados o decisiones ya tomadas.

En el proceso de acabados, correcciones y preimpresión pedimos ayuda a distintos profesionales para perfilar los detalles que son necesarios al generar un producto real. Una vez realizado, cada año visitamos la rotativa donde imprimimos el periódico para así conocer también el peculiar proceso de impresión en cuatricromía que requiere el periódico.

El Intercambiador Express tiene una periodicidad anual lo cual supone que, en pleno proceso de distribución y comunicación, el proyecto requiera que se hagan avances para el siguiente número.

Innovación docente en enseñanzas interdisciplinares

Carlos Chocarro, Silvia Pérez Bou, Marina Vidaurre

Universidad de Navarra, España

La interdisciplinariedad del diseño está muy condicionada por la variedad de conocimientos, tanto técnicos como teóricos, que lo definen. El planteamiento de un grado en Diseño general -como el ofertado desde la Universidad de Navarra- con su orientación hacia tres menciones durante los dos últimos años del grado, obliga a un enfoque transversal de la enseñanza desde los primeros pasos del alumno en la facultad. Del mismo modo la naturaleza de las menciones, producto, moda y servicios, y las diferentes industrias asociadas condicionan el enfoque metodológico de su enseñanza.

Esta presentación muestra la experiencia docente de los dos primeros años de implantación de este nuevo grado encaminado a ofrecer una educación interdisciplinar que aspira a una formación transversal y a la integración de conocimientos.

Flipped classroom: re-evolución de los roles en el aula

Juan Manuel Gil Bordallo, Juan José Boix Tormos, Pablo Moreno

Ciencias aplicadas y tecnología,
EASD, Escola d'Art i Superior de Disseny de Valencia, España.

Fases de implantación de la metodología

Esta metodología se ha aplicado a tres grupos diferentes de alumnado de la asignatura Lenguajes y técnicas digitales del título superior de Diseño de interiores, aunque los datos recogidos y analizados corresponden a dos de los grupos. Esta asignatura consta de una carga presencial del 60% y otro 40% no presencial. Es en este 40% del tiempo en el que consideramos que el alumnado debe ocuparse del visionado de los videotutoriales propuestos para cada semana. Durante el curso 2016-2017 las acciones realizadas tuvieron lugar en cuatro fases:

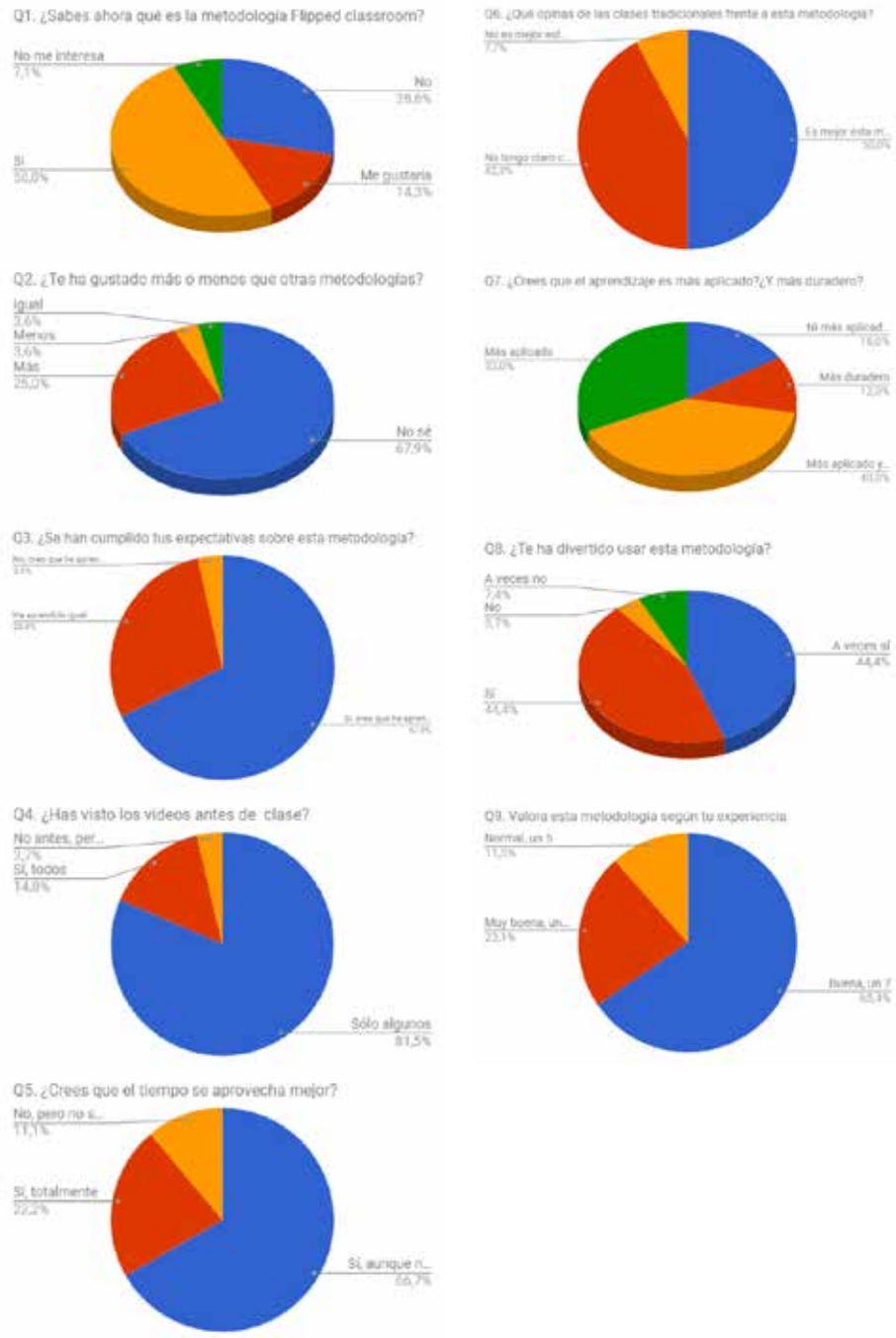
- Fase 1. Preparación del material docente
  En un primer momento se realizó una búsqueda y selección de material audiovisual ya existente. Entendimos que existen recursos de buena calidad puestos a libre disposición precisamente para que la comunidad pueda dedicar su esfuerzo a otras tareas como, por ejemplo, ampliar y enriquecer ese material en vez de repetirlo. Algunos aspectos concretos de la programación fueron cubiertos por videotutoriales creados por nosotros. Dicho material se hizo público en correspondencia a lo usado.

  Esa secuencia de videotutoriales (localizados o creados) se puso en una clase de la plataforma Edpuzzle programados según la temporalización de la asignatura.

  Desde la plataforma Moodle se referenciaba a la clase de Edpuzzle y se plantearon las tareas prácticas a realizar por el alumno.
- Fase 2. Explicación al alumnado y motivación
  Primeramente se explicó la dinámica con la que se iba a impartir la asignatura. Flipped classroom no quiere decir que el alumno sea abandonado ante un conjunto de contenidos sino que estos se ponen a su disposición de una forma organizada en el tiempo y coordinados con los trabajos prácticos que se realizarán en clase. Así podrá acceder a ellos para aprenderlos desde cualquier lugar y momento elegido pero dentro de unos plazos (ritmo) establecidos.
- Fase 3. Encuesta al inicio de semestre
  Una vez explicada la metodología que se iba a utilizar se les pasó una encuesta en la que se les preguntaba por su conocimiento y experiencia acerca de la misma, resultando desconocida para ellos en un alto porcentaje y muy escasa su experiencia, aunque sus expectativas eran altas.
- Fase 4. Encuesta a final de semestre
  Al final del semestre se les planteó una encuesta muy similar a la inicial pero con algunos matices y una pregunta concreta para que valoraran la metodología utilizada.

Conclusión

- Es una metodología que permite avanzar al alumnado, sin verse lastrado ni esperar a ser arrastrado por el ritmo de la clase.
- La cantidad de información que se puede ofrecer al alumno es mucho mayor y puede ser diversa para atender las distintas casuísticas de forma concurrente.
- Según los datos, pese al escepticismo de algunos alumnos y al ritmo establecido, a veces intensivo, el resultado es totalmente positivo ya que alrededor de un 90% valora esta metodología como buena o muy buena.



Competencias tecno-científicas en la formación del diseñador/a de producto: la capacidad para asumir la investigación, la innovación y experimentación en diseño

Francisco Javier Serón Torrecilla

Departamento de Fundamentos Científicos del Diseño, Biónica, Materiales y Tecnología, Escuela Superior de Diseño de Aragón, España.

La formación por competencias es un proceso de enseñanza/aprendizaje relativamente nuevo y cuyo análisis actual se sigue valorando en cuanto a su idoneidad y validez como modelo formativo. Siguiendo este modelo, y teniendo en cuenta las competencias claves[1,2] requeridas por los futuros diseñadores/as de producto, hay que ser consciente de cómo éstas se vinculan con su formación previa.

Autores como Morin, Gardner y Mancini han señalado cómo en escenarios de una gran complejidad social se requiere una formación integral que facilite el desarrollo y diseño de soluciones novedosas a los grandes problemas de la humanidad.

Desde las áreas de diseño, las redes y relaciones necesarias para alcanzar dichas soluciones implican una formación mucho más exigente en los ámbitos tecno-científicos y humanísticos que ofrezcan un aprendizaje holístico, una tarea que se viene reflexionando en distintos ámbitos del diseño, y en las Escuelas en particular.

Esta formación disciplinaria pasa por trabajar siguiendo nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje que faciliten la integración de conocimiento; ejemplo de estas nuevas estrategias son los enfoques STEAM[3] enfoques bajo los cuales el diseño puede jugar un papel estratégico y servir de puente trans-disciplinar.

Atendiendo a lo señalado en los párrafos anteriores, la reflexión docente llevada a cabo desde el departamento de Fundamentos Científicos del diseño ha llevado a estudiar y analizar el valor y nivel competencial en materias tecno-científicas de nuestro alumnado en su formación previa.

Durante el presente curso y el precedente se elaboró un cuestionario que recogiera la perspectiva que presentan los alumnos y alumnas de primer curso de Diseño de Producto en relación a las materias tecno-científicas, así como la necesidad o expectativa que presentan en relación a las mismas de cara a su futuro profesional.

El análisis de los resultados se presenta dentro de un marco teórico-práctico amplio y de un discurso que señala la necesidad de transformar los centros formativos en centros de investigación e innovación en diseño. Un marco referencial para el que es necesario promover acciones que faciliten la integración de todos los ámbitos competenciales y culturales integrando la parte artístico-humanística y la parte tecno-científica, más acorde con la realidad de una sociedad compleja.

1 http://www.educaweb.com/profesion/disenador-productos-376/
2 http://www.mecd.gob.es/dctm/ministerio/educacion/mecu/movilidad-europa/competenciasclave.pdf?documentId=0901e72b80685fb1
3 Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics.

Metodología de enseñanza

Janina de las Casas

Gráfico, Interiores y Moda, Facultad de Diseño, UPC, Universidad de Ciencias Aplicadas, Perú.

La Facultad de Diseño esta formada por tres carreras: Diseño Gráfico, Diseño de Interiores y Diseño y Gestión en Moda.

Parte de la propuesta educativa de a Facultad de Diseño consiste en preparar a los alumnos para el mundo actual en el que un diseñador podrá influir mas allá de las limitaciones propias de su carrera y acostumbrarlo experimentar, cruzar las fronteras y a trabajar con equipos multifuncionales (pertenecientes a otras carreras y facultades).

Para ello, hemos generado una propuesta en la que en los primeros ciclos, que son los de formación básica, los alumnos realizan propuestas que manejan materiales y temáticas diversas a las clásicas de la educación en fundamentos del diseño y que logran las mismos resultados.

Muchos de estos cursos se dictarán transversales a la Facultad, lo que significa que los llevan alumnos de las tres carreras.

En los ciclos más avanzados se les presentan retos en dos niveles:

- Proyectos en los que deben trabajar en coordinación con otras facultades y carreras (sea como cliente o como proveedor).
- Laboratorios experimentales basados en diseño especulativo.

Cómo evitar el obvio en la era de la facilidad

Pedro Cortesao Monteiro

Facultade de Arquitectura, Universidade de Lisboa, Portugal.

El paso de lo analógico a lo digital y, particularmente, de los libros y revistas a internet, cambió la forma en que los estudiantes se comportan ante cada nuevo desafío. Lo que antes era exigente y laborioso, hoy es casi inmediato. Eso debe obligar a sus profesores a pensar nuevas formas de presentarles problemas. Definir estrategias para evitar lo obvio en una era dominada por la facilidad de acceso a la información (y a la ilusión de dominio de los asuntos) se convierte, así, en un desafío constante para profesores de diseño. Aquí se presentan algunas experiencias de ejercicios desarrollados con estudiantes de primer año hechos a partir de enunciados de problemas "sin existencia anterior" -o sea, soluciones listas para usar- en internet.

Más allá del catálogo de imágenes y de las soluciones listas para usar

A lo largo de veinte años de enseñanza hemos asistido personalmente a cambios profundos en la forma en que los alumnos se enfrentan a los problemas presentados así como en los procesos y medios utilizados para resolverlos.

Ante la hoja que contiene el enunciado de un nuevo ejercicio de diseño, el impulso inmediato del estudiante es, a través de una simple búsqueda en google, intentar encontrar soluciones que ya existan para aquel problema, incluso antes de interpretar, percibir plenamente o cuestionar ese mismo problema. Si en un primer momento los profesores pueden intentar contrarrestar ese impulso a través de la imposición de prohibiciones inútiles, (poco) más tarde, ya libres de su tutela, es seguro que los estudiantes terminarán por perderse en los catálogos infinitos de "soluciones" (meros cromos) y en los mosaicos de Pinterest y afines.

Eso debe obligar a sus profesores a pensar nuevas formas de presentarles problemas. Definir estrategias para evitar lo obvio en una era dominada por la facilidad de acceso a la información (y a la ilusión de dominio de los asuntos) se convierte, así, en un desafío constante para profesores de diseño. Aquí se presentan algunas experiencias de ejercicios desarrollados con estudiantes de primer año hechos a partir de enunciados de problemas "virgenes", sin existencia anterior (soluciones listas para usar) en internet.

Con la investigación de problemas que no conducen a soluciones obvias, preexistentes, buscamos hacer lo que al final es fundamental en la educación de un diseñador: provocar el pensamiento, la interpretación y el cuestionamiento constante de la naturaleza del pedido, de los problemas, mucho más allá del catálogo de objetos e imágenes que los rodean y en los que tienden a refugiarse.

Ejemplo de ejercicio

Geringonza — encontrar la solución funcional para un objeto hecho de la suma improbable de varias partes.

Tema

Este ejercicio tiene por objeto estimular las capacidades proyectivas, enfrentando a los estudiantes con un problema de diseño sin antecedentes formales. Al tratar de forzar esa tabla rasa, se pretende potenciar la capacidad de interpretar y resolver problemas de proyecto sin condicionamientos resultantes de prejuicios (funcionales o formales).

Al mismo tiempo, el tema del ejercicio se remite a una actitud de diseño que integra la incorporación de materiales/objetos existentes en la resolución de problemas. Se busca, así, despertar a prácticas responsables (como consumidores y proyectistas), a través de la percepción del potencial de reutilización de los objetos (upcycling) y materiales y reparación de objetos y sensibilizar sobre la importancia de la relación manual con los materiales. En ese sentido, se convoca también a los alumnos para la creciente importancia de movimientos que luchan por la práctica y por el derecho a reparar (Repair Manifiesto, movimiento Makers, etc).

Pograma y métodos

El ejercicio consiste en un enfoque del proyecto a partir de un conjunto de parámetros que, combinados aleatoriamente, definen la función y condicionan la forma, pretendiendo cuestionar los aspectos de la relación forma-función, estimulando la inteligencia mecánica y la competencia constructiva a través de la invención de una forma para un binomio forma-función sin antecedentes.

El programa del objeto, que servirá para transportar algo, se generará a partir de la combinación aleatoria de un conjunto de condiciones. Esta fórmula proyectual se determinará a partir de los cinco dígitos finales de la Cedula de Identidad (CI).

Además de estas características y elementos obligatorios resultantes de la combinación de cifras de la CI, el objeto puede integrar otros elementos que se consideren necesarios para el buen desempeño de la función y la respuesta cabal a la fórmula. Estos elementos extra serán siempre complementarios y no deberán sobreponerse a los primeros, disminuyendo su preponderancia.

Cumplido un período preliminar de análisis del problema y de bosquejo de las primeras hipótesis de resolución del problema, los alumnos podrán proponer el cambio de uno de los elementos constituyentes de la fórmula por otro de la misma categoría/columna. Los docentes aceptarán o no el cambio en función de la justificación presentada. El cambio sólo puede ocurrir una vez.

Por ejemplo: un alumno/a que tenga una CI terminada en xxx64207 tendría que hacer un objeto para transportar dos docenas de huevos encima de un muro hecho a partir de una caja de plástico que tenga una rueda grande y que sea ruidoso.

Bibliografía y referencias documentales

Paim, N. (2016). Taking a line for a walk: assignments in design education emotional. Leipzig: Spector Books.

jornada investigación y diseño _

Jornada_investigación y diseño comunicaciones

Esta actividad, desarrollada dentro del programa del 7º Encuentro BID, invita a los centros formativos y al sector académico a título individual, a presentar específicamente trabajos de investigación en diseño desarrollados o que se estén desarrollando, trabajos de doctorado y proyectos entre estudiantes de tercer ciclo (posgrado) y empresas. También las empresas y las instituciones presentan proyectos ligados a investigación y diseño enmarcados en los ejes temáticos de esta edición y en pos de difundir procesos metodológicos innovadores.

La Jornada es un lugar de reunión para que investigadores, centros docentes y empresas puedan dar a conocer sus trabajos y líneas de investigación y se convoca para favorecer el comienzo de nuevas colaboraciones y el nacimiento de proyectos conjuntos de cara al futuro.

El Encuentro quiere reivindicar el proceso de proyecto y favorecer el reconocimiento, en el acto del diseño, del componente de investigación así como contrastar el rol de los centros de enseñanza en este campo, especialmente en los postgrados en diseño y la formación continua: especialización, actualización, investigación y migraciones profesionales.

El Encuentro BID tiene la intención de ser una plataforma para dar a conocer tanto la investigación teórica como la investigación aplicada que, en estos momentos, se está llevando en los entornos del diseño iberoamericano, sobre todo aquellas líneas de investigación que hagan incidencia en metodologías de enseñanza de diseño, nuevos recursos pedagógicos y nuevos acercamientos a la formación

El foro tiene entre sus objetivos ser parte de plataformas en red y ser reflejo de los cambios de paradigmas. Las mesas de trabajos de esta edición han dado a conocer equipos, perfiles y líneas de investigación en marcha en los diferentes centros docentes participantes en el Encuentro BID.

Miembros del consejo rector y equipos de admisión, así como docentes pertenecientes a centros colaboradores de DIMAD han colaborado como moderadores de las presentaciones. Fueron 32 comunicaciones seleccionadas por el comité de admisión para la jornada de investigación y diseño.

Reflexiones en torno a la jornada de investigación y diseño

Manuel Lecuona

Docente de la Universidad Politécnica de Valencia
Escuela Técnica Superior de ingeniería del Diseño.
Miembro del consejo rector Encuentro BID

Esta jornada tiene el objetivo de clarificar y aunar coincidencias, a la hora de ubicar la investigación en diseño dentro del sistema de investigación internacional. Pretende especificar las pautas a seguir por los distintos colectivos implicados en la investigación en diseño, así como los objetivos a corto y medio plazo para su posicionamiento inequívoco dentro del concierto internacional de las disciplinas científicas.

De partida, las reflexiones y discusiones para intentar dicho posicionamiento se han centrado en la reflexión sobre la epistemología del diseño, en cómo se generan los conocimientos desde la perspectiva del diseño y cómo se validan. Ante la ausencia de protocolos en este sentido es inevitable establecer los principios, los fundamentos, la extensión y los métodos del conocimiento específico al diseño, presentes en todas las disciplinas científicas, las cuales tienen claramente explicitadas dichas coordenadas. Dentro del territorio diseño no existe unanimidad a la hora de establecer dichas coordenadas por dos razones: la primera por la distinta ubicación de las enseñanzas del diseño en los distintos niveles de la formación (grados universitarios, grados no universitarios, diplomaturas, títulos propios no reconocidos, postgrados y másters profesionalizantes y de investigación…); la segunda, por establecerse posturas diferenciadas al asumirse los planteamientos epistemológicos de otras disciplinas científicas consolidadas como la Historia del Arte, la Arquitectura o la Ingeniería. Todo ello provoca la ausencia de una unidad de acción, lo que genera dificultades a la hora de ser validada dentro de los conciertos internacionales de la investigación.

Son inevitables las reflexiones y opiniones diversas sobre la clarificación de la manera de generar y validar el conocimiento resultante de la investigación científica dentro de las disciplinas del diseño. Consensuar todas las reglas y normas con cuyo cumplimiento sistémico se llegaría a resultados contrastados y de posible replicación, debería ser una condición ineludible para los colectivos activos en la práctica de la investigación en diseño. Esta reflexión se plantea altamente conflictiva dada la amplia confusión terminológica en la práctica del diseño por parte de los distintos colectivos y las subdisciplinas de las prácticas específicas del diseño. En la disciplina del diseño la actitud investigadora se confunde con el análisis inherente a las fases del desarrollo proyectual (diferenciación de las partes de un todo para conocer sus elementos) para afrontar situaciones complejas, evaluar problemas con claridad y construir procesos para resolverlos en cualquier contexto, desarrollando capacidades como: Focalizar (observar, percibir…), Gestionar (tratar, estructurar…), Estudiar (interpretar, evaluar…), Planear (proyectar, construir…) y Decidir (concluir, ejecutar…).

Está bastante extendido en el territorio diseño confundir la actitud de la investigación científica con la reflexión intelectual, es decir, entender como investigación científica el estudio y la reflexión crítica sobre la realidad que pretende influir en ella. Se entremezclan los aspectos que definen la disciplina del diseño como coordinación de actitudes, con las cuales se instruye para desarrollar habilidades o con la disciplina académica como rama del conocimiento.

Un último aspecto abordado lo constituye la ubicación de la investigación científica en diseño dentro de los ámbitos del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) y el sistema de rankings como el de la Universidad Jiao Tong de Shanghai (China). De lo cual se derivan todas las problemáticas a la hora de diseminar los resultados de la investigación en diseño a través de la publicación y difusión de las mismas en el sistema de revistas científicas y sistema de indexados (CENAI; JCR, Latinindex, Scopus, Scielo, ERIH, ISI…).

Esperamos con esta iniciativa favorecer el intercambio y promover la excelencia en el conocimiento y la investigación en el área que nos compete, en una región tan amplia y diversa como la que el Encuentro BID abarca.

diseñar para el desarrollo social_

País	Ciudad	Centro	Nombre	Título de la Ráfaga	Pág
Chile	Talca	Escuela de diseño Universidad de Talca	Jaime Parrat Marchant	*Plataforma de innovación en envases y embalajes de alimentos*	191
Colombia	Pasto	Universidad de Nariño	Carlos Córdoba Cely	*Del diseño colaborativo al gobierno abierto: el bienestar social como metadiseño*	195
Colombia	Manizales	Universidad de Caldas	Juan Diego Gallego Gómez	*Inclusión digital y social del adulto mayor con el uso de las interfaces web mediante prácticas del diseño visual*	197
Colombia	Bogotá	Universidad Pedagógica de Colombia	Claudia Isabel Rojas	*La investigación etnográfica. Una metodología privilegiada en las intervenciones del diseño social*	199
Colombia	Pasto	Universidad de Nariño	Francisco Rafael Ayala Gallardo	*Caracterización del juego autóctono de la chazapara: su implementación lúdica y educativa en entornos digitales*	200
Colombia	Manizales	Universidad de Caldas	Adriana Gómez Alzate	*La investigación en diseño desde el paradigma de la sostenibilidad*	201
España	Madrid	Universidad Europea Madrid	Lucinda Morrissey	*El diseño circular: una cartografía de buenas prácticas*	203
Portugal	Matosinhos	CIFAD	Margarida Azevedo	*Onmove, un producto de servicio orientado a la población mayor activa*	205

Plataforma de innovacion en envases y embalajes de alimentos

Jaime Parra Marchant

Facultad de Arquitectura, Música y Diseño, Escuela de Diseño, Universidad de Talca, Chile.

El proyecto es parte integrante del Consorcio denominado "Coinventa", en el cual participan, entre otros, 5 prestigiosas universidades chilenas para desarrollar 21 proyectos como co ejecutores: Universidad de Santiago de Chile (lidera el proyecto), Pontificia Universidad Católica de Chile, Universidad de Chile, Universidad de Talca (P16), Universidad Tecnológica Metropolitana de Chile.

El prorecto pretende esarrollar soluciones en el ámbito del despliegue de información en el diseño de envases y embalajes de alimentos optimizando la interacción con usuarios, facilitando la comprensión y asimilación de información por el usuario final, monitoreando y registrando las formas que atraen la atención de las personas, evaluando el grado de preferencia y aceptación del producto envasado y estableciendo el nivel de agrado o desagrado en usuarios.

La metodología incorpora tecnologías de "Eye Tracking" como soporte de análisis cualitativo y cuantitativo.

Hipótesis

La complejidad perceptual de la información desplegada en envases y etiquetado de alimentos contribuye negativamente a informar y satisfacer los requerimientos de alimentación saludable de los usuarios en contextos de supermercados y otros puntos de venta. Las condiciones de legibilidad y saturación visual existentes en el etiquetado, la diversidad morfológica de los envases y la predominante orientación a las ventas presentan una "carga de trabajo perceptual" que inhibe una apropiada selección de productos: dificulta la inteligibilidad, la valoración de la calidad de los productos y no permite satisfacer la amplia diversidad de necesidades especiales de los usuarios.

Se propone desarrollar un modelo metodológico integrado (MMI) para evaluación y diseño de la identidad gráfica de envases que, manejando patrones y códigos visuales satisfactorios (validados mediante tecnología de Eye Tracking), incorporando principios de ergonomía visual y utilizando métodos (DCU) de diseño centrado en el usuario, permitan aliviar la carga de trabajo perceptual del usuario facilitando la selección de alimentos envasados.

Tema/campo de investigación

La Universidad de Talca como "entidad co-ejecutora" a través de su Escuela de Diseño y la Universidad de Santiago de Chile como "Institución Beneficiaria", postularon en conjunto al desarrollo de una Plataforma Tecnológica en el marco de la convocatoria para el desarrollo de un portafolio de proyectos de envases y embalajes para alimentos dentro de la Línea de Programas Tecnológicos Estratégicos convocado por la Corporación de Fomento a la Producción (CORFO-CHILE), proyecto denominado "Plataforma de Innovación en Envases y Embalajes para alimentos (CO-INVENTA), código 16PTECAE-66644".

La adjudicación del proyecto por parte del Subcomité de Capacidades Tecnológicas de CORFO se efectuó en la sesión N° 260 celebrada el 18 de Octubre de 2016 mediante acuerdo N° 5 puesto en ejecución mediante resolución (E) N° 1537 de 2016, de la Gerencia de Capacidades Tecnológicas de Corfo/Chile.

La Universidad, a través de su Escuela de Diseño, ha comprometido ejecutar el proyecto denominado "Parámetros y factores críticos de usabilidad y ergonomía visual incidentes en el desempeño de los envases de productos alimenticios en interacción con usuarios", en adelante denominado P16, cuyo Director responsable es el profesor Jaime Parra Marchant.

Objetivo general de la investigación

Desarrollar soluciones para el diseño de envases de alimentos, facilitando la transferencia, comprensión y asimilación de información por usuarios finales, potenciando condiciones para obtener alimentación saludable.

Objetivos específicos para lograr el objetivo general

- Detectar factores críticos en el reconocimiento de alimentos envasados.
- Evaluar grados de pregnancia y saturación perceptual de información desplegada en el envase.
- Caracterizar factores de empatía y elegibilidad del envase.
- Evaluar incorporación de tecnologías de codificación (QR, APPS, etc.)
- Optimizar factores de empatía y elegibilidad en mercado nacional y del extranjero seleccionado.
- Identificar parámetros de control del diseño de información bajo principios de "diseño universal".

Objetivos coincidentes con los objetivos del Encuentro BID

Dentro de los objetivos de la investigación, se propone difundir el proyecto e interactuar y establecer redes de colaboración con centros extranjeros a fin de contar con un marco referencial de mayor amplitud en el ámbito de estudios y desarrollos asociados al envase y embalaje de alimentos, como también a fin de analizar las particularidades culturales que condicionan la interacción y el diseño de información en envases en otros contextos.

Este objetivo es convergente con los propósitos del Encuentro BID en lo referente al lema 2017 respecto del Territorio-Diseño (el proyecto es pertinente en el ámbito del desarrollo de la Región del Maule–Talca como región productora y exportadora de alimentos envasados) y con algunos de los ejes temáticos definidos (Diseñar para desarrollo social; Diseñar para un mundo complejo; Diseñar para un futuro sostenible, Diseñar para el crecimiento de la Economía).

Es destacable también la oportunidad que ofrece NETWORKING como espacio orientado a favorecer acuerdos, convenios y trabajo conjunto entre centros, asunto que es propósito esencial para el desarrollo de este proyecto.

Metodología de la investigación

Se utilizará la Metodología DCU de Diseño Centrado en el Usuario (User Centered Design) que consiste en dirigir los procesos de diseño a la búsqueda de soluciones físicas, cognitivas, técnicas, emocionales y sociales para lograr un producto que se adapte en alto grado a la persona considerando aspectos cualitativos y cuantitativos y en situar al usuario como elemento activo y central del proceso.

En el P16 se persigue desarrollar un "diseño de información" del etiquetado de envases de alimentos considerando patrones y códigos visuales que posibiliten una óptima interacción, es decir, facilitar legibilidad e inteligibilidad, estableciendo una carga de trabajo perceptual admisible y confortable para un amplio espectro de usuarios.

En lo específico, se consideran las siguientes metodologías:

- "Evaluación heurística", consistente en identificar problemas de interacción, en este caso, y aplicar principios o heurísticas que establecen requisitos que debe cumplir el diseño con el fin de facilitar comprensión y uso por el usuario final.
- "Etnografía" para describir científicamente la conducta, comportamiento, creencias, y las acciones de una sociedad y cultura específicas. Contribuirá a explicar el comportamiento social de los usuarios.
- "Ingeniería Kansei", orientada a traducir las expectativas intangibles de los usuarios (emociones y sensaciones de alto impacto) en especificaciones técnicas para el diseño.
- "Escala Hedónica", técnica que, aparte de medir preferencias y estados psicológicos del usuario, permite conocer la posible aceptaciónde un producto a través del nivel de agrado o desagrado respecto del producto.
- "Modelo Kano", es una herramienta que se utiliza para priorizar las necesidades del cliente y determinar qué atributos le aportan mayor satisfacción. Considera cuatro categorías: calidad esperada, calidad deseada, calidad motivante, calidad indiferente.

Diseño experimental

Se propone un "Modelo Metodológico Integrado para la evaluación de información en envases de alimentos (MMI). Consiste en la aplicació sistemática y cruzada de las técnicas descritas para obtener datos en contextos de punto de venta que serán validados mediante Tecnología de "Eye Tracking" o de seguimiento visual (conjunto de hardware y software para registro visual en tiempo real) a partir de la definición de áreas de atención visual descritas a nivel cualitativo (mapas de calor) y cuantitativo (data numérica).

La información obtenida será utilizada para la generación de patrones y códigos visuales (que faciliten la transferencia de información al usuario), los cuales se aplicarán para el desarrollo del diseño y prototipado de un repertorio de envases para su evaluación virtual en primera instancia y real en los contextos de venta.

El desarrollo de prototipos físicos se realizará utilizando plotter de corte y modelado para objetos en cartón (sin perjuicio de otros medios para ensayos con diversos materiales) y plotter de impresión y corte para etiquetado de los envases.

Herramientas a utilizar en la investigación

- Tecnología EYE-TRACKING

  Analizando una interfaz desde el conocimiento teórico sobre cómo las personas percibimos visualmente, podemos predecir en gran medida cuál será el comportamiento visual de los usuarios detectando qué elementos atraerán su atención visual con más fuerza.

  Desde el punto de vista empírico, existe un tipo de pruebas con usuarios que nos permite estudiar y analizar su exploración visual, denominadas pruebas de eye-tracking o de "seguimiento visual". Este concepto hace referencia a un conjunto de tecnologías (hardware y software) que permiten monitorizar y registrar la forma en la que una persona mira una determinada escena o imagen, en concreto en qué áreas fija su atención, durante cuánto tiempo y qué orden sigue en su exploración visual (Hassan-Montrero, Herrero-Solana; 2007).

- Plotter de Impresión y Corte de Papel
- Plotter de Corte y Modelado en Cartón
- Impresora 3D Prototipado rápido

(Entre otras herramientas para evaluar y verificar resultados).

Palabras clave

Diseño de interacción; eye tracking; diseño de envases de alimentos; alimentación saludable; diseño inclusivo; patrones visuales; evaluación de interacción; diseño de información; morfología del envase; necesidades especiales.

Proyecto apoyado por CORFO

Del diseño colaborativo al gobierno abierto: el bienestar social como metadiseño

Carlos Córdoba Cely

Departamento de Diseño, Facultad de Artes, Universidad de Nariño, Gobernación de Nariño, Colombia.

En la actualidad el grupo de investigación Artefacto se encuentra apoyando la implementación de la Política Pública sobre Gobierno Abierto e Innovación Abierta del departamento de Nariño (Colombia), junto con grupos de investigación de la región.

Tema/campo de investigación

Las disciplinas del diseño deben evolucionar del diseño centrado en las personas al diseño centrado en el bienestar social, y por lo tanto implicar en su ejercicio disciplinar el tema de gobierno abierto y democracia creativa como objetivo primordial. Se propone, así, un modelo de Diseño Centrado en el Bien Común.

Objetivo general de la investigación

Desarrollar un Modelo teórico sobre el Diseño Centrado en el Bien Común.

Objetivos específicos para lograr el objetivo general

- Caracterizar las tendencias de las disciplinas del diseño que incluyan procesos de apertura y colaboración (Diseño Abierto, Diseño centrado en las Personas, Design Thinking, Metadiseño).
- Proponer una metodología de Diseño Centrado en el Bien Común a partir de su caracterización.
- Validar la propuesta en un ejercicio de proyectación académica.

Objetivos coincidentes con los objetivos del Encuentro BID

Diseñar para el Desarrollo Social.

Metodología de la investigación

El método de trabajo estará basado en la investigación-acción-participación, el cual es un tipo de investigación cualitativo que busca obtener resultados fiables y útiles, basando la investigación en la participación de los propios colectivos a investigar. La mejor metodología de trabajo que se adapta a este enfoque, y que proviene de las disciplinas del diseño, es el Diseño Centrado en las Personas (DCP), el cual es un ciclo iterativo de cinco etapas que se conoce como el ciclo de vida de la experiencia del usuario y se discrimina de la siguiente manera:

- Analizar, es decir, entender el trabajo de los usuarios y sus necesidades.
- Diseñar, es decir, crear conceptos de diseño interactivo.
- Prototipar, es decir, realizar y probar alternativas de diseño.
- Evaluar, o sea, verificar y refinar los procesos de diseño (Hartson & Pyla, 2012).

Herramientas a utilizar en la investigación

Design Thinking y software Gephi de visualización de información.

Palabras clave

Diseño, Diseño Abierto, Gobierno Abierto, Diseño Centrado en el Bien Común.

Inclusión digital y social del adulto mayor con el uso de las interfaces web mediante prácticas del diseño visual

Juan Diego Gallego Gómez

Usabilidad, Ergonomía visual, Diseño visual, Facultad de Artes y humanidades, Universidad de Caldas, Colombia.

El proyecto se desarrolla en el Grupo de investigación DICOVI (Grupo Diseño y Cognición en Entornos Visuales y Virtuales) inscrito en la Universidad de Caldas y COLCIENCIAS (Departamento administrativo de ciencia, tecnología e innovación en Colombia) categorizado B, Semillero de investigación Us@ble debidamente registrados en la Universidad de Caldas.

Las páginas web ofrecen a las personas adultas mayores muchas oportunidades que no están disponibles en otros medios: ofrecen independencia, libertad e inclusión. Sin embargo, si un sitio web no se crea con la accesibilidad web acertada, estas oportunidades disminuyen. El autor, a partir de un estudio exploratorio y uno principal realizado con una muestra de 30 adultos mayores, ha encontrado pistas del potencial del diseño visual para fomentar el acceso a estos productos. Así mismo se identificaron principios y métodos que sirven como apoyo en el manejo intuitivo de las interfaces web logrando una mejor accesibilidad e inclusión digital y social de adultos mayores.

Tema/campo de investigación

Usabilidad y accesibilidad en páginas web para el adulto mayor.

Objetivo general de la investigación

Entender la manera en que ciertos elementos y estrategias de diseño incrementan el acceso a las interfaces web en el adulto mayor.

Objetivos específicos para lograr el objetivo general

- Conocer el grado de interacción que se tiene en el uso de productos interactivos digitales.
- Indagar sobre experiencia de usuario en la navegación en páginas web.
- Identificación de los tipos de contenidos y aplicaciones que usan los adultos mayores.

Objetivos coincidentes con los objetivos del Encuentro BID

Los adultos mayores tienen un uso limitado de las tecnologías de la información. Esto supone una brecha digital que está determinada por la diferencia de aptitudes y actitudes hacia la tecnología. Es necesario generar conocimientos de diseño para contribuir con métodos y principios que permitan a los diseñadores mejorar la accesibilidad de interfaces web para el adulto mayor. En tal sentido existe una significativa coincidencia con los objetivos del BID que propende también la búsqueda de nuevos escenarios de actuación investigativa con responsabilidad social teniendo como agente intermediario el diseño.

Metodología y herramientas de la investigación

El enfoque de la investigación fue el método cualitativo. Tiene como diseño básico la teoría fundamentada (Creswell, 2009; Glaser & Strauss, 1967), en este caso de tipo emergente, con el que se efectuó codificación abierta y del cual emergieron categorías que fueron conectadas y referenciadas en patrones para construir teoría. Para tal efecto, se aplicaron instrumentos adaptados de autoeficacia, pruebas de usabilidad, se administraron encuestas no estructuradas y pruebas de uso tecnológico, entre otros. De esta manera se midieron y evaluaron aspectos cualitativos de la experiencia en los participantes para así comprender el fenómeno en todas sus dimensiones internas y externas y generar teorías fundamentadas de los participantes que aporten al diseño de interfaces web.

Se presentaron dos fases para el desarrollo de la investigación. Una inicial compuesta del soporte teórico que buscó entender que los principios de diseño en las interfaces web aumentaban la autoeficacia tecnológica en adultos mayores y una segunda fase que corresponde a un desarrollo aplicado mediante dos estudios.

El estudio exploratorio incorporó un grupo focal con la entrevista semiestructurada y posteriormente un cuestionario de autoeficacia y prueba de usabilidad con el objetivo de averiguar pistas del fenómeno que dio pautas para el inicio del siguiente estudio. El segundo estudio, llamado principal, consistió en dos momentos, uno inicial que fue un trabajo heurístico que analizó y evaluó los instrumentos de trabajo para el posterior momento y que consistió en incorporar veinte participantes y realizarles una triangulación de métodos de recolección de datos: pruebas con instrumentos adaptados de autoeficacia, pruebas de usabilidad mediante la realización de tareas por escenarios en cuatro páginas web debidamente escogidas en la prueba heurística, la administración de encuestas no estructuradas y finalmente la prueba de uso tecnológico. Algunos de los procedimientos anteriores fueron analizados con la ayuda de un programa asistido por computadora llamado “Dedoosee”.

Palabras clave

Accesibilidad; autoeficacia; diseño visual; adulto mayor; comportamiento vicariante; usabilidad.

La investigación etnográfica, una metodología privilegiada en las intervenciones del Diseño social

Claudia Isabel Rojas Rodríguez

UPTC, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.

Este trabajo expone la sistematización de algunas experiencias de investigación que han optado por el abordaje antropológico de la etnografía, como estrategia de intervención en proyectos de interés social. Se relacionan algunos proyectos de investigación en los cuales se implementaron técnicas etnográficas en las principales modalidades reconocidas por la ciencia para este enfoque y se relacionan las modalidades y protocolos de acompañamiento que permitieron una mayor comprensión de los inconvenientes que desde sus expectativas encuentran las personas durante su interacción con objetos, sistemas o procedimientos al servicio de la sociedad. Se describen las principales características de las problemáticas abordadas y los presupuestos investigativos desde los cuales se recolectó la información cualitativa útil a la resolución de los problemas planteados.

La sistematización permitió afirmar que la microetnografía y la etnociencia son las dos modalidades etnográficas que logran de manera más efectiva la comprensión de las acciones de las personas participantes durante todo el proceso de investigación y creación y cómo estas metodologías se validan, especialmente en casos en donde los beneficiarios corresponden a grupos con problemáticas sociales con limitaciones cognitivas o físicas. Por esta razón, los proyectos referidos atendieron siempre pequeños grupos como sujetos de análisis, seleccionados de acuerdo con las particularidades de cada estudio.

Finalmente, y a manera de conclusión, se propone la investigación etnográfica como una estrategia de transformación social desde la cual se postula que únicamente la comprensión de las situaciones sociales se logra en la construcción de significados de las acciones de manera conjunta con los grupos de estudio. Son únicamente las personas involucradas en alguna situación social particular quienes legitiman mediante la interacción efectiva la validez y los vacios de ejecución durante el uso de los espacios y objetos del mundo que los rodea.

Palabras Clave

Sistematización; etnografía; diseño; investigación; transformación social.

Caracterización del juego autóctono de la chaza para su implementación lúdica y educativa en entornos digitales

Francisco Rafael Ayala Gallardo

Dibujo técnico, Investigación, Departamento de Diseño, Facultad de Artes, Universidad de Nariño, Colombia.

La revolución tecnológica y el desarrollo de contextos digitales han permitido la transformación del juego de lo analógico a lo digital. No obstante, es innegable que los dos coexisten, siendo factible jugar y disfrutar de los juegos en línea a través de dispositivos e interactuar como participantes y espectadores. Lejos de ser una amenaza para los juegos tradicionales, la tecnología se convierte en una oportunidad para salvaguardar el valor del juego como actividad física, pedagógica, cultural y lúdica propia del desarrollo humano.

La ponencia expone los resultados parciales de la investigación, mostrando la realidad del juego tradicional de la chaza, sus características culturales y sociales, el potencial para ser transferidas a entornos digitales y, a su vez, salvaguardar la expresión cultural y lúdica y el aprovechamiento del potencial educativo en contextos digitales emergentes.

La investigación en diseño desde el paradigma de la sostenibilidad

Adriana Gómez Alzate

Facultad de Artes y Humanidades, Universidad de Caldas, Colombia.

El proyecto se enmarca en la línea de investigación "Sostenibilidad, Arte, Sociedad y Medioambiente" / Doctorado y Maestría en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas, Colombia y participa en la RAD (Red Académica de Diseño) de Colombia y en la RETEC, Red Internacional de Estudios de Territorio y Cultura.

Los desafíos actuales que deben enfrentar las universidades frente al deterioro ambiental, el agravamiento de las desigualdades y la construcción de paz, implican nuevos retos para las investigaciones que deberán aportar desde la cultura que se perfila hoy como el foco principal de los modelos de cooperación e innovación para la sostenibilidad integral. Las nuevas ecologías digitales generan nuevas redes, con propósitos comunes que posibilitan alternativas para mejorar las interacciones locales y globales. Con este enfoque y desde la línea de investigación "Sostenibilidad, Arte, Sociedad y Medio Ambiente" de la Maestría y el Doctorado en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas-Colombia, se realizan investigaciones orientadas desde las disciplinas proyectuales y el pensamiento estratégico del diseño para la innovación y la inclusión social, donde las comunidades creativas, el fomento a las industrias culturales y el trabajo colaborativo plantean alternativas para un futuro posible del quehacer profesional del diseñador en la contemporaneidad.

Tema/campo de investigación

La línea de investigación "Sostenibilidad, Arte, Sociedad y Medioambiente" del Doctorado y la Maestría en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas, Colombia, tiene como propósito aportar parámetros conceptuales y metodológicos desde el diseño y la creación para contribuir al proceso de investigaciones que contemplen la cultura como factor de desarrollo sostenible en la contemporaneidad.

Objetivo general de la investigación

Frente a la dimensión ambiental, social y económica, la línea de investigación se enfoca en encontrar propuestas transformadoras con criterios de sostenibilidad que desde la cultura propicien el conocimiento, los valores y la conservación del potencial de la diversidad bio-cultural, con enfoque holístico y transdisciplinar.

Objetivos específicos para lograr el objetivo general

- Estudiar la dimensión cultural de la sostenibilidad aplicable a los proyectos de investigación desde el diseño y la creación con enfoque en la innovación, la inclusión y la equidad social.
- Fortalecer la aproximación holística a la solución de problemas y observar el funcionamiento de los ecosistemas sociales y culturales integrados a partir de la visión sistémica del diseño.
- Indagar sobre las alternativas desde el diseño para la conservación, difusión

y documentación de la memoria y el patrimonio cultural.
- Estudiar los fenómenos urbanos y su habitabilidad para dar respuestas desde el diseño a los nuevos desafíos de la información, la comunicación y la interacción.
- Propiciar la acción colectiva para maximizar el uso de la tecnología, minimizar sus riesgos y ser críticos con el uso y la producción tecnológica y biotecnológica.
- Buscar los espacios de co-creación desde la interculturalidad para el aprendizaje e intercambio de conocimientos que propicien la construcción y coexistencia de mundos posibles.
- Fomentar las buenas prácticas, el consumo y la producción responsable con el medio ambiente por medio de diseños transformadores.
- Dar respuestas a situaciones donde los recursos son limitados con aplicaciones desde el diseño para la innovación, el emprendimiento y la corresponsabilidad social.

Objetivos coincidentes con los objetivos del Encuentro BID

Mejorar las condiciones de habitabilidad para el bienestar de las personas y los grupos sociales que interactúan en las nuevas ecologías digitales y generan nuevas redes, son propósitos comunes que se requieren para enfrentar los problemas y mejorar las interacciones locales y globales.

Metodología de la investigación

La estructura metodológica de la investigación se crea a partir de la identificación de categorías, variables e indicadores y se implementa a partir de las mediaciones desde el pensamiento del diseño, con enfoques histórico-hermenéuticos o estudios fenomenológicos para construir formas de interpretar, significar y apropiar y en algunas de las investigaciones crear dinámicas a partir del diseño que se constituyen en investigación-creación.

El abordaje metodológico identifica tres tipos de investigación desde el Diseño:

- Investigación acerca del diseño/Básica-Deductiva.
- Investigación para el diseño/Proyectual-Investigación-Creación.
- Investigación a través del diseño/Aplicada-Fenomenológica.

Herramientas a utilizar en la investigación

Desde la identificación de macroproyectos estratégicos locales, las tesis de posgrado en diseño de la línea de investigación “Sostenibilidad, Arte, Sociedad y Medioambiente” aportan al proceso metodológico que inicia con la acción y recolección de información y termina con una reinterpretación y propuesta de transformación, desde un carácter inductivo y mixto. Se propicia la interacción social entre investigadores e investigados como acción democrática para entender qué es lo que cotidianamente ocurre en los colectivos sociales, mediante dinámicas centradas en la experiencia para transformar las situaciones sin imposiciones y lograr la autonomía y la autogestión de los proyectos sociales.

Palabras clave

Sostenibilidad; habitabilidad; co-creación; paisaje; memoria; patrimonio; interculturalidad.

El diseño circular: una cartografía de buenas prácticas

Lucinda Morrissey

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

El proyecto ha formado parte de la cátedra "Steelcase: Espacios y equipamientos educativos" desde 2011 hasta la fecha (Escuela de Doctorado e Investigación de la Universidad Europea).

Todo diseñador hoy en día tiene una responsabilidad y necesidad de ser consciente de la importancia del rol de la sostenibilidad, conciencia social y la ética en su trabajo, no sólo en los proyectos profesionales sino además en su manera de ser y vivir. El objetivo de este doctorado es construir un marco para el desarrollo colectivo de un banco de protocolos para la práctica del diseño circular y dotarlo de suficiente contenido como para atraer el máximo número de contribuciones. La investigación inicial muestra una falta de información y datos claros y fiables, existe mucho interés en la sostenibilidad en el diseño y gran cantidad de proyectos pero ningún soporte donde se presenta toda la información en un orden cronológico destacando los hitos o documentando las metodologías, tendencias, etc. Para este encuentro presentaré los avances de mi tesis.

Tema/campo de investigación

La sostenibilidad, conciencia social y ética en el sector del diseño por medio de un estudio en profundidad sobre el diseño circular (todas las menciones).

Objetivos de la investigación

- Documentar la economía circular en el sector del diseño examinando leyes, hábitos de consumo, influencias de los hitos alcanzados.
- Identificar proyectos importantes, a nivel aficionado y profesional, en el diseño a partir del año 1945.
- Crear una "plataforma" para distribuir los "findings" de esta investigación.
- Establecer un método que garantiza la participación para asegurar que crezca el desarrollo del diseño circular.

Objetivos coincidentes con los objetivos del Encuentro BID

Sociedad: El diseño, su valor y responsabilidad social, su respuesta a problemas reales: accesibilidad, design for all, service design y diseño de procesos. Sostenibilidad y retorno, ecología, ética y su influencia en la sociedad y su entorno.

Metodología de la investigación

Contexto histórico. 1945 - hasta la fecha: comenzando con el boom del diseño en la posguerra con los avances en los medios de la producción masiva, la aparición de las artes gráficas que corresponde a una sociedad ansiosa de consumir nuevos productos y servicios.

Los cambios en las tendencias de la sociedad y consumo en los años “libres” de los 60 y 70 del siglo pasado, los avances técnicos y de fabricación durante la década del 1990 hacia un movimiento general de un consumo más ético.

Herramientas a utilizar en la investigación

- Datos económicos; datos clave en la evolución del planeta.
- Momentos clave en la creación del concepto cultural del diseño circular.
- Marcos jurídicos; leyes europeas y locales.
- Comportamiento del consumidor, hábitos de la sociedad, la percepción por parte del público.
- Teoría crítica de los proyectos del diseño circular.

Palabras clave

Circular design; circular economy; design; ethics; wellbeing; sustainability; recycling; upcycling; cradle to cradle; closed loop; regenerative; social innovation; landfil; waste; excess; resistence.

Onmove, un producto de servicio orientado a la población mayor activa

Margarida Azevedo

CIFAD, Escola Superior de Artes e Design Matosinhos, Portugal.

El proyecto es una línea de investigación que está en construcción y que reporta al Departamento de Diseño de Comunicación de la Institución que la docente codirige.

Tema/campo de investigación

Somos cada vez más diferentes durante más tiempo. El proceso de envejecimiento activo no es más que un proceso de adaptación. ¿Dónde y cómo podemos ayudar a la sociedad ayudándonos a nosotros mismos? "OnMove" es un producto de servicio orientado a la población mayor activa[1], un proyecto integrado de construcción de una App[2] y su identidad visual, así como su divulgación en el espacio público. Una App para combatir el aislamiento y el sedentarismo de la población mayor, estimulando su participación en la comunidad y fomentando relaciones interpersonales e intergeneracionales.

El envejecimiento de la población es un fenómeno que persiste y con el que las sociedades van a tener que lidiar en el futuro. La persona mayor pasó de valerse por sí misma a ser percibida esencialmente como un problema social. En una visión pesimista ser mayor está principalmente asociado a sentimientos de tristeza, soledad, estados de salud debilitados y dependencia. En una visión positiva ser persona mayor activa es ser portadora de experiencia de vida y de muchas competencias que pueden ser una ventaja para los más jóvenes. Una sociedad envejecida es también un reto para mejorar la comprensión del envejecimiento como un fenómeno que afecta a todas las generaciones y a todas las dimensiones de la vida social.

Objetivo general de la investigación

Con esta propuesta se pretende promover un envejecimiento y una ciudadanía activa, combatir el aislamiento y el sedentarismo de los mayores activos, reforzar los lazos con la comunidad, estimular un sentimiento de pertenencia y utilidad social que minimice las limitaciones cotidianas y proponer el aumento de relaciones intergeneracionales que resulte en la interacción plena de la población mayor con los demás elementos de la comunidad, para atenuar la "gerontofobia".

1 Población mayor activa, un grupo especifico de personas que disfrutan de jubilación y están en prefectas
condiciones de contribuir y colaborar con la sociedad.

2 Con la colaboración de Diogo Vilar y Miguel Salazar, profesores de la UC Digital Media Design.

Objetivos específicos para lograr el objetivo general

Aplicación móvil desarrollada en forma de equipo abierto, destinada a la prestación de un conjunto diversificado de servicios (comidas, higiene personal, asistencia médicamentosa y acompañamiento médico/nutricional, apoyo en los desplazamientos al exterior, colaboración en la adquisición de bienes y servicios, tratamiento de ropa, actividades de ocupación/animación/(in) formación y educación para la salud, entre otros), para combatir el aislamiento y el sedentarismo de la población mayor, estimular su participación comunitaria y fomentar relaciones interpersonales e intergeneracionales.

Un "producto/servicio" diseñado para estimular acciones en los dominios sensorio-motor, simbólico y constructivo. Las acciones funcionales desencadenadas deben estimular y facilitar la actividad/movilidad física, las acciones imaginativas o simbólicas deben ejercitar la memoria y el (re)conocimiento inmediato de las acciones, y las acciones constructivas deben promover la realización y la concreción de tareas con "feedbacks" perceptivos.

Objetivos coincidentes con los objetivos del Encuentro BID

Las preocupaciones sociales con los mayores, por lo general, se centran en el producto discapacitante en sí, y no en la calidad y manutención de su estilo de vida retrasando el proceso de envejecimiento precoz de los individuos, o multiplicando las soluciones para estrechar las diferencias intergeneracionales, para disminuir las fobias (vivir solo, soledad y aislamiento) o las minusvalías de la edad.

En este sentido, es cada vez más impensable distanciarnos de la conciencia individual y de la responsabilidad que tenemos, en cuanto diseñadores, para con el futuro. El diseñador puede jugar un papel clave, a través de los objetos e imágenes que diseña, para crear puentes para comprender al "otro" en un mundo intolerante y culturalmente antagónico

Metodología de la investigación

El planteamiento didáctico de este proyecto se estructuró alrededor del aprendizaje basado en situaciones concretas, de tal manera que los alumnos recorran un proceso real de diseño en un proceso de vinculación teoría-práctica. Hay que subrayar que este proceso de aprendizaje, basado en la resolución de problemas por la ejecución de proyectos, tiene como objetivo promover una profundización conceptual y metodológica y alentar a los estudiantes a realizar nuevos enfoques en las problemáticas de diseño sin limitaciones técnicas o conceptuales. Blank (1997) y Harwell (1997) coinciden en que el aprendizaje basado en proyectos (ABP) es un modelo de aprendizaje en el que los estudiantes planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clase. El objetivo principal de esta estrategia es buscar la motivación del alumno, generar una consciencia en temas de preocupación social con aportación cercana de la realidad y estimular un diseño inteligente y comprometido con la sociedad y con sus ciudadanos.

Guión de estructura del proyecto App para mayores activos

Parámetros para el mantenimiento del rendimiento de la población mayor.

Promover habilidades locomotoras, habilidades psico-motoras, agilidad mental y la precisión analítica y capacitar la destreza motora, la agudeza visual, la agudeza auditiva y la agudeza cognitiva.

Guión cuestionario a los alumnos

Se realizaron cuestionarios con el fin de sensibilizar a los alumnos para las prácticas de diseño sostenidas e identificar el grupo de la población mayor para el que se destina el proyecto: grupo de edad, género, cualificaciones literarias, movilidad, destrezas motrices y cognitivas.

- ¿Existe el diseño social?
- ¿El proyecto debe tener conciencia social?
- ¿Cuál es la opinión sobre los mayores activos?
- ¿Cuál es la opinión sobre la tercera edad?
- ¿Qué diferencias establece entre hombres y mujeres en los aspectos lúdicos y estímulos de intereses?
- ¿Cuáles son las competencias más relevantes a requerir para este grupo de población?
- ¿Competencias físicas, cognitivas, constructivas, emotivas?
- ¿Cuáles son los principales problemas que se prevén para la concreción de este proyecto?
- ¿Qué característica debe tener una App para mayores?
- ¿Cuáles son las principales acciones que se deben facilitar en la App para los usuarios finales?
- ¿Cuáles son las principales ideas a seguir para que la App contenga contenidos que permitan a los mayores comunicar, interactuar, expresar, reflexionar, recordar?

Herramientas a utilizar en la investigación

La práctica proyectual fue promovida y sostenida con materiales pedagógicos de apoyo, constituidos por diaporamas, películas, documentales y entrevistas; consulta de bibliografía específica en función de la temática abordada; y se han comentado estudios de caso para estimular la visión crítica y creativa de los estudiantes. Se fomentó la búsqueda individual y el intercambio colectivo de información con la construcción de carpetas temáticas, para promover hábitos de investigación selectiva, y la presentación pública como forma de incentivo para el intercambio de información.

Algunas consideraciones para sostener la práctica proyectual

- Vivir solo, soledad y aislamiento
  Hay que entender las diferencias sutiles entre vivir solo, soledad y aislamiento. La soledad se refiere más a la opinión de los individuos acerca de su nivel de interacción social; el aislamiento es una medida del distanciamiento del individuo frente a la comunidad en general, mientras que el vivir solo no lleva necesariamente a ninguna de las anteriores situaciones.

- Prevenir la exclusión social
  El proceso de exclusión social asociado al envejecimiento y la jubilación puede y debe prevenirse antes de que suceda. El grupo de edad que se

aproxima a la edad de la jubilación necesita también iniciativas que preparen la transformación de estilo de vida que está por llegar. Sólo así será posible de forma sostenible garantizar la integración de los futuros ancianos activos, cada vez más numerosos.

Estructura del proyecto

- Contextualizar el proyecto situando el problema: recoger información preexistente (txt e imágenes de ámbito social en el contexto en estudio).
- Situar y caracterizar con claridad los objetivos del producto/servicio (características del público a que se destina, características que el proyecto debe asumir como promesa o formulación de una respuesta, ...).
- Recopilación de datos y argumentos válidos para la existencia de las piezas propuestas de acuerdo con el concepto del producto/ servicio.
- Análisis de datos (¿qué decir?, ¿a qué decir?, ¿a quién lo diría?, ¿cuándo lo diga? y ¿dónde decirlo?).
- Transposición de la conceptualización al lenguaje gráfico (estudiar la coherencia y adecuación del mensaje a los soportes y materiales).
- Presentación que revele con detalle toda la sistematización e implementación de la App.
- Video que ejemplifique la App en funcionamiento y demuestre las potencialidades del servicio propuesto.
- Piezas gráficas promocionales del servicio adecuadas y destinadas a la divulgación de la App al público mayor.

La idealización de este producto/servicio presupone la presentación coherente y detallada de la App y de todas las opciones gráficas, desde el diseño da identidad de la App con la marca “onMove”, códigos cromáticos, códigos tipográficos, iconos, imágenes, etc.

Desarrollo del proyecto

- Fase 1. Contexto
  Encuadramiento del proyecto con documento que contextualiza el producto/servicio.
- Fase 2. Briefing. Ideas/Motivación/Estrategia
  Presentación intermedia de proyecto en formato Pecha Kucha, donde conste una breve descripción del proyecto, un diagrama que ejemplifique de forma clara el proyecto y cómo éste se relaciona con la realidad donde se pretende insertar y otros elementos que considere pertinentes para la comprensión del producto/servicio.
- Fase 3. Desarrollo de la AppFlujo de trabajo
  Iconografía, tipografía, marca gráfica, imágenes, color.
- Fase 4. Presentación intermedia
  Presentación del proyecto en formato Pecha Kucha con la simulación de la App a funcionar (vídeo explicativo del proyecto con una duración máxima de 2 minutos).
- Fase 5. Presentación final
  Presentación final del proyecto presentación Pecha Kucha + video presentación de la App.

Conclusión

Actualmente no hemos podido realizar una valoración final del proyecto porque nos encontramos en fase de desarrollo y de consolidación proyectual para iniciar pruebas con los usuarios potenciales. No obstante, su evolución ha sido muy satisfactoria sobre todo por las reflexiones y debates abiertos con los estudiantes para la integración de valores éticos en el diseño e cuestionar la discapacidad e integración social, la inclusión social, la autogestión de la vida y la autoestima.

Este proyecto, desarrolló en los estudiantes una conciencia social para el bien común y una visión global y ética del diseñador, asi como, su capacidad de mediación en la construcción de mensajes, señales, símbolos y imágenes para la sociedad. El diseño gráfico ha sido entendido como instrumento de intervención crítica y creativa en un contexto social.

Palabras clave

App para mayores, diseño social, inclusión social, interacción social, autogestión de la vida, autoestima.

Bibliografía y referencias documentales

Flusser, V. (2002). Filosofía del Diseño de las Cosas. Madrid, Síntesis.
Blank, W. (1997). Authentic instruction. In W.E. Blank & S. Harwell (Eds.), Promising practices for connecting high school to the real world (pp.15–21). Tampa, FL: University of South Florida. (ERIC Document Reproduction Service No.ED407586).
Harwell, S. (1997). Project-based learning. In: W. E. Blank and S. Harwell (Eds.), Promising practices for connecting high school to the real world (pp. 23–28). Tampa, FL: University of South Florida. (ERIC Document Reproduction Service No. ED 407586).
Heller, S. (2012). 100 Ideas that Changed Graphic Design. London: Laurence King.
Moraes, D. (2010). Metaprojeto. O design do design. São Paulo: Edgard Blücher.
Roberts, L. (2006). Good. An introduction to ethics in graphic design. Lausanne: Ava Publishing.
Skolos, N., Wedell, T. (2012). Graphic design process. From problem to solution. London: Laurence King.

diseñar para el estilo de vida_

País	Ciudad	Centro	Nombre	Título de la Ráfaga	Pág
Argentina	General Roca	Universidad Nacional de Río Negro	Maria Andrea Tapia, Horacio Ángel Casal	*La carrera de diseño de interiores y mobiliario en el contexto nacional*	213
Brasil		ABEPEM - Associação Brasileira de Estudos e Pesquisas em Moda	María Celeste de Fátima Sanches	*Diseño de moda: estrategias metodológicas para el proyecto sistémico*	214
España	Madrid	Universidad Francisco de Vitoria	Carlos Pesqueira Calvo	*El color en la transfiguración del espacio*	216
Portugal	Lisboa	CIAUD	Rita Almeida Filipe	*Uso, forma y diseño intercultural*	218
Uruguay	Montevideo	Escuela Universitaria Centro de Diseño	Paula Cruz García	*Las prácticas de diseño y el actor receptor en los trabajos de tesis del CDI y EUC*	220

La carrera de diseño de interiores y mobiliario en el contexto nacional

María Andrea Tapia
Horacio Angel

Diseño Proyectual III y IV, Carrera de Diseño de Interiores y Mobiliario, Universidad Nacional de Rio Negro, Argentina.

La exposición presentará la carrera de Diseño de Interiores y Mobiliario como una de las dos únicas carreras de grado en el contexto de las universidades públicas argentinas, en el nuevo ordenamiento de la familia de carreras de Arquitectura y Diseño del Sistema Nacional de Acreditación Académica.

Este ordenamiento divide por subfamilias a las carreras según su objeto de estudio, clasificándose en subfamilia espacial aquellas carreras que tienen el espacio en todas sus escalas como objeto de estudio, objetual, donde el objeto es el protagonista, o comunicacional, donde el mensaje y la comunicación son el principal objeto de estudio.

De este modo la carrera de Diseño de Interiores y Mobiliario junto con Arquitectura redefinen las escalas de estudio e intervención y se asocian para poder construir, también, un espacio colaborativo de trabajo.

Diseño de moda: estrategias metodológicas para el proyecto sistémico

María Celeste de Fátima Sanches

ABEPEM, Associação Brasileira de Estudos e Pesquisa em Moda, Brasil.

Investigación en colaboración: Universitat Politècnica de València (España), Universidade de São Paulo e Universidade Estadual de Londrina (Brasil).

Red Internacional de Investigación en Diseño Sistémico
Grupo de Investigación Design de Moda, registrado en el Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) - Brasil.

Hipótesis

La gestión sistémica de la información, apoyada por el pensamiento visual, promueve la convergencia entre los objetivos proyectuales y la síntesis de códigos expresivos, facilitando la percepción de estructuras compositivas para la experimentación de la sintaxis de la forma.

Tema/campo de investigación

La investigación aborda la enseñanza de proyecto en el campo del Diseño de Moda, estudiando, como tema central, las metodologías para delimitación y generación de la composición estético-formal de productos de moda.

Objetivo general de la investigación

Estudiar el instrumental metodológico para la articulación de las dimensiones sintáctica y semántica en la configuración del vestuario de moda, para su empleo en el ámbito de la enseñanza del Diseño de Moda.

Objetivos específicos para lograr el objetivo general

- Investigar estrategias metodológicas para la enseñanza/aprendizaje del proyecto en diseño de moda.
- Identificar estrategias para la decodificación y codificación de referenciales expresivos en la composición estético-formal del vestuario.
- Proponer estrategias metodológicas que ayuden en el proceso de síntesis de códigos expresivos e impulsen la generación de la sintaxis de la forma en las prácticas de proyecto de los estudiantes de Diseño de Moda.
- Evaluar, por medio de la aplicación/observación en campo, la eficacia de las estrategias propuestas entre los alumnos de Diseño de Moda de la Universidade Estadual de Londrina (UEL- Brasil).

Metodología de la investigación

La consolidación de la propuesta se ha respaldado en el abordaje cualitativo, bajo la estrategia de investigación-acción. En este planteamiento, los procedimientos metodológicos han incluido estudios bibliográficos, análisis documentales e intervenciones en campo con estudiantes de Diseño de Moda. Para la realización

de las intervenciones en campo, el referencial pedagógico ha sido el del Aprendizaje Significativo, planteado por David Ausubel, y la orientación para la gestión del proceso proyectual se ha basado en los métodos sistémicos y en las aportaciones de Roam, Eppler y Burkhard, acerca de la gestión visual de la información.

La evaluación de los resultados se ha realizado mediante la triangulación de datos recogidos en el desarrollo de la observación participante en campo, testimonios individuales y realización de focus group. Con ello, se ha posibilitado la reducción y clasificación de la información y, posteriormente, el señalamiento de referencias con los conceptos teóricos. Al objeto de consolidar el instrumental propuesto, se han utilizado contenidos teóricos y prácticos de los campos del diseño, la moda, la comunicación y la pedagogía.

Herramientas a utilizar en la investigación

Desde una perspectiva constructivista, se propuso y se aplicó dos herramientas de proyecto: Diagrama Radial de Exploración Contextual y Mapa de Categorías Expresivas (MCE). La aplicación se produjo en prácticas proyectuales en clase, en las cuales se ha evaluado la eficacia de tales herramientas. Para ello, el proceso incluyó registros audiovisuales y escritos del trayecto proyectual, prototipado de los artefactos y presentación audiovisual de las soluciones.

Palabras clave

Diseño de moda; metodología de proyecto; enseñanza; sintaxis de la forma.

El color en la transfiguración del espacio

Carlos Pesqueira Calvo

Asignatura Volumen, Departamento Herramientas del Diseño, Grado de Diseño, Facultad de Ciencias de la Comunicación, UFV, Universidad Francisco de Vitoria, España.

El proyecto participa en el grupo de investigación de la UFV (Universidad Francisco de Vitoria) "Arquitecturas Ocasionales".

Esta investigación analiza la capacidad del color de cualificar los espacios, proponiendo una clasificación de los diferentes dispositivos que actúan en este proceso.

Tras un acercamiento a diferentes espacios cualificados por la luz y el color, se plantea la necesidad de entender las variables intervinientes en el proceso. Se decide llevar a cabo un estudio empírico de todas estas situaciones mediante un laboratorio de espacios representados por maquetas. Se han realizado y seleccionado unas 2.900 fotografías, clasificadas en 252 casos de estudio completando un catálogo visual de diferentes situaciones que constituyen una taxonomía que permite interpretar la transformación producida por el color en cualquier espacio.

Se verifica la validez de esta clasificación estudiando siete espacios modelo en los que el color transfigura el espacio mediante la activación conjunta de varios de los dispositivos analizados. Estos siete espacios engloban en sus interiores todos los fenómenos encontrados en el análisis previo.

Tema/campo de investigación

Diseño de espacios interiores. El color.

Objetivo general de la investigación

Conocer la relación entre la luz y el color en el espacio interior.

Objetivos específicos para lograr el objetivo general

- Realizar una clasificación de las diversas interacciones entre la luz y el color en el espacio interior.
- Llevar a cabo una comprobación de la validez y universalidad de la taxonomía realizada.

Objetivos coincidentes con los objetivos del Encuentro BID

Encontrar una clasificación que sirva como generadora de procesos formativos en cuanto al tema del color en el diseño del espacio interior. Pero que, a su vez, sea también generadora de conocimiento sirviéndonos para entender cómo poder diseñar las posibles combinaciones de luz y color en el espacio.

Metodología de la investigación

Se realiza un estudio empírico de las diferentes situaciones espaciales a través de fotografías de maquetas con distintas condiciones de luz, colores y propiedades de la materia.

La validez de este estudio es comprobado posteriormente en espacios reales.

Herramientas a utilizar en la investigación

Maquetas, fotografías, dibujos analíticos…

Palabras clave

Color; diseño interior; dispositivos de transfiguración; fotografía.

Uso, forma y diseño cultural

Rita Almeida Filipe

CIAUD, Centro de investigação em Arquitetura, Urbanismo e Design, Faculdade de Arquitetura, Universidade de Lisboa, Portugal.

Se trata de un trabajo con una industria con un legado formal muy rico, pues opera a la vez en la producción manufacturera y en una producción industrial sofisticada. Se cuestiona la sostenibilidad de la producción industrial actual y se busca conferir valor simbólico y significado a los objetos de uso, para refrenar el consumo y prolongar su tiempo de vida.

Se cuestiona el funcionalismo y el International Style propuestos por el modernismo y la globalización y se promueve el estudio de la porcelana y la excelencia de la producción manual a través del estudio de la cultura tradicional y vernácula.

Un 'estilo basado en el conocimiento'

Se cuestionan los propósitos del diseño y se proponen objetos sin una función predeterminada, refutando funciones fijas y desactualizadas en los servicios de porcelana tradicionales, facilitando la sucesiva apropiación por todos y cada uno a lo largo de los tiempos, siendo estos objetos apropiados por una improvisación constante en las prácticas de la vida cotidiana doméstica.

Se reflexiona sobre el proceso creativo, en el trabajo sobre la cultura cosmopolita y vernácula, o sobre la hibridación de las prácticas, recurriendo al legado formal en la génesis de la fábrica y la historia de la porcelana como términos de lenguaje comunes a la pluralidad cultural de las sociedades actuales.

Se busca ir al encuentro de la vida real de las personas mediante la unión entre el arte y la vida, evitando metodologías generalistas y restrictivas de la creatividad individual y del compartir de significado, conciliando a John Ruskin (1851) con Homi Bhabha (2013).

Se reajustan lo bello o lo sublime para reflexionar sobre el valor y el simbolismo de los objetos, porque nos alejamos de un funcionalismo estricto y repensamos 'la belleza de la oportunidad de la producción' manual (Hume) como factor de sostenibilidad y cohesión social .

Se elaboraron 'laboratorios de contextualización' para probar los objetos estudiados y otras referencias formales en el contexto contemporáneo.

Así, la concepción de un International Style da lugar a un estilo basado en el conocimiento (Gunn y Wendy, 2013, p.10) de las prácticas de acción en el mundo.

Conclusión

Evitando la tautología del sistema de consumo, que se alimenta de novedades que conducen al agotamiento del mercado y de los recursos naturales sin cambiar nada, surgió la hipótesis de mantener los mismos objetos y modificar sólo la estructura interpretativa para generar el cambio. Sólo puede cambiar el

significado a través del uso de los mismos objetos. Y si el proyecto se refiere a la historia de la porcelana, posibilitando el reconocimiento de su valor y simbolismo por diversas culturas reunidas en el ambiente cosmopolita contemporáneo, tal vez la belleza de su adecuación se revele por la posibilidad del diálogo cultural y la sostenibilidad de la producción.

Se prolongaría así el tiempo de vida de los objetos por su valor intrínseco y por la renovación constante de su significado a través del uso.

Bibliografía y referencias documentales

Bhabha, Homi, 2013, The age of insecurity. Berlim: Former West: documents, constellations, prospects - lecture, http://vimeo.com/68372144. Acedido em 17/4/2017.

Chappell, V. C., 1963, The Philosophy of David Hume, David Hume edited by, Nova Iorque: Modern Library.

Gunn, Wendy, 2013, Design Anthropology, theory and practice, e Otto, Rachel e Smith. Londres e Nova Iorque: Bloomsbury.

Ruskin, John, 1853, The Stones of Venice. Londres: The Fall, Smith, Elder & Co.

Las prácticas de diseño y el actor receptor en los trabajos de tesis del CDI y EUCD

Paula Cruz García

Área Proyectual Diseño, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, EUCD, Escuela Universitaria Centro de Diseño, Uruguay.

El proyecto integró el Centro Interdisciplinario de Envejecimiento (CIEn), el Espacio de Integración abierta sobre personas mayores de la EUCD y el Grupo de investigación Educación Superior Interdisciplinaria de la Unidad académica del Espacio Interdisciplinario.

La preocupación por el actor en términos de participación depende de la práctica de diseño y del tema o problema que sea abordado. Es en este sentido que conocer y hacer participar al usuario en el proceso adquiere diversas dimensiones: desde tomarlo como un dato, identificar sus necesidades, su percepción y comprensión de los productos hasta tener una participación en todo el proceso aportando, inclusive, en su configuración.

La investigación presentada analiza las prácticas de diseño en las tesis de grado de los diseñadores egresados del CDI y EUCD en sus dos orientaciones, industrial y textil e indumentaria, que egresaron entre 1988 y 2015. Para lograr los objetivos se creó una base de datos y se analizaron las tesis para construir las dimensiones y caracterizar las prácticas. Las dimensiones analizadas caracterizan las prácticas en temas y problemas, relación con el actor receptor y temas y problemas de inclusión social.

Hipótesis

En Uruguay, la formación en diseño surge amparada en políticas de desarrollo implementadas a través del Ministerio de Educación y Cultura (MEC) y su impronta ha sido la de dirigirlo hacia el desarrollo industrial y el sector productivo lo que, con diferentes matices, ha propiciado que la formación de los diseñadores apuntara en esa dirección. A partir del proceso de paso del Centro de Diseño (CDI) a la Udelar, hoy Escuela Universitaria Centro de Diseño (EUCD), se han implementado cambios en los espacios de formación ingresando abordajes orientados a atender o resolver necesidades sociales en procesos cada vez más complejos. Se plantea como hipótesis que en este proceso de casi treinta años las prácticas han cambiado, incorporando la participación del actor y abordando diversas problemáticas y en particular aquellas que manejan temas y problemas de inclusión social.

Tema/campo de investigación

Prácticas de diseño, vínculos con el actor receptor y diseño para la inclusión social.

Objetivo general de la investigación

Analizar las prácticas descritas en las tesis de grado de los egresados de CDI y EUCD en relación a los “actores receptores” de las propuestas de diseño.

Objetivos específicos para lograr el objetivo general

- Sistematizar los trayectos de formación (tesis de grado) de los egresados del CDI y EUCD en las opciones de la carrera, textil indumentaria y producto, a través de la construcción de "grupos" de acuerdo a la generación de ingreso.
- Caracterizar las prácticas en relación a los temas y problemas abordados en sus tesis.
- Caracterizar las prácticas en relación a los actores destinatarios de las propuestas de diseño en sus tesis.

Objetivos coincidentes con los objetivos del Encuentro BID

Conocer los modos de producir diseño de acuerdo a las prácticas de los diseñadores egresados (tesis de grado) da la posibilidad de aportar cauces para la construcción de conocimientos contextualizados aportando al crecimiento de la disciplina. Se busca caracterizar los problemas abordados por las prácticas de los diseñadores en sus trayectos de formación, entender de qué manera es posible abordar problemas de inclusión social desde la perspectiva de la formación del diseñador y en relación al actor receptor de la propuestas de diseño. La investigación propuesta se relaciona con los ejes El rol del diseñador cuando el usuario también diseña y Nuevas formas de generar y compartir conocimiento. Ambos, en cuanto que abordan, identifican y caracterizan las prácticas en términos de los actores que participan. Analiza las prácticas en términos de temas y problemas y actores destinatarios. Incluye la perspectiva de inclusión social y agencia (conceptos de Amartya Sen) y la perspectiva del modelo social diseño de Margolin. Se relaciona con el proceso en cuanto al análisis de las prácticas incorporando en el proceso al actor (usuario). En este sentido se analiza la relación con el actor desde la definición de cómo se nombra, cómo participa y cómo se define.

Metodología de la investigación

Investigación de tipo exploratoria, descriptiva, correlacional y de corte longitudinal de las prácticas de los egresados del CDI y EUCD expresadas en sus tesis de grado. Se creó una base de datos donde se trabajó como unidad de análisis el egresado en relación a su año de ingreso y su trabajo de tesis. El universo lo constituyen los egresados en sus dos orientaciones, industrial y textil e indumentaria, hasta el año 2015 inclusive - 336 diseñadores en total, 205 de producto y 131 de textil e indumentaria. A partir de la base de datos se fueron construyendo dimensiones de análisis para caracterizar las prácticas.

Herramientas a utilizar en la investigación

Las herramientas utilizadas son: análisis de documentos (tesis de grado) y creación de bases de datos.

Palabras clave

Diseño; prácticas; actor receptor.

diseñar para el crecimiento de la economía_

País	Ciudad	Centro	Nombre	Título de la Ráfaga	Pág
Ecuador	Quito	Universidad central del Ecuador	Dely Nathalia Bravo Donoso	*El diseño industrial en el Ecuador*	225
España	Madrid	IED - Istituto Europeo di Design	José Escudero	*El glamuroso negocio de la moda - cómo los grandes grupos del lujo y la moda están ayudando a que el diseño y la creatividad cree riqueza*	227
España	Barcelona	EINA Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona	Lluc Massaguer Busqueta	*Encaje entre las competencias académicas y las profesionales en el perfil de diseñador/a gráfico/a*	229
España	Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Pilar Lara Cuenca	*Emprendimiento creativo: nuevas perspectivas formativas en el ámbito del diseño*	231
España	Madrid	IED - Istituto Europeo di Design	Rocío Ortiz de Bethencourt	*Las fronteras de la innovación en el retail impacto en las estrategias e crecimiento del sector de la moda*	234
España	Madrid	ESNE	Verónica Meléndez Valoriaz	*Acciones encadenadas de ida y vuelta universidad-empresa / aulas-entornos profesionales*	236

El diseño industrial en el Ecuador

Dely Nathalia Bravo Donoso

Ingeniería en Diseño Industrial,
Facultad de Ingeniería, Ciencias Físicas y Matemática,
Universidad Central del Ecuador.

El diseño industrial en el Ecuador se encuentra en proceso ascendente; hoy en día es considerada una actividad primordial dentro del sector industrial que permite mejorar los objetos producidos para generar elementos competitivos y con identidad. Desde el boom petrolero de los años sesenta, el diseño industrial ha ganado terreno en el país con la creación de la industria carrocera, de plásticos y cerámica.

El diseño industrial se ha fortalecido y en la actualidad se destinan espacios culturales para exponer el trabajo destacado de diseñadores; para ello se creó Cromía que se desarrolla anualmente desde el 2013. El diseño es considerado un factor de competitividad para el desarrollo del producto, permite fomentar y fortalecer la identidad propia; muestra de ello es el desarrollo de productos artesanales y semi-industriales caracterizados por la heterogeneidad y la identidad cultural que actualmente se desarrollan con fines de exportación.

Hipótesis

Debido al cambio de matriz productiva en el Ecuador, la aplicación de una adecuada Gestión de Diseño en las Mipymes del sector manufacturero de la Zona 9 Distrito Metropolitano de Quito mejoraría el desarrollo de productos y les incorporaría valor agregado.

Tema/campo de investigación

La importancia del diseño en el desarrollo de productos con valor agregado para su internacionalización, en el sector manufacturero de la zona 9 Distrito Metropolitano de Quito (Ecuador).

Objetivo general de la investigación

Demostrar la importancia que tiene la incorporación del diseño en el tejido industrial para el desarrollo de productos con valor agregado.

Objetivos específicos para lograr el objetivo general

- Investigar la importancia que tiene el diseño dentro de la empresa a través de la revisión de literatura y estudio bibliométrico que muestre recursos y metodologías, aptos para ser reproducidos.
- Analizar casos de estudio en la Zona 9 Distrito Metropolitano de Quito, en donde la aplicación adecuada del diseño haya generado mejores productos.
- Desarrollar una propuesta que pueda ser aplicada en las diferentes Mipymes de la Zona 9 Distrito Metropolitano de Quito para la mejora de los productos que se llevan a cabo.

Objetivos coincidentes con los objetivos del Encuentro BID

- Investigar la interrelación entre el diseño y los procesos de producción industrial y el mercado.
- Investigar la teoría e historia del diseño en la cultura contemporánea.

Metodología de la investigación

Investigación cualitativa y revisión de literatura pertinente que ayude a profundizar la investigación.

Herramientas a utilizar en la investigación

Observación, entrevistas en profundidad y revisión de documentos.

Palabras clave

Diseño industrial; gestión; factor de competitividad; valor agregado.

El glamuroso negocio de la moda. Cómo los grandes grupos del lujo y la moda están ayudando a que el diseño y la creatividad cree riqueza

José Escudero

Escuela de Moda, IED Madrid, Instituto Europeo di Design, España

El diseño, la creatividad sin control, es como la potencia sin control: se pierde, se desvanece, se muere…. Por ese motivo en el mundo de la moda y la creatividad, la labor que están realizando los grandes grupos internacionales vinculados al lujo y a la moda, como LVMH, Richemont o Kering, está permitiendo que la creatividad y el diseño cada día se ponga con mayor facilidad en valor.

El diseño y la gestión en muchas ocasiones son como el "aceite y el agua", nunca se pueden mezclar. Gracias a estos grupos internacionales el diseño se pone en valor y la creatividad puede eclosionar.

Más de 60 marcas reconocidas a nivel mundial, Louis Vuitton, Cartier, Givenchy, Loewe, entre otras, pertenecen a estos grupos. No hay que verlos como una amenaza o unos "explotadores" de la creatividad, sino como unos impulsores del valor del diseño, el saber hacer y la tradición.

El objetivo de la ponencia es aclarar el importante rol que están jugando estas grandes corporaciones en el mundo de la creatividad. Repasando como operan estos grupos desde una forma general, se aclarará a la audiencia el importante rol que están llevando a cabo para poner en valor el diseño y la creatividad.

Es un tema que genera polémica ya que existen muchos detractores de estas grandes corporaciones pero sin embargo su labor aporta valor, crecimiento y nos permite a todos disfrutar de grandes diseñadores y de su creatividad.

Tema/campo de investigación

La positiva incidencia de las grandes corporaciones de la industria de la moda, y el lujo en la creación de riqueza a través de su inversión el diseño y la creatividad.

Objetivo general de la investigación

Analizar cómo las corporaciones o grupos formados por diferentes marcas del sector vinculado al diseño y la creatividad ayudan a acercar a un mayor volumen de personas a estas compañías a la vez que generan un impacto positivo en el entorno social y empresarial:

- Generación de puestos de trabajo.
- Inversión en cultura.
- Desarrollo de industrias paralelas.
- Crecimiento de economías subdesarrolladas.
- Mantenimiento de tradiciones artesanales.

Objetivos específicos para lograr el objetivo general

Los objetivos específicos son evaluar cuantitativamente:

- Impacto en el crecimiento del PIB.
- Impacto en la generación de nuevas compañías.
- Impacto en la generación de puestos de trabajo.
- Impacto indirecto en otras industrias: transporte, infraestructuras, turismo, etc.

Objetivos coincidentes con los objetivos del Encuentro BID

Gracias a las labores de investigación realizadas se pretende analizar la correlación existente entre la apuesta de los grandes grupos empresariales con el desarrollo del Diseño y su positivo impacto en:

- Una sociedad mejor.
- Un futuro más sostenible.
- Cambios positivos en los estilos de vida.
- Crecimiento económico directo e indirecto.

Metodología de la investigación

Será la utilización de métodos empíricos y métodos teóricos.

- Métodos empíricos: Observación, medición, experimentación.
- Métodos teóricos: Análisis y síntesis, deducción e inducción, hipotético deductivo, histórico y lógico.

Herramientas a utilizar en la investigación

Las herramientas que están siendo empleadas para llevar a cabo la investigación son las siguientes:

- Análisis de documentación pública de las Corporaciones cotizadas, Grupos Empresariales, Sociedades de Capital Riesgo con participación en compañías vinculadas a la Moda, Diseño y Lujo (listado no exhaustivo a modo de ejemplo): LVMH, Richemont, Kering, LCapital, Lion Capital.
- Entrevistas.
- Encuestas.
- Observación.

Palabras clave

Diseño; crecimiento sostenible; moda; lujo; desarrollo social; artesanía; futuro; medio ambiente; transformación.

Bibliografía y referencias documentales

www.avercrombie.com

www.lvmh.com

www.richemont.com

www.kering.com

Encaje entre las competencias académicas y las profesionales en el perfil de diseñador/a gráfico/a

Lluc Massaguer Busqueta

EINA, Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona, UAB, Universidad Autónoma de Barcelona, España.

El proyecto está dentro del Grupo de Investigación DIDI (Didáctica del Diseño) de EINA Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona.

La complejidad del paso de la universidad al ámbito profesional, concretamente en el ámbito del Diseño Gráfico, ha impulsado la búsqueda de la confluencia entre la adquisición de competencias de los graduados en el ámbito universitario y su ejercicio en el profesional. ¿Hasta qué punto hay correspondencia entre las competencias académicas en las que se basa el Plan de Estudios en el ámbito formativo y la demanda que hace la profesión?¿De qué manera se puede identificar este nivel de encaje?

La construcción de un sistema diagnóstico que identifique el nivel de ajuste entre las competencias académicas impartidas en el centro universitario y las competencias profesionales requeridas en el ámbito profesional del diseño gráfico quiere crear una herramienta que ayude a conocer las demandas del ámbito profesional del sector, así como actualizar las competencias del Grado en Diseño.

Tema/campo de investigación

El encaje de las competencias académicas en los estudios universitarios de diseño y las profesionales en el ámbito del diseño gráfico.

Objetivo general de la investigación

Determinar el grado de ajuste de las competencias adquiridas durante la formación universitaria y aquellas que pertenecen al ejercicio profesional del diseño gráfico para mejorar el encaje que el graduado encuentra entre sus competencias a nivel académico y las que deberá ejercer, como graduado, a nivel profesional, así como para la construcción de un nuevo perfil de profesional que mejore las carencias que, desde el ámbito formativo, se pueden detectar.

Objetivos específicos para lograr el objetivo general

- Definir el perfil competencial: Titulado de Grado de Diseño (competencias académicas a adquirir durante el período de formación inicial).
- Diseñador profesional (competencias necesarias para realizar un buen ejercicio en la profesión). Conocer si el nivel competencial (específico y transversal), marcado desde la universidad, coincide con el demandado en el ámbito profesional.
- Establecer un sistema de diagnosis para la actualización de las competencias al perfil académico.

Objetivos coincidentes con los objetivos del Encuentro BID

A partir de un estudio de caso, mostrar el proceso de investigación y resultados del análisis de la relación entre formación y profesión mediante una nueva herramienta estratégica para adaptarse a los nuevos escenarios socioeconómicos. Al igual que ocurre en uno de los objetivos del Encuentro BID, desde el presente estudio se resalta la "importancia del diseño como factor clave en el desarrollo económico y social de los contextos territoriales específicos, y en los que los centros educativos pueden ejercer una influencia más directa", así como "a través de su labor docente e investigadora, desde los centros educativos, adoptar un papel protagonista en la creación de un ecosistema social innovador, generando conocimiento y metodologías y aplicándolas en beneficio de un cambio social y económico positivos en su entorno próximo".

Metodología de la investigación

Se trata de una investigación basada en un paradigma interpretativo y una metodología mixta, combinando un enfoque cuantitativo y cualitativo en varias fases del estudio. El testeo y posterior aplicación del sistema se ha basado en una investigación evaluativa, mediante un estudio de caso.

Herramientas a utilizar en la investigación

El proceso de construcción y validación instrumental de la primera parte de la investigación ha seguido básicamente el método Delphi, con dos rondas de aplicación sucesivas, a partir de la utilización sistemática de un juicio intuitivo emitido por un grupo de expertos. En una segunda fase se ha recorrido al Focus Group para triangular los datos obtenidos y, así, llegar a una serie de conclusiones que se transformarán en propuestas pedagógicas y curriculares.

Palabras clave

Diseño gráfico; competencias académicas; competencias profesionales; grado; Barcelona.

Emprendimiento creativo: nuevas perspectivas formativas en el ámbito del diseño

Pilar Lara Cuenca

Departamento de Dibujo II (Diseño e Imagen), Facultad de Bellas Artes, UCM, Universidad Complutense de Madrid, España.

La investigación corresponde a un proyecto de tesis dentro del programa de Doctorado en Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid.

Llama la atención cómo sincrónicamente en distintos lugares del planeta surgen propuestas educativas para formar emprendedores creativos, a veces desde las escuelas de diseño y otras desde la formación empresarial.

De esta manera se da forma a un nuevo perfil profesional, el diseñador emprendedor, que combina creatividad, metodología de proyecto e innovación, todos ellos vectores clave de cara el escenario económico futuro.

Nuevas perspectivas en un entorno de crisis y cambio

En un entorno generalizado de cambio de paradigma (económico, científico, político, social...) muchos dirigen su mirada hacia los creativos, confiando en que serán los que propongan soluciones a los nuevos problemas. Corporaciones, entidades públicas y ámbitos académicos despliegan programas formativos y de apoyo a iniciativas empresariales innovadoras. Surgen tendencias desde diferentes disciplinas, animando a los más osados a lanzarse a bailar en la cuerda floja de nuevos abismos que hay que salvar.

La profesión de diseñador: "work in progress"

El diseño surge de la mano de la industrialización y la fabricación en serie. Las distintas ramas tal como las entendemos hoy (gráfico, producto, moda, multimedia, etc.) cambian y evolucionan siguiendo el paso vertiginoso de los progresos tecnológicos.

El eje que aglutina estos sectores es la creatividad, entendida como capacidad para resolver problemas creando soluciones diferentes a las ya conocidas. Además, todos ellos participan en puntos clave de la producción e intercambio de bienes y servicios.

Hoy día las empresas demandan profesionales formados y capaces no solo de dar respuesta a los nuevos retos, sino incluso de inventar nuevas maneras de actuación.

Por su parte, desde los ámbitos educativos se intenta mantener actualizada la oferta formativa para satisfacer la demanda del mercado y también para establecer y delimitar conceptualmente las distintas disciplinas.

Factores de análisis

Son muchos los factores que contribuyen a un cambio de escenario: el surgimiento de las llamadas "puntocom" marcó un punto de inflexión de cara a reconocer el valor financiero de las ideas. Se habla de inversión en innovación

y en diseño de servicios y el modelado de negocios se configura como un nuevo entorno profesional.

Por otro lado, como respuesta a la estandarización, la línea que va de lo global a lo local se demuestra un vector de ida y vuelta y se produce una apreciación creciente de lo singular, genuino o auténtico.

En este entorno, el emprendedor se configura como una suerte de héroe de nuestro tiempo, en el que se confía para que abra caminos en un entorno de incertidumbre.

Estos equilibristas de nuestro tiempo acuden a la llamada con el corazón alegre. Arriesgan todo, se sienten libres, caminan sin red.

Otro fenómeno interesante es la reincorporación de la ética a los modelos económicos, poniendo en el centro al ser humano. Según este punto de vista, la crisis económica no se debe tanto a la falta de recursos como a su gestión. Este concepto nos lleva a integrar una preocupación por el Medio Ambiente y por la humanidad en su conjunto.

Tema/campo de investigación

Análisis de programas formativos orientados a un nuevo perfil profesional: "el diseñador emprendedor".

Estos programas se articulan en torno a 5 vectores:

- Elección de una profesión a partir del talento personal. Motivación genuina.
- Creatividad, innovación, curiosidad, riesgo.
- Metodología del proceso creativo.
- Comunicación. Lo individual vs. lo colectivo.
- Intercambio de bienes y servicios. Gestión empresarial. Concepto de economía sostenible y centrada en el ser humano.

Objetivo general de la investigación

Establecer los referentes y las necesidades de la actual coyuntura que dan lugar a estas iniciativas (programas formativos orientados al perfil profesional del "diseñador emprendedor"). Constatar la sincronicidad de este fenómeno en distintos lugares. Aportar un esquema en el que se visualiza un plan de estudios tipo.

Objetivos específicos para lograr el objetivo general

Selección y análisis comparativo de diferentes planes de estudio. Selección y revisión de bibliografía que aporta referentes y argumentación base.

Objetivos con los objetivos del Encuentro BID

Dar a conocer los equipos, perfiles y líneas de investigación en marcha en los diferentes centros docentes participantes en el Encuentro BID de cara a favorecer y facilitar la colaboración entre estos.

Dar a conocer proyectos de investigación destacados, en curso o finalizados en la región iberoamericana.

Palabras clave

Emprendimiento creativo; programas formativos de diseño y gestión; gestión empresarial; nueva economía; gestión de la innovación.

Bibliografía y referencias documentales

Escohotado, A. (2000). Caos y Orden. Madrid: S.L.U. Espasa Libros.
Julier, G. (2010). La cultura del diseño. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
Manzini, E. (2015). Cuando todos diseñan: Una introducción al diseño para la innovación social. Madrid: Experimenta Editorial.
Morace, F y Pasini, E. (2009). La estrategia del colibrí. La globalización y su antídoto. Madrid. Experimenta Editorial.
Munari, B. (1966). Arte come mestiere. Bari: Editori Laterza.

Las fronteras de la innovación en el retail. Impacto en las estrategias de crecimiento del sector de la moda

Rocío Ortiz de Bethencourt

Escuela de Moda, IED Madrid, Instituto Europeo di Design, España.

A lo largo de la última década, el mundo del Retail en moda ha experimentado transformaciones estructurales sin precedentes. Así, se puede citar el desarrollo de los denominados Power Retailers que con su dimensión global están dominando las políticas de aprovisionamiento y de precios a nivel mundial.

Este fenómeno se está observando no sólo en las empresas de distribución sino incluso en productores de bienes de consumo; también en marcas de lujo que, a menudo, desarrollan nuevos conceptos y formatos de tiendas innovadoras y de gran impacto visual.

El desarrollo de las fórmulas de negocio integradas provoca un efecto tenaza sobre los modelos de empresas más tradicionales, poniendo en crisis a empresas y negocios que hasta ahora eran de gran éxito, tanto en el sector de la distribución como en el mundo industrial.

Las principales implicaciones son:

- La reducción contínua del segmento de tiendas independientes y multi-marca.
- Las fuertes presiones en los precios y en la rentabilidad.
- La creciente dificultad para desarrollar y consolidar una marca.
- La absoluta necesidad de abordar procesos de desarrollo internacional que, además de complejos, requieren elevadas inversiones.
- Los consumidores de moda apuestan cada vez más por la compra a través del canal on line. ¿Desaparecerá la compra off line? ¿Tienen sentido las tiendas físicas?

La digitalización y la transformación tecnológica son los dos grandes vectores de cambio de la sociedad actual, dos constantes presentes en todos los ámbitos sociales, económicos y culturales. Sin embargo, el uso de Internet y el equipamiento de las familias no es homogéneo y todavía existe la brecha digital. Para entender el campo de juego del comercio electrónico de la moda resulta esencial conocer cómo están equipados y qué hábitos tienen los consumidores en el uso de la tecnología.

Tema/campo de investigación

Comportamiento del consumidor en el sector del Retail en Moda.

Objetivo general de la investigación

Demostrar cómo el comportamiento del consumidor ha operado cambios en la Cadena de Suministro en los formatos integrados verticalmente. Al mismo

tiempo, los nuevos sistemas de tecnología RFDI aplican procesos innovadores en la gestión de la Cadena de Demanda.

Objetivos coincidentes con los objetivos del Encuentro BID

- Diseñar para el crecimiento de la economía
- Diseñar para el desarrollo social
- Diseñar para un mundo complejo

Metodología de la investigación

- Análisis de los diferentes grupos de distribución organizada en España.
- Análisis de cómo afecta la tecnología a los nuevos sistemas de la gestión de la cadena de suministro.
- Análisis del nuevo perfil del consumidor del siglo XXI.
- Análisis de la omnicanalidad y sus consecuencias en la distribución.

Herramientas a utilizar en la investigación

- Análisis de los laboratorios de tendencias.
- Estudio de los informes de las principales empresas de distribución y logística textil.
- Estudio de los informes sobre comportamiento del consumidor y neuro marketing.
- Asistencia a congresos.
- Visitas a empresas del sector.
- Preparación de clases para la universidad y conferencias y seminarios especializados.

Conclusiones

- Posicionarse en un segmento de producto aportando algo distinto al resto.
- Ser sumamente creativos en la gestión del negocio.
- Puesto que por necesidad no se vende, vender ilusión, comodidad, facilidad, calidad y estilo de vida.
- Crear alianzas estratégicas entre el distribuidor y el proveedor.
- Decidir qué oferta de necesidades del cliente objetivo se quiere satisfacer.
- Ser valiente.

Palabras clave

Neuromarketing; retail; tecnología RFDI; gestión de la cadena de suministro; omnicanalidad; consumidor.

Bibliografía y referencias documentales

Álvarez de Blanco, R., Neuromarketing, Prentice Hall.
Linstrom, M., Buyology, Gestión 2000.
Lara L. y Tomás, J., Por qué unas tiendas venden y otras no, Libros de cabecera
Saviolo, S. y Testa, M., Strategic Management in the Fashion companies, Etas
Digital: modaes.es
The Business of Fashion.

Acciones encadenadas de ida y vuelta. Universidad-empresa/ aulas-entornos profesionales

Verónica Meléndez Valoria

ESNE, Escuela universitaria de diseño, innovación y tecnología, España.

La cooperación universidad-empresa supone para los centros de enseñanza una forma de contacto real con los sistemas económicos, sociales y culturales en los que ambos sectores conviven. Implica un acercamiento a los entornos productivos que permite a los estudiantes tener una visión más clara de los ámbitos en los que desarrollarán su carrera profesional. Es especialmente en la enseñanza superior universitaria donde los límites entre las actividades formativas y académicas y las extracurriculares son cada vez más difusos, más inestables.

La propuesta que se presenta en este artículo es, por una parte, una reflexión sobre las relaciones entre lo académico y lo profesional, ensayadas a través de experiencias realizadas en varios años de docencia e investigación, con sus últimas aplicaciones desarrolladas en asignaturas impartidas en cursos recientes. Pero este texto pretende ser también una parada necesaria para valorar los resultados obtenidos, para el planteamiento de nuevos objetivos, así como para la apertura de nuevas propuestas que podrían extenderse a actuaciones generales del centro, o a un rango mayor de asignaturas, de cualquiera de los Grados o Masters que se imparten. Es una experiencia que cuestiona indirectamente la estructura de los planes de enseñanza y las estrategias generales de los centros de educación superior y todos los aliados con quienes estos establecen relaciones de cooperación.

Frente a fórmulas ya implantadas de relación entre el mundo profesional y el académico este proyecto docente se basa en la alteración de algunos parámetros. Estas ligeras desviaciones de los protocolos de contacto con la empresa permiten crear situaciones fuera de lo común, en definitiva nuevas vías de trabajo que apuesten por la diferenciación en la oferta educativa y por el aumento de la motivación, la confianza y el compromiso del alumnado, especialmente a partir de una posición más protagonista del alumno y su trabajo.

Si exploramos las formas más comunes de interacción entre la universidad y las empresas, recogidas en diversos estudios y comentadas en foros de debate, se observa que estas relaciones están variando. Ya no solo nos encontramos en una rutina de periodos de prácticas dentro de un entorno más o menos reconocible. Incluso podríamos afirmar que las colaboraciones para proyectos puntuales o las cátedras de empresa, con la exigencia y predefinición que estas implican, son interacciones que necesitan una revisión. En una realidad económica como la actual es preciso plantear sistemas más ágiles. Existen otros formatos y, lo que es más, existen ritmos e interacciones inexploradas. Las experiencias en común pueden contribuir también a la creación de vínculos duraderos o potenciales y al nacimiento de proyectos inesperados. Es en ese espacio indefinido de cambio donde se ha introducido una dinámica,

es decir, un proceso que se compone no de una experiencia aislada sino de una suma de acciones encadenadas donde empresa y universidad se conocen y colaboran de manera secuencial, como aspira a describir esta comunicación.

Tema/campo de investigación

Relación universidad – empresa

Objetivo general de la investigación

Innovación en los sistemas de educación superior a partir de la colaboración entre universidad y empresa.

Objetivos específicos para lograr el objetivo general

Analizar y ensayar formas de cooperación y nuevas alianzas.

Metodología de la investigación

Esta experiencia se inscribe en un proyecto docente más general que se ocupa del estudio de las relaciones entre lo académico y lo profesional. Se propone un sistema de colaboración de complejidad y compromiso creciente, comenzando por actividades de carácter docente donde participan las empresas, progresando hacia fórmulas de corte más profesional, como la evaluación de unos resultados por parte de empresas o la discusión conjunta de proyectos susceptibles de ser ejecutables, hacia el afianzamiento de alianzas comunes basadas en el trabajo y talento de los alumnos.

Herramientas a utilizar en la investigación

Sesiones críticas comunes, trabajo y producción propia del alumno, enunciados, cronograma / diario, fichas de acciones encadenadas, registro de actividades, seguimiento del histórico de acciones vinculadas con la investigación general.

Palabras clave

Universidad, Empresa, Talento, Cooperación, Acciones.

Bibliografía y referencias documentales

AA.VV. (2015). Nuevas formas de cooperación entre universidades y empresas. Proyecto EMCOSU. Informe de la Cámara de Comercio de España.
AA.VV. (2006). The moments of truth in customer service. McKinsey Quarterly.
AA.VV. (2017). Actas digitales: I Congreso Internacional de Innovación en la Docencia del Diseño. Madrid: EED – ESNE Editorial.
Harwood, J. (2011). The Interface: IBM and the Transformation of Corporate Design, 1945-1976. University of Minnesota Press.
Meléndez, V. (2016). Gestión Intelectual de las Prácticas Comunicativas en Arquitectura. S,M,L,XL: un Gran Evento. Tesis doctoral. Madrid: DPA, ETSAM.

diseñar para un mundo complejo_

País	Ciudad	Centro	Nombre	Título de la Ráfaga	Pág
Colombia	Medellín	Universidad Nacional de Colombia	Augusto Solórzano	*Panorama de las revistas especializadas en diseño: caso colombiano*	241
Colombia	Pasto	Universidad de Nariño	Nohora Elizabeth Polo Villota	*Bocetando al diseñador del futuro*	243
Colombia	Pasto	Universidad de Nariño	María Cristina Ascuntar Rivera	*Transformación de los procesos pedagógicos del dibujo en diseño industrial a través de mediadores tecnológicos*	244
El Salvador	Santa Tecla	Escuela de Comunicación Mónica Herrera	Ivette Chacón Marroquín	*Genealogía del diseño. Un retrato del pensamiento de diseño del siglo XX a la actualidad*	246
España	Barcelona	EINA – Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona (UAB)	Anna Majó Rossell	*Lugares comunes: nuevos escenarios de acción para el diseño más allá de las fronteras*	248
España	Barcelona	EINA – Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona (UAB)	Oriol Ventura Rodà	*Relaciones entre oficinas y centros e aprendizaje, los espacios de transición, la dependencia arquitectónica y la capacidad de reconfiguración del aula*	250
España	Zaragoza	Escuela Superior de Diseño de Aragón	Rebeca Bazán Acín	*Usuario, creación colectiva y territorio*	253
España	Zaragoza	Escuela Superior de Diseño de Aragón	Francisco Javier Serón Torrecilla	*Evolución de la imagen tecnocientífica: el discurso de los/as disenadores/as gráficos e ilustradores/as en la construcción de la imagen del mundo*	255
Perú	Lima	Pontificia Universidad Católica del Perú	César Gabriel Vicente Galagarza	*Trabajo multidisciplinario e interdisciplinario: una experiencia de aprendizaje*	258

Panorama de las revistas especializadas en diseño: caso colombiano

Augusto Solórzano

Prácticas artísticas,
Facultad de Artes,
Sede Bogotá,
Facultad de Arquitectura,
Sede Medellín,
Facultad de Diseño,
Sede Palmira,
Universidad Nacional de Colombia.

El proyecto de investigación está relacionado con la Red Académica de Diseño (RAD) de Colombia.

Para reflexionar sobre las prácticas editoriales y el aumento de visibilidad e impacto de las revistas especializadas en diseño en Colombia se analiza desde una perspectiva sociológica la manera en que las publicaciones seriadas derivan de una comunidad especializada y de la conformación de un campo que traza nuevos horizontes epistemológicos. Más adelante se hace un recorrido sobre cómo, a inicios del año 2000, revistas universitarias pasan de un enfoque de discusiones centradas en la profesión del diseño a generar conocimiento para el desarrollo de la disciplina del diseño.

Hoy, cuando varias de estas revistas tienden a desaparecer tras ser sometidas al rasero de la internacionalización, la bibliometría y la cienciometría, la Universidad Nacional de Colombia hace una apuesta con la creación del proyecto editorial "ACTIO – Journal of Technology in Design, Film Arts and Visual Communication". Se espera consolidar una publicación internacional que estimule la interacción con pares en diferentes partes del mundo y permita el desarrollo de los tres ámbitos, así como el nacimiento de nuevos saberes que amplíen las perspectivas de estas tres disciplinas.

Hipótesis

Desde el año 2015 la entidad gubernamental encargada de los procesos de indexación en Colombia (PUBLINDEX) inicia un proceso de reestructuración que lleva a las revistas académicas a repensarse bajo los parámetros de la bibliometría internacional. En un lapso de tiempo muy breve se exige a la mayoría de las revistas académicas de diseño cumplir con altos estándares de calidad sin contar con que las universidades que respaldan las publicaciones no poseen la estructura académica, las redes necesarias, ni el músculo económico para cumplir con estos requisitos, lo cual vaticina que muchas de estas publicaciones desaparecerán o bajarán de categoría. Frente a este panorama de exigencias, la Universidad Nacional de Colombia inicia una publicación que, bajo la premisa de concebir el diseño transdiciplinarmente, interdisciplinarmente y multidisciplinarmente, se acoge a los parámetros internacionales de las publicaciones científicas sobre la base de que el diseño es un campo que está en permanente redefinición y que su acervo epistemológico se ensancha en su dimensión social, cultural, ético-política y ético-estética.

Tema/campo de investigación

Investigación a través del diseño. En tanto se reconoce la solidez del diseño como un campo abierto e interdisciplinar, que no separa la teoría de la práctica y cuyas dinámicas editoriales llevan a que sea el vehículo que posibilite el

libre tránsito por el campo de la investigación. Referirse a las publicaciones académicas es reconocer la formación de un campo especializado sobre el que la semiótica, la hermenéutica, la historia, el lenguaje y las ciencias humanas en general posan su mirada para esclarecer la estructura y el significado ontológico, epistemológico, metodológico y heurístico de diversos fenómenos sociales y políticos que el diseño activa en la vida social. Muchas veces, y de modo intuitivo, es capaz de anticipar en sus obras. Se reconoce que el sujeto y el objeto de la investigación es el diseño mismo y que desde él se genera un conocimiento híbrido que vincula al diseño con los demás campos disciplinares.

Objetivo general de la investigación

Diagnosticar el panorama de las publicaciones especializadas en diseño en Colombia bajo los parámetros de bibliometría internacional que exige actualmente el gobierno colombiano con miras al establecimiento de redes de apoyo que hagan sostenible la edición de proyecto editorial "ACTIO – Journal of Technology in Design, Film Arts and Visual Communication", publicación de tres de las sedes de la Universidad Nacional de Colombia.

Objetivos específicos para lograr el objetivo general

Conceptuar la manera en que en los últimos años se ha venido configurando un campo sociológico especializado que ha encontrado en las revistas académicas especializadas puntos de encuentro y de debate sobre los horizontes de diseño.

Describir las políticas editoriales y los estándares de calidad que el gobierno colombiano determinó para las publicaciones seriadas.

Registrar brevemente las experiencias de las revistas que actualmente se publican en Colombia y cuáles son las determinantes de cambio que les rige.

Objetivos coincidentes con los objetivos del Encuentro BID

Especificar las estrategias del proyecto editorial "ACTIO – Journal of Technology in Design, Film Arts and Visual Communication" en el Encuentro BID 2017 con miras a establecer redes de contacto que hagan viable el proyecto en el tiempo.

Metodología de la investigación

Se apela a una metodología de tipo cualitativo y de naturaleza interpretativa que permite estructurar el estudio en tres partes: la primera en la que se analiza la formación de un campo especializado sedimentado en gran parte gracias a las revistas académicas que orientan nuevas trazas epistemológicas; la segunda describe las políticas editoriales que el gobierno nacional traza para las publicaciones seriadas en Colombia; la tercera se focaliza en las estrategias de un nuevo proyecto editorial apoyado por la Universidad Nacional de Colombia y respaldada por tres sedes (Bogotá-Medellín-Palmira) y los respectivos decanatos de diseño y arquitectura y la Vicerrectoría de Investigación.

Palabras clave

Revistas especializadas; diseño; políticas editoriales; bibliometría; cienciometría.

Bocetando al diseñador del futuro

Nohora Elizabeth Polo Villota

Universidad de Nariño, Colombia.

Es posible afirmar que la disciplina del diseño, aun siendo joven, evoluciona y se renueva a sí misma emergiendo y recreándose una y otra vez; por ello desde la academia en el ámbito de la educación superior universitaria se observa dicho cambio de manera activa, la investigación en el ámbito curricular permite examinar su pertinencia y articularla a los cambios que la disciplina requiera. El grupo de Investigación Currículo y Universidad ha abordado diversas investigaciones en torno a la disciplina del Diseño dentro de su contexto directo; una de ellas hace referencia a la historia del diseño en el contexto regional, que permitió entender los orígenes de la disciplina, evidenciando el perfil del diseñador industrial formado en la región. Otra, se enfoca al seguimiento laboral del egresado, que permitió tener una visión real del currículo en el entorno laboral. Ahora el reto está en imaginar y bocetar al diseñador del futuro.

Transformación de los procesos pedagógicos del dibujo en diseño industrial a través de mediadores tecnológicos

María Cristina Ascuntar Rivera

Programa de diseño industrial
Departamento de Diseño,
Facultad de Artes,
Universidad de Nariño,
Colombia.

Integrante del grupo de investigación "Currículo y Universidad" de la Universidad de Nariño.

Objetivos de la investigación

La comunicación forma parte de los resultados parciales correspondientes a la etapa exploratoria del proyecto global denominado Desarrollo de una estrategia pedagógica que facilite la articulación de las prácticas del dibujo analógico y digital en diseño industrial, a través de herramientas tecnológicas, que actualmente se está realizando en el programa de Diseño Industrial de la Universidad de Nariño en Pasto, Colombia.

El objetivo general de esta primera etapa es identificar el potencial de los mediadores tecnológicos en los procesos de enseñanza y aprendizaje del dibujo en diseño industrial. En cuanto a los objetivos específicos, el primero es definir los valores de la mediación tecnológica en el contexto pedagógico del dibujo en diseño industrial; el segundo objetivo específico es indagar en el aporte de los dispositivos tecnológicos y los entornos digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje del dibujo. Finalmente, el último objetivo es explorar en las percepciones y prácticas de los estudiantes de diseño industrial respecto de los mediadores tecnológicos en dibujo.

La investigación surge de la tesis de posgrado El boceto en el diseño industrial: aproximaciones de valor entre las representaciones analógicas y digitales, realizada en el marco de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas (Manizales, Colombia), cuyo objetivo principal fue indagar en los valores de la representación en los procesos proyectuales de diseño industrial. Posteriormente se planteó el proyecto citado al inicio Desarrollo de una estrategia pedagógica que facilite la articulación de las prácticas del dibujo analógico y digital en diseño industrial, a través de herramientas tecnológicas, que está en curso y es financiado por la Vicerrectoría de Investigaciones, Posgrados y Relaciones Internacionales VIPRI de la Universidad de Nariño (Pasto, Colombia). Al finalizar el proyecto, se espera construir un marco teórico sólido junto con la información suficiente que permita establecer la estrategia pedagógica de dibujo acorde con el contexto para el cual fue planteada y así mismo, llevar a cabo procesos pedagógicos de dibujo en diseño industrial que estén facilitados por los mediadores tecnológicos.

Metodología

Para el desarrollo del proyecto, se adopta un enfoque de investigación cualitativa, con alcance exploratorio-descriptivo; es un nivel exploratorio por cuanto se afronta una temática poco indagada en el contexto nacional colombiano y descriptivo, debido a que se dilucida la importancia de los mediadores tecnológicos en los procesos de dibujo en estudiantes de diseño industrial. Para la recopilación de información se utilizan tres métodos: el primero, de bases de datos, donde se consulta información en libros, revistas, artículos, información de Internet; en segunda instancia están los métodos observacionales, donde se realiza observación cualitativa y se aplican procesos experimentales; por último, están los métodos subjetivos donde se aplica el sondeo y la encuesta. Cada una de las técnicas de investigación está soportada por diferentes instrumentos como son: ficha de análisis documental, guía de observación cualitativa, protocolo experimental, guía para sondeo y encuesta.

Palabras clave

Dibujo; diseño industrial; mediadores tecnológicos; pedagogía.

Genealogía del diseño. Un retrato del pensamiento de diseño del siglo XX a la actualidad

Ivette Chacón Marroquín

Syncros, Laboratorio de Diseño Estratégico, Facultad de Comunicación Social, Escuela de Comunicación Mónica Herrera, El Salvador.

La autora es integrante de un equipo de investigación multidisciplinario, dentro de una institución de educación superior, enfocada al desarrollo de material e insumos educativos bajo la línea del diseño estratégico. La investigación se encuadra en las líneas de: métodos y metodologías de diseño; docencia universitaria; diseño centrado en el usuario.Además formó parte de la red de investigadores del CONACYT (Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología), con sede en El Salvador.

Del marcado interés hacia el pensamiento de diseño en los distintos campos del desempeño humano emerge la necesidad de evidenciar los procesos de los diseñadores al crear. Los actuales problemas sociales necesitan de visiones mejor contextualizadas, apoyadas en el conocimiento de sistematizaciones pasadas y en los retos que los investigadores del diseño contemporáneos expresan en distintas visiones paradigmáticas.

La revisión historicista de estas líneas de pensamiento es pertinente como discusión en las aulas y en la práctica profesional; la finalidad es la de desvelar influencias contenidas en los productos de diseño.

Los conceptos agrupados en las generaciones de diseño se vuelven indispensables para fijar posturas y prospecciones y para el desarrollo de una práctica profesional reflejo de nuestras identidades culturales y en coexistencia con las ideas generadas fuera de nuestros territorios como garantía a nuestra sostenibilidad.

Tema/campo de investigación

Investigación en diseño. Investiga procesos, productos y producción y su impacto en la cultura. Su entendimiento permite reconocer directrices y oportunidades de acción.

Objetivo general de la investigación

Evidenciar los aspectos más influyentes en la historia del pensamiento, dentro de los procesos de diseño, para identificar las perspectivas de acción del campo a futuro.

Objetivos específicos para lograr el objetivo general

- Visualizar cómo ha sido la evolución del pensamiento de diseño para conocer el impacto que ha tenido en los procesos que siguen/enseñan los diseñadores.
- Determinar cuáles han sido las influencias y paradigmas presentes en la formación de las distintas generaciones de diseñadores para ser identificadas en los productos de diseño.
- Identificar y proponer líneas de pensamiento coherentes con las realidades inmediatas para guiar el trabajo en diseño.

Objetivos coincidentes con los objetivos del Encuentro BID

- Dar a conocer los equipos, perfiles y líneas de investigación en marcha en los diferentes centros docentes participantes en el Encuentro BID de cara a favorecer y facilitar la colaboración entre estos.
- Dar a conocer proyectos de investigación destacados, en curso o finalizados en la región iberoamericana.

Metodología de la investigación

Como investigación descriptiva plantea cómo sucedieron los hechos estudiados para establecer predicciones dentro del campo del pensamiento de diseño. Secuencialmente fueron desarrolladas las siguientes fases:

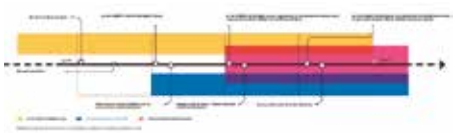
- Revisión de la literatura y selección de fuentes de consulta (se evaluaron autores y publicaciones especializados en investigación en diseño).
- Establecimiento de una línea temporal comparativa (construcción y visualización simultánea de la construcción del pensamiento de diseño, sus acciones consecuentes y contrastes).
- Interpretación de datos (los datos fueron interpretados bajo la visión historiográfica desde un contexto local).
- Redacción de conclusiones (se proponen construcciones particulares producto del análisis realizado).

Herramientas a utilizar en la investigación

Fueron utilizadas herramientas propias de la búsqueda bibliográfica como fichas de registro con información pertinente en libros y artículos académicos (se incluyeron también videoconferencias). Se planificó la construcción de un modelo de contraste, utilizando el recurso de la línea de tiempo, para articular en una gráfica los aspectos más relevantes de las generaciones de diseño en estudio. Este traslape permitió revelar conexiones y proyecciones que fueron abordadas en la construcción de una visión prospectiva de las líneas de diseño en el apartado de las conclusiones. La investigación ha sido concluida. El recurso de la línea de tiempo fue desarrollado para que pueda ser utilizado como insumo dentro de la enseñanza en el entorno académico. Actualmente se encuentra en proceso de diagramación.

Palabras clave

Diseño; pensamiento de diseño; investigación en el diseño; generaciones de diseño.



Lugares comunes: nuevos escenarios de acción para el diseño más allá de las fronteras

Anna Majó Rossell

EINA, Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona, UAB, Universidad Autónoma de Barcelona, España.

La investigación forma parte de una tesis doctoral en la línea de Artes visuales y educación, de la Universidad de Barcelona. La autora participa en un grupo de investigación que trabaja en base a subjetividades, visualidades y entornos educativos contemporáneos y en otro grupo de didáctica del diseño.

Investigación de tesis desarrollada en el programa interuniversitario de doctorado Artes y Educación, que se sitúa en la categoría de investigación a través del diseño, concretamente en la relación entre el diseño y la educación, entendido como un territorio complejo y difícil de transitar a causa de la naturaleza dispar de ambos campos.

Uno de los objetivos es expandir la noción de diseño, desplazando la práctica del diseñar espacios en los que acontecen experiencias educativas en diseño con finalidades profesionalizadoras a contextos sociales en los cuales hay alguna necesidad, problema u oportunidad que puede ser resuelta mediante un proyecto colaborativo de diseño.

Este nuevo escenario de acción genera preguntas como: ¿se está trabajando desde la pedagogía del diseño? ¿se está creando una situación compleja, al entrar de manera absolutamente activa en la acción de diseñar quienes solemos llamar usuarios, pasando a ser cocreadores? ¿es una nueva manera de hacer pedagogía del diseño?

Hipótesis

Democratizar la producción de las narrativas visuales hacia agentes no relacionados profesionalmente con campos tradicionalmente vinculados a este hecho permite ampliar y expandir las experiencias de aprendizaje y conocimiento y la representación de éstos.

Desviar la atención generalizada hacia las narrativas visuales en tanto que herramienta para relatar historias con un alto componente visual hacia el proceso de creación de éstas, abre el campo a una serie de posibilidades de interacción con el hecho pedagógico.

Tema/campo de investigación

Investigaciones y narraciones visuales de la vida de escuela, a través de un proceso colaborativo de diseño.

Objetivos de la investigación

- Estudiar procesos de construcción y representación del conocimiento de manera visual y situarlos en la investigación en ciencias sociales.
- Explorar usos de las narrativas visuales mas allá de los finalistas, derivados del proceso de creación, que se puedan relacionar con el hecho pedagógico.

- Explorar relaciones entre la estética, la epistemología y la política en las narrativas visuales en tanto que prácticas de representación.
- Identificar las condiciones que tienen que haber para que la creación de una narrativa visual sea un evento que provoque aprendizaje real y transformador.
- Favorecer la creación de narrativas visuales en experiencias pedagógicas desarrolladas en contextos educativos.
- Transgredir las fronteras entre disciplinas haciendo énfasis en los lugares comunes.
- Crear metodologías de aprendizaje basadas en el proceso y no en el producto.
- Presentar las narrativas visuales como herramienta situada entre el diseño y la educación.
- Profundizar en la pedagogía del diseño.

Objetivos coincidentes con los objetivos del Encuentro BID

La investigación llevada a cabo se construye bajo parámetros descritos en uno de los ejes temáticos abiertos en el Encuentro BID: Diseñar para un mundo complejo. Desafiar la profesión situándola en un nuevo espacio (escolar), provocando nuevos roles al diseñador (posibilitador), trabajando de manera colaborativa y transdisciplinar (maestras, diseñadoras, estudiantes, familias). Todo ello me ha transformado como diseñadora y me ha ayudado en mi interés de expandir la noción de diseño, a la vez que me ha provocado preguntas como: ¿podemos crear nuevos escenarios en los que se creen nuevas formas de comunicación donde el usuario-consumidor pase a ser co-creador en colaboración con un diseñador, fotógrafo o comunicador visual, profesional?; ¿la exploración y la producción de significados pueden ser compartidas?.

Metodología de la investigación

Acción-reflexión-acción, metodología que permite que afloren sinergias de la práctica en relación a los supuestos teóricos y conceptuales que pulso del trabajo de investigación. El planteamiento de la investigación, tal y como está siendo concebida, implica un ejercicio de avance y pausa en la acción y, además, una revisión de las hipótesis y planteamientos previos en base a dicha acción.

Herramientas a utilizar en la investigación

Los métodos han sido básicamente visuales (fotografías, cartografías, carteles), más libro de campo y charlas. La potencia de la imagen como mediadora ha facilitado la participación. El uso del lenguaje visual como una manera de plasmar ideas, como mediador de diálogos y construcción de conocimiento nos ha permitido a todas las personas que hemos participado vernos reflejadas tanto a nivel individual como colectivo. Hemos vivido un proceso participativo y creativo donde las imágenes son autoría, reflexión, compromiso y motor para aprender.

Palabras clave

Diseño; pedagogía; transformación; proyectar; porosidad; colectividad.

Relaciones entre oficinas y centros de aprendizaje. Los espacios de transición, la dependencia arquitectónica y la capacidad de reconfiguración del aula

Oriol Ventura Rodà

Diseño de Producto Industrial, EINA, Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona, UAB, Universidad Autonoma de Barcelona, España.

La investigación se desarrolla en la línea de la didáctica del diseño dentro de DIDI Grupo de Investigación en Prácticas y Aprendizajes del Diseño.

Según el estudio presentado por Jan Johnson en 2011 (The Office Exhibition, Dubai), los espacios destinados al aprendizaje social deberán ocupar aproximadamente un 20% del edificio corporativo de las entidades. Por otro lado, Barnhart-Hoffman en 2012 afirmaba que "ningún espacio de trabajo está completamente terminado", los usuarios deben reconfigurar fácilmente su entorno en función a las tareas a desarrollar.

La presente investigación analiza las relaciones que se establecen entre los espacios de trabajo, oficinas, y los espacios destinados a la docencia, centros universitarios. El caso de estudio se centra en Eina, Centro Universitario de Diseño y Arte de Barcelona y fija sus objetivos en dos aspectos, el exterior y el interior de las aulas. El modelo de zonificación de espacios de trabajo The Solution Worker (Greene & Meyerson 2011) plantea que el diseño de oficinas debe responder a los matices que se encuentran entre la interacción y la privacidad. Los espacios intermedios o "share" toman un peso relevante en la actualidad de la distribución de cualquier proyecto de planificación y diseño de una oficina.

Actualmente Eina es un centro de aprendizaje que podríamos considerar arquitectónicamente dependiente debido a su emplazamiento y sigue en la búsqueda de soluciones para que los espacios de transición den lugar al aprendizaje social y a la inmersión de los usuarios en el centro. Este concepto y posibles soluciones han sido trabajados por un grupo de estudiantes de la asignatura de Interiorismo de espacios de trabajo. El interior de las aulas, delimitadas también por la propia arquitectura del centro, ha sido agitada a través de un prototipo, Aula 7, que intenta dar respuesta a la constante reconfiguración del espacio en función de las necesidades de aprendizaje y la toma de decisiones de cada uno de los usuarios.

Tema/campo de investigación

La versatilidad de los espacios de trabajo. Diseño de espacios destinados al aprendizaje social.

Objetivo general de la investigación

Definir los parámetros básicos necesarios para el diseño de los espacios de transición y las aulas de Eina, Centro universitario de Diseño y Arte de Barcelona. El objetivo de los parámetros será el fomento del aprendizaje social del centro y la inmersión de los usuarios en el centro (inmersión entendida desde el punto de vista del estar y el convivir).

Objetivos específicos para lograr el objetivo general

- Establecer los vínculos existentes entre los espacios de trabajo (oficinas) y los espacios de formación universitaria (Eina, Centro Universitario de Diseño y Arte).
- Hacer partícipes del proyecto a estudiantes, docentes y equipo de dirección del centro.
- Analizar los recursos que ofrece el Prototipo Aula 7 para la didáctica del diseño.
- Definir las relaciones que se establecen entre el interior y el exterior de las aulas.

Objetivos coincidentes con los objetivos del Encuentro BID

El estudio y debate de modelos de zonificación y espacios para facilitar los procesos formativos de las escuelas de diseño. Actividades dirigidas, actividades autónomas. Espacios que fomenten la transferencia de conocimientos y las relaciones entre estudiantes y docentes.

Hacer partícipes del proyecto a los estudiantes de la asignatura de cuarto curso, Diseño de Espacios de Trabajo, PDI (Personal docente investigador) y PAS (Personal de Administración y Servicios).

Reflexionar sobre nuevos desafíos, nuevos espacios y nuevos roles en donde se trabaja en equipos multidisciplinarios, interdisciplinarios y transversales y con sistemas abiertos y colaborativos.

Diseño fuera del objeto y vinculado a las interacciones de las personas.

Metodología de la investigación

Paradigma de investigación: teoría interpretativa y crítica.

Metodología de investigación cualitativa: Entrevistas y conclusiones de los procesos colaborativos/participativos.

Inmersión en el contexto de trabajo. Investigación participativa.

Metodología secuencial del proyecto de diseño: Conocimiento del contexto, definir los objetivos, ideación de propuestas, MVP (“Mínimum Viable Product”).

Herramientas a utilizar en la investigación

- “Mapping”. Necesidades del proyecto. Conocimiento colaborativo y síntesis.
- Evaluación democrática. (Hubert, Luki. Manual Thinking. Herramientas para gestionar el trabajo creativo en equipo, 2015, ed. E. Activa, Madrid).
- Análisis comparativo de propuestas de diseño. “Focus Group”
- “Backcasting process”. Crear escenarios deseables y viables. Conocimiento colaborativo.
- Herramienta o estrategia de síntesis del conjunto de la investigación.

Palabras Clave

Diseño de espacios de formación; ersatilidad del espacio; prendizaje social; espacios de transición; reconfiguración del espacio.

Bibliografía y referencias documentales

A. Branzi, L. Michele, E. Sottsas (2011). Cittizen office 2011. Switzerland.
C. Garlati, T. Montini (1964). La coordinazione modulare. Marsilio, Padova.
C. Greene, J. Myerson (2011). Space for thought: designing for knowledge workers. Facilities. United Kingdom.
W. Ettiene (2001). Comunidades de prácticas. Aprendizaje, significado e identidad. Paidos. España.
Barnhart-Hoffman. (2012) The next office. Why CEOS are paying attention. 360º Magazine. Steelcase [en la red] disponible en: https://www.steelcase.com/eu-es/investigacion/revista-360/pueden-prestarme-atencion/ [15/03/2017].
Aprendiendo más allá de las aulas. (2014) Edición para espacios educativos. 360º Magazine. Steelcase [en la red] disponible en: https://www.steelcase.com/eu-es/investigacion/revista-360/pueden-prestarme-atencion/ [19/03/2017].

Usuario, creación colectiva y territorio

Rebeca Bazán Acín

Tecnologías Aplicadas al Diseño,
Escuela Superior de Diseño de Aragón, España.

El proyecto se desarrolla en el Equipo de investigación de la Escuela Superior de Diseño de Aragón.

La investigación aborda la creación colectiva en internet partiendo del papel del usuario como principal generador de contenidos de este medio, entendiendo que la evolución de la cultura en las diferentes sociedades tiene lugar a través de la mezcla, la apropiación y la copia de expresiones culturales que le preceden.

Mientras que el tráfico libre de contenido digital que recorre la red, internet y las tecnologías parece cuestionar el territorio, las estadísticas indican el endurecimiento de las fronteras entre países.

Dentro del proceso de investigación, se desarrolla un ejercicio de co-creación al que se incorpora la Escuela Superior de Diseño de Aragón con la participación de la Universitatea de Arta si Design de Cluj-Napoca, Rumanía, y la del College of Art de Plymouth, Inglaterra, considerando las fuertes corrientes migratorias existentes entre estos países. La propuesta es extrapolable a contextos similares y está abierta a futuras colaboraciones.

Tema/campo de investigación

La creación colectiva como resultado del papel que adquiere el usuario con los nuevos medios. El cambio de paradigma convierte a la audiencia en usuario y el usuario pasa de ser consumidor a elaborar y gestionar el contenido.

Objetivo general de la investigación

Desarrollar espacios comunicativos con los que adquirir de forma efectiva un pensamiento en red que sepa servirse de herramientas audiovisuales y de comunicación, integrándolas en la percepción del territorio a través del uso de tecnologías de telecomunicación e informáticas.

Objetivos específicos para lograr el objetivo general

Incidir en la dicotomía usuario/producto en interacciones online/offline, donde participantes y resultado conforman un único ente carente de significado el uno sin el otro.

Objetivos coincidentes con los objetivos del Encuentro BID

Esta investigación coincide con lo enunciado en el documento de presentación del 7º encuentro Bid, en el que se define como objetivo “analizar y divulgar nuevos paradigmas educativos, nuevos ámbitos de actuación y nuevas formas de colaboración y co-creación así como la orientación filosófica y social.”

Metodología de la investigación

Acción reflexión.

Herramientas a utilizar en la investigación

Estructurado desde los nuevos medios, se realiza un proceso de co-creación que toma como referencia la técnica surrealista "Cadáver exquisito" en la que producciones individuales aparentemente desconectadas son articuladas de forma colaborativa y donde la autoría se diluye o se colectiviza. Esta manera de hacer es reconocida no solo por sus características como instrumento estimulador de la creatividad sino también por su carácter lúdico. Se toma el juego como estrategia fundamental para la interacción, consiguiendo que los participantes adquieran una actitud distendida y colaborativa y poniendo el foco de atención en el proceso participativo.

A este ejercicio, que venía siendo desarrollado en los últimos años en la asignatura de Motion Graphics por alumnos de 4º de Diseño Gráfico en la Escuela Superior de Diseño de Aragón, se incorporó la participación de la Universitatea de Arta si Design de Cluj-Napoca en Rumanía y del College of Art de Plymouth en Inglaterra.

El alumnado creó piezas audiovisuales que fueron subidas a una plataforma de almacenamiento online. Los/las participantes podían comenzar sus creaciones desde cero o continuar desde los archivos compartidos en la red, transformándolos según su propio criterio. El resultado volvía a ser subido a la misma plataforma siendo dispuesto para nuevas intervenciones.

Palabras clave

Co-creación; nuevos medios; territorio; usuario; colaboración en red.

Evolución de la imagen tecnocientífica: el discurso de los/as diseñadores/as gráficos e ilustradores/as en la construcción de la imagen del mundo

Francisco Javier Serón Torrecilla

Departamento de Fundamentos Científicos del Diseño, Biónica, Materiales y Tecnología, Escuela Superior de Diseño de Aragón, España.

El proyecto de investigación se desarrolla entre un grupo de profesores de la la ESDA (Escuela Superior de Diseño de Aragón).

Múltiples agentes están involucrados en la evolución de la imagen tecno-científica. Cada vez es más frecuente la presencia del Diseño Gráfico y del ámbito visual en estos contextos. Profesionales que no solo aportan la nueva imagen tecno-científica, sino que en muchos casos están ofreciendo soluciones mucho más abiertas y divergentes en un contexto de complejidad social.

La investigación se centra en analizar la percepción y actitud de los futuros profesionales formados en las Escuelas de Diseño y cómo favorecer o no los procesos de cambio de la cultura visual en su imbricación con la cultura tecno-científica. Un estudio previo señala los modelos epistemológicos y ontológicos en el cambio y construcción de esta realidad visual[1].

Hipótesis

Existen escasos estudios que hayan analizado la evolución de la imagen tecno-científica desde el aporte contemporáneo del ámbito gráfico y visual.

El conocimiento y percepción del ámbito gráfico y su aporte a la construcción es ignorado y desconocido por parte del alumnado.

El conocimiento y la percepción de ilustradores/as y diseñadores/as gráficos influye sobre la imagen contemporánea de la actividad científica.

Tema/campo de investigación

La imagen compleja y la reconstrucción visual desde un ámbito de hibridación.

Objetivos de la investigación

- Estudiar la evolución de la imagen tecno-científica desde los aportes del ámbito gráfico y visual.
- Analizar la influencia de la percepción de los diseñadores en la evolución y construcción actual del imaginario tecno-científico.

1 Ejemplos en la construcción de estas realidades visuales son los casos de Sr Salmé para los artículos de divulgación de El País de J.M. Mullet o de Fernando Baptista para National Geographic, por citar tan solo algunos casos.

Objetivo general de la investigación

- Analizar cuál es la percepción, conducta, motivación y expectativa de los alumnos respecto a los ámbitos tecnocientíficos y su relación con la imagen.
- Valorar como estos resultados juegan un papel primordial en su intervención como agentes de construcción visual de la realidad social en el campo tecno-científico.
- Indagar y analizar cuál ha sido la impronta durante el siglo XX del diseño gráfico y otras disciplinas visuales en la construcción de la imagen tecno-científica.

Objetivos específicos para lograr el objetivo general

Trabajar la base conceptual (epistemológica) que subyace en la imagen tecno-científica y su construcción por parte del alumnado y analizar cómo incide en su percepción.

Objetivos coincidentes con los objetivos del Encuentro BID

La investigación de los procesos de construcción de la imagen y cómo se ven afectados por la percepción de los estudiantes es un campo indagatorio que se presenta necesario tanto para la formación profesional como para los cambios de índole docente que mejoren estos procesos.

Metodología de la investigación

Investigación cualitativa de corte fenomenológico y etnográfico bajo una observación e intervención participante en el aula.

Herramientas a utilizar en la investigación

- Cuestionarios empleados como test y pos-test y focus-groups.
- Valoración de productos por parte de los estudiantes a través de matrices de valoración de tareas correspondientes a criterios visuales.

Palabras clave

Imagen tecno-científica, ilustración científica, complejidad visual.

Observaciones

El estudio previo o estudio piloto presentado ha analizado a partir de una muestra de estudiantes cuál es su percepción sobre la imagen tecno-científica, su valoración sobre la incorporación de diseñadores gráficos o creadores visuales en el caso de grandes centros de investigación y las aportaciones que pueden estar realizando.

En los análisis preliminares se ha recogido su gran desconocimiento sobre un aspecto que cada día está más vigente en el ámbito de la investigación científica, aportar la mirada que corresponde con estos ámbitos desde un enfoque constructivista y de equilibrio entre ambos ámbitos de conocimiento.

Para ello se requiere modificar, ampliar e intervenir sobre aspectos epistemológicos y ontológicos en el ámbito de diseño y en referencia a nuestros estudiantes.

Es importante a su vez el análisis que recoge la evolución de la imagen (entendida la imagen en el amplio sentido de la palabra) a lo largo del siglo XX.

En este caso, desde la ESDA y a partir del encuentro nacional de diseño grafico e ilustración que cumplirá este año su sexta edición, se analizará a nivel estatal algunos de los ítems en referencia a esta investigación y en relación a las hipótesis planteadas para valorar las coincidencias con la muestra de estudiantes de la escuela.

A su vez se está colaborando con el departamento de expresión plástica y visual de la Facultad de Educación de la Universidad de Zaragoza, lugar al que el investigador fue invitado durante los últimos años con sendas ponencias al Seminario sobre la Imagen

Trabajo multidisciplinario e interdisciplinario: una experiencia de aprendizaje

César Gabriel Vicente Galagarza

Especialidad de Diseño Industrial,
Facultad de Arte y Diseño,
Pontifica Universidad Católica del Perú.

Las distancias socio-económicas, geográficas, educativas y el acceso a las tecnologías marcan brechas sociales y la educación debe hacer comprender y concienciar a los estudiantes de que sus acciones serán fundamentales para transformar las complejidades del mundo en oportunidades.

Es necesaria una revolución académica e innovación socio-técnica que genere creatividad, el manejo de tecnología y fomente la interacción en grupo como se está desarrollando en las aulas de diseño industrial de la Pontificia Universidad Católica del Perú. La metodología aplicada es el aprendizaje en base a proyectos de carácter social, médico y económico como gadgets, sistemas domóticos, robots y herramientas tecnológicas para la industria.

Aquí se construyen equipos multidisciplinarios integrados por diseñadores industriales, ingenieros electrónicos, informáticos y docentes, lo que permite la integración de saberes y para lo cual son necesarias estrategias y canales de comunicación que permitan la interrelación y el intercambio de información común enfocado al desarrollo del proyecto.

Línea de investigación

Aprendizaje potenciado por trabajo multidisciplinario, interdisciplinario y las nuevas tecnologías.

Sublínea de investigación

Aprendizaje cooperativo y colaborativo basado en la interrelación y en el intercambio de conocimiento utilizando nuevas tecnologías.

Hipótesis

La experiencia de un trabajo multidisciplinario e interdisciplinario responde mejor ante una problemática.

Tema/campo de investigación

Tema: Aprendizaje potenciado por trabajo multidisciplinario, interdisciplinario y las nuevas tecnologías.

Campo de investigación: Educación/experiencias educativas.

Objetivo general de la investigación

Demostrar que la experiencia de un trabajo multidisciplinario e interdisciplinario responde mejor ante una problemática.

Objetivos específicos para lograr el objetivo general

- Demostrar que la experiencia de un trabajo multidisciplinario e interdisciplinario tiene un impacto de mayor significancia entre los estudiantes.
- Demostrar que la experiencia de un trabajo multidisciplinario e interdisciplinario tiene un impacto de mayor significancia entre los profesores.

Objetivos coincidentes con los objetivos del Encuentro BID

- Dar a conocer los equipos, perfiles y líneas de investigación en marcha en los diferentes centros docentes participantes en el Encuentro BID de cara a favorecer y facilitar la colaboración entre estos.
- Sentar las bases de una Red de Investigadores iberoamericana en torno a los diferentes campos del Diseño.

Metodología de la investigación

Se aplicará una metodología descriptiva.

Herramientas a utilizar en la investigación

Cuestionarios y entrevistas.

Palabras clave

Aprendizaje; colaborativo; comunicación; cooperativo; equipos; información; innovación; interacción; interdisciplinario; multidisciplinario; tecnología.

biografías
autores _

Biografías

Carolina Aguilar

Ref. pág. 153

Mujer apasionada por el diseño y la comunicación gráfica. Diseñadora, asesora creativa y líder de un equipo de trabajo dedicado a responder a las necesidades de comunicación de clientes como Emprende U, Merck, CMI y Walmart, entre otros. Coordinadora de EPS y docente universitaria con 10 años de experiencia. --No hay nada mejor que tener pasión por lo que haces--

Juan Aguilar

Ref. pág. 172

Nacido en Málaga, es profesor de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga desde 2007 y Director de Estación Diseño, una Escuela Superior de Diseño situada en Granada.

Ha desarrollado una extensa actividad docente, divulgativa e investigadora dentro del ámbito del diseño, siendo doctor en 2015 con la tesis Manolo Prieto, las portadas de Novelas y Cuentos. Los procesos creativos y la producción gráfica. En 2017 publica Lo que cuenta Novelas y Cuentos. Manolo Prieto 1940/1957, editado por el Ministerio de Cultura, Experimenta y Fundación Manolo Prieto.

Ha sido presidente de la AAD (Asociación Andaluza de Diseñadores) y de READ (Red Española de Asociaciones de Diseño).

José Alberca

Ref. pág. 64

Arquitecto, diseñador, artista plástico y profesor en el Centro Español de Nuevas Profesiones de Madrid. Arquitecto por la Universidad Europea de Madrid, también estudió en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid y durante un año en el Istituto Politecnico di Milano. Obtuvo una Mención de Honor en EUROPAN IV durante ese tiempo con un proyecto de viviendas en Helsinki, Finlandia. Realizó los cursos de Doctorado en la UEM. Su tesis está en fase de desarrollo.

Ejerció la docencia en el Istituto Europeo di Design en 2000. En 2005 dirigió el Departamento de Construcción de BravoSolution España, S.A. En 2009 empezó a dar clases en la UEM, en la Facultad de Arte y Comunicación y en la Escuela de Arquitectura, donde ha enseñado Expresión Gráfica y Dibujo Constructivo. En 2015 empezó a dar clases en el Centro Español de Nuevas Profesiones.

En 1995 fundó su propia empresa de Diseño y Rehabilitación en Madrid, donde ha desarrollado múltiples proyectos y diseños. También ha trabajado como artista plástico y ha organizado varias exposiciones.

Ha estudiado canto lírico y representa tanto Ópera como Zarzuela.

Sebastián Alberdi

Ref. pág. 123

Antiguo alumno del IED Barcelona, ganó en 2004 el concurso Antonio Miró, obtuvo el segundo premio en el concurso de Bombay Sapphire España, ganó el concurso La Incubadora del FAD en 2006, y fue finalista en los Premis ADI 2016.

Actualmente combina su labor como Coordinador externo del Área de Design y como docente del Titulo Superior de Diseño de Producto con divesos proyectos personales.

Rita Almeida Filipe

Ref. pág. 114, 130 y 218

PhD Design con el tema “Vista Alegre, para transponer la forma y prolongar el uso de la tecnología de los medios de comunicación” en la Universidad de Lisboa,

1991, y Maestría en el tema "Tradiciones de transición a la contemporaneidad" (2007-2016), ambos en Diseño de Producto en la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Lisboa. Profesora en el proyecto de diseño del Departamento en FAUL. Trabajos de diseño de interiores, diseño de interiores y diseño en Lisboa desde 1991. Varios primeros puestos en las competencias de diseño urbano., tanto en Portugal como en el extranjero. Presentó en el MUDE, Museo de Diseño de Lisboa, la Francisco Capelo collection.

Zoy Anastassakis

Ref. pág. 163

(Rio de Janeiro, 1974). Designer, (Esdi/UERJ), Mestre e Doutora em Antropologia (PPGAS-MN/UFRJ). Professora Adjunta e atual Diretora da Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (Esdi/UERJ), onde coordenadora do Laboratório de Design e Antropologia (LaDA), grupo de pesquisa certificado pelo CNPq. Pesquisadora associada à Research Network for Design Anthropology. Tem ampla experiência em design de comunicação, cenografia e direção de arte, bem como em pesquisa e consultoria de inovação e design estratégico. Foi professora do curso de design da PUC-Rio e da especialização em design estratégico da UNISINOS. Publicou diversos artigos em periódicos e livros nas áreas de design e antropologia. Com apoio da FAPERJ e do Prêmio "Design" do Museu da Casa Brasileira, lançou em 2014 o livro "Triunfos e Impasses: Lina Bo Bardi, Aloisio Magalhães e o design no Brasil", resultado de sua pesquisa para o doutorado. email: zoy@esdi.uerj.br

Eduardo Arroyo Vega

Ref. pág. 143

Doctorando en Bellas Artes Universidad Complutense (1998-2003/2016-actualmente). Posee más de 10 años de experiencia como director técnico en proyectos de interiorismo, arquitectura efímera y diseño off/on-line en el sector privado.

Profesor en la Universidad Francisco de Vitoria en los Grados de Diseño y Bellas Artes desde 2014, es Profesor Encargado de Curso (4º curso) en los Grados de Diseño y Bellas Artes.

Áreas profesionales: Diseño 3d, Ilustración, Diseño gráfico.

María Cristina Ascuntar Rivera

Ref. pág. 87 y 244

Diseñadora Industrial egresada de la Universidad de Nariño (Pasto, Colombia), Especialista en Gerencia de Diseño de la Universidad Jorge Tadeo Lozano (Bogotá, Colombia) y Magister en Diseño y Creación Interactiva (Manizales, Colombia). Desde hace cinco años trabaja como docente en el programa de Diseño Industrial de la Universidad de Nariño, y también es investigadora en el grupo "Currículo y Universidad". Le encanta diseñar, enseñar y sus intereses investigativos están orientados en la pedagogía del diseño, los procesos de bocetación en diseño industrial, la interrelación entre artesanía y diseño, y la experimentación con materiales tradicionales de su región.

Francisco Rafael Ayala Gallardo

Ref. pág. 200

Diseñador industrial. Técnico profesional Delineante de Arquitectura. Especialista en Gerencia de Diseño. Maestrante en Diseño de Experiencia de Usuario.

Docente del programa de Diseño Industrial de la Facultad de Artes de la Universidad de Nariño y asesor externo para el sector artesanal en temas de formulación de proyectos, desarrollo de productos y emprendimiento cultural.

Margarida Azevedo

Ref. pág. 205

PhD en Diseño UPV, Universitat Politècnica de València, en 2016.

MsC en Diseño FAUP, Faculdad de Arquitectura de la Universidad de Oporto, en 1998.

BA/MA en Diseño FBAUP/ESBAP, Escola Superior de Belas Artes do Porto, en 1989.

Coordinadora y docente del curso Diseño de Comunicación de la ESAD, Escola Superior de Artes e Design, Matosinhos, Portugal.

Andreu Balius

Ref. pág. 58

Tipógrafo y diseñador de tipografía. PhD in Design por la Universidad de Southampton (UK). Es miembro de AGI (Alliance Graphique Internatio-

nale), del TDC (Type Directors Club) y de ATypI (Association Typographique Internationale).

Fundó su estudio en Barcelona en 1992, especializándose en el diseño de tipografía. En 2003 estableció su fundición digital Typerepublic.com, desde donde publica sus fuentes y diseña tipografía corporativa.

Ha sido profesor asociado de la Universidad Pompeu Fabra entre los años 2001-2014, en Barcelona. Actualmente imparte docencia en EINA, Centro Universitario de Arte y Diseño de Barcelona (UAB).

Roberta Barban Franceschi

Ref. pág. 121

Nacida en Brasil, actualmente vive en Gijón; doctora por la Complutense de Madrid donde ha investigado los arquetipos del pensamiento gráfico creativo de los Diseñadores Brasileños. Actualmente es docente y coordinadora de prácticas y actividades en ESNE-Asturias, Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología. Licenciada en Arquitectura y Urbanismo en el Centro Universitario Moura Lacerda (2001), posee un máster en Diseño Industrial por la Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita (2006) y otro de Investigación en Arte y Creación por la Universidad Complutense de Madrid (2011). Actualmente es doctoranda de Bellas Artes en la Universidad Complutense de Madrid. Desde 2004 trabaja en la docencia universitaria, habiendo ejercido en la Universidad Europea de Madrid, y en las brasileñas UNESP, PUC Goiás, IESB y Senac Bauru en los grados de Arquitectura, Diseño Industrial, Gráfico, de Interiores. Asimismo, ha publicado varios artículos y capítulos de libro. Es investigadora y miembro del consejo científico UNIDCOM/IADE, Research Unit in Design and Communication.

Rebeca Bazán Acín

Ref. pág. 253

Licenciada en Bellas Artes, está Diplomada en Imagen, Tecnología y Cultura Contemporánea, por la Universidad del País Vasco, donde también realizó el Programa de Doctorado “Pensamiento y praxis en el arte actual”.

Ha trabajado en diseño audiovisual para cine, televisión y proyectos personales, y durante los últimos años es profesora de Motion Graphics en la Escuela Superior de Diseño de Aragón, donde coordina y participa en el desarrollo e implantación de dos Másteres oficiales y en diferentes proyectos de colaboración con el Centro de Arte y Tecnología de Zaragoza, Etopía.

Amaia Beitia Amondarain

Ref. pág. 151

Ingeniera técnica en Diseño Industrial por Mondragon Unibertsitatea, consiguió su licenciatura de especialización en Diseño de Productos Ecocompatibles en el Politecnico di Torino (Turín, Italia). Miembro del área de innovación en diseño industrial de la Escuela Politécnica Superior (EPS-MU) desde el 2007 y coordinadora de la misma del 2008 al 2014. Compagina su trabajo como investigadora en el Centro de Innovación en Diseño Industrial (DBZ). Colaboradora, desde sus comienzos, del Aula de Ecodiseño de EPS-MU ayudando en la implantación del ecodiseño en diferentes empresas: ha enfocado su actividad investigadora en los temas de Design For All e Interacción, centrándose en especial en la Intuitividad y la Facilidad de Uso de los productos. Actualmente es Coordinadora del Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto.

Juan José Boix Tormos

Ref. pág. 175

Licenciado en Informática por la Universitat Politècnica de València. Màster Universitari en Aplicacions Multimèdia en la Universitat Oberta de Catalunya. Es profesor de la especialidad Medios Informáticos de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia. Anteriormente fue profesor en otras Escuelas Superiores de Diseño de la Comunidad Valenciana (Alcoy, Castellón, Manises y Orihuela) y, durante tres años, profesor de la especialidad de Informática del Cuerpo de profesores de Secundaria. En la empresa privada ha dirigido y desarrollado aplicaciones informáticas para empresas durante veinte años.

Ramon Bragós

Ref. pág. 152

Doctorado y profesor asociado en el departamento de ingeniería electrónica de la Universidad Politécnica de Cataluña (UPC). Su investigación actual está

centrada en las aplicaciones de la espectroscopia de impedancia eléctrica en ingeniería biomédica. Es conferenciante en la Telecom BCN, de la cual es también Decano Asociado de Innovación Académica.

Dely Nathalia Bravo Donoso

Ref. pág. 225

Ingeniera en Diseño Industrial, (Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Sede Ambato); Máster en Diseño (Universidad de Palermo).

Profesional por más de 8 años, enfocada al diseño de packaging y escaparates.

En el ámbito académico, es profesora de la Carrera de Ingeniería en Diseño Industrial (UCE) y en la Carrera de Diseño de Producto (FADA-PUCE). Ha publicado *El diseño sustentable en la mente del consumidor. ¿Moda y Marketing?*.

Josefa Cano García

Ref. pág. 98

Docente de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga. Ha trabajado como diseñadora para el Museo del Traje de Madrid, el Museo de Bellas Artes de Granada, el Archivo Histórico Provincial de Granada, el Patronato de la Alhambra y el Generalife, entre otros.

Fruto de sus investigaciones sobre el diseño son seis capítulos de libros, dos artículos de revistas y más de una quincena de comunicaciones en congresos nacionales e internacionales. Organiza e imparte distintas propuestas formativas en UBU, UAL y UMA.

Horacio Casal

Ref. pág. 98

Arquitecto (UNLP, Argentina), homologó su título en Italia, (La Sapienza di Roma) y se Doctoró en Arquitectura en EEUU. Como docente es Profesor Titular de Morfología y de Proyecto Arquitectónico en Argentina (UNRN), Profesor a Contrato en Italia (UNISS) y fue Visiting Professor en Dinamarca y Brasil. Actualmente es Director de Carrera, (Diseño de Interiores y Mobiliario - UNRN), desarrollando a su vez actividades como investigador, tanto en Argentina como en Italia, participando y publicando en Congresos y Conferencias en Europa y América Latina.

En su carrera profesional (HCAT architetti), realizó a la fecha más de 200 proyectos entre sus sedes de Patagonia y Cerdeña, obteniendo premios nacionales e internacionales.

El espacio y la capacidad de éste para producir sensaciones, junto a la ética profesional como compromiso, forman parte de su obsesión, intentando transmitirla en su arquitectura, que define como sumatoria de "gestos", el valor perceptivo del espacio capaz de generar sensaciones controladas desde el proyecto.

Juliana Castaño Zapata

Ref. pág. 164

Diseñadora Visual de la Universidad de Caldas, con estudios universitarios en Especialidad en Artes de la Imagen (2001, Universidad Complutense de Madrid, España), Maestría en Diseño y Creación Interactiva (Universidad de Caldas), Maestría en Educación (Universidad Católica), diversos Diplomados en Herramientas Digitales, Docencia Universitaria, Herramientas Virtuales de Educación, Posgrado Online en Artes Mediales y formación profesores de alto potencial (Babson college, Maizales). Le interesa particularmente la formación del pensamiento en diseño y cómo este puede cambiar el contexto mediato.

Eduardo Castillo Vinuesa

Ref. pág. 149

Arquitecto por la ETSAM-UPM de Madrid (2017). Actualmente es miembro del equipo de dirección de la revista Arquitectura del Colegio Oficial de Arquitectos de Madrid.. Compagina su propia actividad profesional, con la colaboración en diversos estudios de arquitectura como elii [oficina de arquitectura] o Federico Soriano y Asociados. Desde 2015 es profesor asistente en la unidad de Proyectos Arquitectónicos dirigida por Federico Soriano en la ETSAM-UPM desde 2015. Ha trabajado en el Departamento de Proyectos Arquitectónicos de la ETSAM-UPM (2016) en donde ha colaborado en el diseño y producción de diversas publicaciones editoriales, entre las que se encuentran la serie Atlas of Emulations of the Informal dirigido por Federico Soriano o el proyecto de investigación Vivir 100 años: longevidad y ciudad futura, dirigido por Blanca LLeó y galardonado en la XIII Bienal Española de Arquitectura y Urbanismo..

Esteban Castro

Ref. pág. 89

Arquitecto costarricense graduado por la Universidad Veritas (2001) con un Máster en Diseño Arquitectónico por The Bartlett, University College London (2014) donde obtiene el Peter Cook Award de su generación. En el año 2002 cofunda el estudio Aarcano Arquitectura, firma con la que ha construído y diseñado en múltiples escalas y tipologías, que le han valido reconocimientos nacionales e internacionales. Ha colaborado con las firmas Roto Architects (Los Angeles) y Guallart Architects (Barcelona). Miembro fundador de la Asociación de Fabricación Digital de Costa Rica y profesor en el Instituto Tecnológico de Costa Rica y en la Universidad Veritas.

Ivette Chacón

Ref. pág. 246

Es Diseñadora Ambiental con maestría en Desarrollo Territorial. Con experiencia en educación superior, actualmente se desempeña como investigadora y profesora para la Carrera de Diseño Estratégico de la Escuela de Comunicación Mónica Herrera y como Design Strategist en Syncros, Laboratorio de Diseño Estratégico. Sus intereses de investigación son: investigación en diseño, metodologías de diseño, arquitectura, desarrollo y capacidades humanas. Imparte clases de Metodologías de Diseño y Diseño de Espacios. Sus investigaciones incluyen: la enseñanza de métodos de diseño, el recorrido del usuario durante el proceso de aprendizaje de los métodos de diseño y las generaciones en los métodos de diseño, entre otros.

Guido Charosky

Ref. pág. 152

Diseñador Industrial (UBA) y tiene estudios adelantados (DEA) de la UPC y un Posgraduado en Gestión de Negocios (EOI). Es cofundador de Drop-Design for innovation, una consultoría centrada en la innovación de la experiencia del usuario a través del pensamiento de diseño con el objetivo de crear productos y servicios únicos. Antes de fundar Drop, trabajó en HP como Liderazgo en Design en la experiencia del usuario y en asesoramiento estratégico, conduciendo proyectos innovadores para grandes empresas en varios sectores (equipo de tecnología, Fast Moving Consumer Goods, productos electrónicos, etc.). Es también coordinador del Máster en Estrategias Innovadoras y Emprendimiento y profesor en el Istituto Europeo di Design (IED).

Carlos Chocarro Bujanda

Ref. pág. 174

Coordinador del Grado en Diseño (Producto, moda, servicios) de la Universidad de Navarra. Profesor titular de Historia del Arte, su investigación pre y postdoctoral se ha centrado en los diferentes espacios y sistemas de formación de las disciplinas creativas, talleres tradicionales, estudios privados, academias oficiales y facultades de Bellas Artes. Esta actividad se ha visto reflejada en colaboraciones con el Centro Nacional de Arte Reina Sofía, la Universidad Politécnica de Catalunya o el Istituto Universitario di Architettura di Venezia entre otras instituciones.

Noemí Clavería

Ref. pág. 127

Licenciada en Bellas Artes (especialidades de Diseño y Dibujo) por la Universitat de Barcelona y D.E.A en el programa Revoluciones Tipográficas de la misma facultad. Coautora (junto con Anna Calvera) del libro *Antoni Morillas. De grafista a diseñador gráfico*. También se ocupó tanto de documentar como de catalogar los proyectos gráficos y artísticos de Antoni Morillas. Creó el archivo documental de Henkel Ibérica. Fue redactora de Guia Creativity y actualmente colabora con revistas como DXI. Es profesora de estudios superiores en ESDAP Barcelona Llotja.

Carlos Córdoba Cely

Ref. pág. 195

Doctor en Ingeniería Multimedia de la Universidad Politécnica de Cataluña (UPC), es docente investigador de la Universidad de Nariño y director del grupo de investigación Artefacto (http://artefacto.udenar.edu.co/) de misma universidad desde el año 2005. A partir del año 2016 es el Secretario TIC, Innovación y Gobierno Abierto de la Gobernación de Nariño (Colombia), encargado de la implementación del gobierno abierto en este departamento (http://gana.narino.gov.co/).

Pedro Cortesão Monteiro

Ref. pág. 179

Obtuvo su diploma de arquitecto de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Oporto (1990) y un Master en Diseño de Producto por la misma facultad (1998). Es doctorado en Diseño por la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Lisboa (2014), con una tesis titulada "La cuestión del diseño: in-definiciones y equívocos entre forma, fama y función". Profesor en la licenciatura de Diseño en la Universidad Lusíada (desde 1995) y en Facultad de Arquitectura de la Universidad de Lisboa (desde 2009). Trabaja esporádicamente como arquitecto y diseñador freelancer. Tiene un pequeño café en Lisboa, donde también organiza eventos relacionados con el diseño.

Paula Cruz

Ref. pág. 220

Es Arquitecta por la Facultad de Arquitectura (Universidad de la República, Uruguay) y Diseñadora Industrial por el Centro de Diseño Industrial (Ministerio de Educación y Cultura). Técnica orfebre por IRIGEM en Italia. Está culminando la Maestría de Enseñanza Universitaria de la Universidad de la República. Es docente en la Escuela Universitaria Centro de Diseño de la Facultad de arquitectura, diseño y urbanismo y de la Unidad Académica del Espacio Interdisciplinario (Udelar). Sus líneas de trabajo se centran en las prácticas de diseño que involucran problemas y temas de inclusión social y son definidas a partir de trabajos en colaboración. Integra el Centro Interdisciplinario de Envejecimiento en la línea Diseño y usabilidad de los entornos cotidianos.

Paula María Daliá Martorell

Ref. pág. 67

Maestra de taller de Artes plásticas y Diseño, es Profesora de Ergonomía y Antropometría en la Escuela Artediez.

Posee el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño, especialidad Diseño Industrial 1984-1988, en Escola D´Art i Superior de les Illes Balears. También es Licenciada en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid, 1993-1998.

Ha sido Profesora en Escola D´Art i Superior de les Illes Balears, 1989-1991, en escuela de Arte12 Diseño Industrial, de 1991 a 2014 y desde 2014 en Escuela de Artediez.

Janina de las Casas

Ref. pág. 178

Es MBA en las Universidades Incae (Costa Rica) y Adolfo Ibáñez (Chile) Bachiller en Diseño Gráfico en la Pontificia Universidad Católica del Perú, Facultad de Arte. Tiene estudios complementarios en los programas de Marketing y Branding en Kellogg School of Management y una especialización en Diseño Gráfico, en la Yale University, Brissago, Suiza. Cuenta además con estudios de diseño de interiores y Joyería en S.A.C.I., Escuela de Diseño en Florencia, Italia.

Es experta en desarrollo y posicionamiento de marcas y ha asesorado y desarrollado marcas para diversas empresas, habiendo sido Directora del área de Tendencias Globales, Marketing y diseño de Empaques en la empresa Belcorp.

Emilio Delgado Martos

Ref. pág. 145

Es arquitecto por la ETSA de Madrid (2001) y Doctor en Humanidades por la UFV (2017). Desde 2006 es profesor en las titulaciones de Arquitectura y Diseño de la UFV, participando a la vez en diferentes grupos de investigación en la UFV. Como profesional dirige desde 2005 Estudio Arquitectura Hago (estudiohago.com) donde ha desarrollado más de 100 proyectos y construido más de 25. Durante los últimos años ha dictado conferencias, participado en exposiciones, realizado publicaciones de ámbito internacional y recibido premios y reconocimientos entre los que destaca la nominación para el Mies van der Rohe Award de 2015.

Guillermo Escandón Diaz del Castillo

Ref. pág. 54

Diseñador industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano (Bogotá, Colombia). Docente de tiempo completo del Programa de Diseño Industrial, Facultad de Artes, Universidad de Nariño. Especialización en Docencia Universitaria y en Pedagogía de la Creatividad, Universidad de Nariño.

Estudiante del Doctorado en Ciencias de la Educación RUDECOLOMBIA, Universidad de Nariño.

Docente investigador del grupo Currículo y Universidad.

Javier Escorihuela

Ref. pág. 95

Arquitecto por la ETSAM (Escuela Superior de Arquitectura de Madrid). Ha trabajado como infografista y diseñador gráfico desde su etapa universitaria. Apasionado de la tecnología, en 2015 comienza a explorar las posibilidades de la realidad virtual como vehículo para vivir nuevas experiencias. Ya en 2016 funda, junto a su socio Fernando Gómez, Isostopy, una empresa centrada en el desarrollo de experiencias de realidad virtual y aumentada para grandes empresas y marcas. Además, desde hace años desarrolla una labor docente en varias instituciones, especialmente en el IED Madrid. También imparte charlas y talleres por toda España.

José Escudero Roldán

Ref. pág. 227

Más de 18 años de experiencia asesorando a grupos españoles e internacionales así como a inversores profesionales en transacciones corporativas y en proyectos de mejora estratégica y financiera en el sector de la moda, retail y la creatividad.

Actualmente es socio director de la boutique de consultoría estratégica e inversiones focalizada en el mundo de la moda y la creatividad MisterSquire (Singapur, Hong Kong y Madrid).

Ha sido miembro de diferentes Consejos de Administración y Dirección General de grupos de moda y lujo (Caramelo, Azzaro, Coronel Tapiocca, etc.)

Colabora como profesor y guest speaker con diferentes escuelas de negocio, universidades e instituciones tanto en España como a nivel internacional.

José Luis Espinoza

Ref. pág. 67

Licenciado en Bellas Artes (Diseño), postgrado de Diseño Industrial en IED-Milán.

Profesor de artes plásticas y diseño, ha realizado proyectos de diseño industrial, diseño gráfico, diseño textil y cerámica. Se ha desempeñado como coordinador de ciclos formativos de artes, coordinador de actividades complementarias y extraescolares y Jefe de estudios.

Su actividad profesional abarca diseño editorial, comunicación corporativa, montaje de exposiciones, realización de piezas de artesanía cerámica y mobiliario.

María del Consuelo Esteve Sendra

Ref. pág. 52

Doctora en Diseño con mención Internacional y profesora asociada en la ETSID-UPV (Escuela Superior de Ingeniería del Diseño) de Valencia, España, trabajo que compagina con la coordinación del Máster Universitario en Diseño Industrial en la Escuela Politécnica Superior de la Universidad de Nebrija en Madrid, España. Desde 2010 es profesora invitada en el College of Design and Innovation, en la Universidad de Tongji en Shanghái, China. Sus motivaciones profesionales y su pasión por conocer otros países la conducen a investigar cómo todo está conectado: personas, objetos, ideas y culturas. La calidad de las conexiones es la clave del éxito en una sociedad que defiende el multiculturalismo. Actualmente realiza la investigación Nacer en la ruta de la seda, con el apoyo de The International Institute for Central Asian Studies (IICAS), UNESCO. Colabora con el Centro de Artesanía de Valencia mostrando las alianzas emergentes entre diseñadores y artesanos. Compagina su trabajo como profesora, diseñadora, crítica de diseño y arte y comisaria de exposiciones.

Víctor Manuel Fernández Gallardo

Ref. pág. 52

Licenciado en Diseño en la Universidad de las Américas. Profesor del Área de Diseño y Comunicaciones de la Universidad Tecnológica de Chile INACAP, Sede Iquique. Actualmente se desempeña como Coordinador de Especialidad en la universidad. Asesor Gráfico en el sector de imprentas de la ciudad de Iquique y Diseñador colaborador en proyectos culturales y patrimoniales de la Región de Tarapacá, Chile.

Vivian Fernández

Ref. pág. 138

Máster universitario en Contenidos de comunicación audiovisual y publicidad por la UAB (Barcelona, 2013).

Licenciada en Publicidad y Relaciones Públicas (UAB, Barcelona, 1998).

European Programme in Media, Communication and Cultural Studies por la Université de Dijon, la Universität Gesamthochschule de Kassel y la UAB (Dijon, 1997).

Digital Methods Inniciative's Winter School, University of Amsterdam (Amsterdam, 2015).

Actualmente es profesora de Recursos Informáticos para el Diseño y de Introducción al Proyecto de Diseño del primer curso de grado en Diseño en EINA, Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona.

Fátima Ferreiro

Ref. pág. 67

Con Estudios superiores de diseño de producto, EASD, Valencia, es Técnico superior en Artes Plásticas y Diseño, Elisava, Barcelona. Posee un Master en Estudios Sociales de la Ciencia y la Tecnología. Facultad de Filosofía, Universidad de Oviedo.

Docente e investigadora con experiencia previa de 11 años en el ámbito profesional del diseño, consultoría y comunicación de producto, actualmente es docente en Escuela de Arte Diez y responsable del Departamento de Diseño Industrial. Promotora y coordinadora del proyecto "DI+Di, Diseño y diversidad funcional"

Anteriormente, ha ejercido su trabajo en la Escuela Superior de Diseño de Madrid, Escuela de Arte Doce, de Madrid, y Escuela Superior de Arte del Principado de Asturias (coordinación e implantación de los estudios de grado en Diseño de Producto).

Es Máster de Gestión del Diseño Industrial (MGDI) por la Escuela Politécnica de Ingeniería, Universidad de Oviedo.

Cristina Carlota Fleta Anés

Ref. pág. 169

Graduada en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto por la Universidad de Zaragoza. En la actualidad imparte clases de materias propias de la especialidad de Producto de la Escuela Superior de Diseño de Aragón. A su vez, compatibiliza la enseñanza con una formación en Ilustración en la Escuela de Arte. La experiencia obtenida como profesora y en el sector industrial es la base de las cualidades personales y profesionales que posee.

Camela Forés Tomàs

Ref. pág. 97, 166

Doctora en Diseño Sostenible por la Universitat Jaume I de Castelló (UJI). Licenciada en Bellas Artes por la Universitat Politècnica de València (UPV). Desde 2005 ha ejercido como profesora de la especialidad de Diseño de Producto en la Escola d'Art i Superior de Dissseny (EASD) de Alcoi, Alacant, València y, actualmente, en la EASD de Castelló, donde coordina el Departamento de Riesgos Laborales y Gestión Sostenible de Centro. También ha ejercido docencia como profesora asociada en el Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos de la UJI. Su trabajo investigador se centra en nuevos paradigmas para el diseño surgidos a raíz del crecimiento de las economías alternativas, así como de la innovación comunitaria y de la acción social de los movimientos sociales transformadores capaces de conformar una nueva cultura material más sostenible.

Omar Franco Cañón

Ref. pág. 105

Diseñador Gráfico de la Universidad Nacional de Colombia (2000). Especialista en diseño Comunicacional de la Universidad de Buenos Aires (2009) UBA, Argentina.

Master en Diseño De la Universidad de Palermo (2008), Argentina.

Docente a tiempo completo en la Universidad de Nariño desde 2003 a la actualidad.

Estudiante del Doctorado en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas, Colombia.

Marcos Andre Franco Martins

Ref. pág. 103

É professor adjunto e Vice-Diretor da Escola Superior de desenho industrial (Esdi), desde 2010. Tem mestrado pela School of Visual Arts de New York,

EUA, e doutorado pela Universidade Federal do Rio de Janeiro, com estágio na Princeton University, EUA. Suas principais áreas de pesquisa são design da interação; design de comunicação; estudos da mídia; e interseções entre os campos do design, da arte e da interação. Tem publicado artigos sobre ensino de design da interação e da experiência, estudos de mídia e fotografia.

Juan Diego Gallego Gómez

Ref. pág. 197

Diseñador industrial, cuenta con tres posgrados, siendo su último título un PhD en Diseño + Creación; graduado con honores con la tesis doctoral *Principios de diseño en las interfaces web para aumentar la autoeficacia tecnológica en adultos mayores*. Actualmente trabaja como Profesor Asociado en la Universidad de Caldas, Colombia. Sus intereses de investigación: Accesibilidad, Tecnologías de apoyo, Diseño Social, Usabilidad. Ha publicado artículos en revistas indexadas en A2 y B. Asimismo ha participado con ponencias a nivel nacional e internacional.

Marina García-Broch Martín

Ref. pág. 111

Arquitecto superior en la promoción del año 2000 por la ETSAUN (Escuela Técnica Superior, Universidad de Navarra).

A lo largo de12 años ha trabajado como arquitecto autónomo con estudio propio (ma-7, arquitectura) en Vila-real.

Durante 2013 y 2015 ejerció como arquitecto municipal de Vilafamés, Castellón, declarado conjunto histórico artístico.

Actualmente se desempeña como Profesora interina de Diseño de Interiores en la EASD de Valencia (Escola d´Art i Superior de Disseny).

Carlos García Estades

Ref. pág. 167

Licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Bellas Artes de Madrid.

Ha trabajado como Diseñador gráfico en diversos estudios y en la actualidad es profesor de Medios Informáticos en la Escuela de Arte Francisco Alcántara.

Compagina la labor docente con la pintura y trabaja también en propuestas relacionadas con el arte sonoro.

Juan Manuel Gil Bordallo

Ref. pág. 175

Profesor especializado en la docencia de medios informáticos en el ámbito de las escuelas de diseño. Tras haber hecho un Master en Arte y Multimedia ha impartido workshops de interactividad en universidades de Portugal, Polonia, Italia y República Checa. También ha expuesto instalaciones interactivas basadas en video y ordenadores. Actualmente está realizando el doctorado y desarrollando, junto a Pablo Moreno, el primer máster oficial en diseño interactivo a distancia. Le gusta navegar y cocinar.

Eva Gil Lopesino

Ref. pág. 149

Arquitecta (2009) y Máster en Proyectos Arquitectónicos Avanzados (2011-2012) con honores por la UPM. Profesora en la Universidad Politécnica de Madrid, en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, en el Departamento de Proyectos Arquitectónicos desde el 2013 hasta la actualidad y en otras universidades españolas. Doctoranda con la tesis en curso en al UPM. Forma parte del Grupo de investigación ProLab y del Grupo de Innovación Educativa Dispositivos Aglutinadores de Proyectos. Codirige elii [oficina de arquitectura], que formó parte del Pabellón de España de la XV Bienal de Arquitectura de Venecia (galardonado con el León de Oro 2016) y cuenta con una obra seleccionada para los Premios EuropeanUnionPrizeForContemporaryArchitecture Mies Van Der Rohe Award(2015). Recientemente ha recibido el Primer Premio COAM (2016). Es co-autora del libro: Whatis Home Withour a Mother (HIAP – MataderoMadrid, 2015), premiado en la XIII Bienal Española de Arquitectura y Urbanismo 2015.

Xavier Giner Ponce

Ref. pág. 125

Licenciado en Filosofía por la Universitat de València en 1984 en la especiliadad de Estética. Profesor de Diseño de Producto en la Escola d'Art i Superior de Disseny de València, EASD. Director de la EASD Valencia desde 2005 hasta 2012. Actualmente es responsable de las asignaturas de Proyectos, Estética y nuevas tendencias de Producto y Laboratorio de Investigación sobre el Diseño, además de dirigir el Departamento de Diseño de Producto.

Miembro de diferentes consejos rectores del campo de las enseñanzas artísticas y psicoanálisis.

Ha publicado un gran número de artículos sobre diseño, estética, creación y psicoanálisis.

Fernando Gómez

Ref. pág. 95

Arquitecto por la ETSA de Alcalá de Henares y desarrollador de realidad extendida (VR, AR, MR). En 2014 inicia su carrera en Mi5 Architects donde trabaja en la investigación y construcción de espacios digitales. Desde principios de 2015, junto con su actividad profesional, lleva a cabo una intensa actividad docente en centros como IED Madrid o La Casa Encendida y también en plataformas online como Editeca. En 2016 cofunda Isostopy, agencia destinada a la integración de nuevas tecnologías como la realidad extendida (VR, AR, MR).

Adriana Gómez Alzate

Ref. pág. 201

Arquitecta Universidad Nacional de Colombia, PhD en Sostenibilidad, Tecnología y Humanismo y Estudios Avanzados en Urbanismo de la UPC Barcelona, España. Docente del Departamento de Diseño Visual de la Universidad de Caldas, Colombia y del ICSH, Instituto de Investigaciones en Ciencias Sociales y Humanas en diseño ambiental, paisaje, ciudad y patrimonio. Dentro de sus publicaciones de libros está *Paisaje y nuevos territorios (en red)* de la editorial Anthropos, Barcelona, España.

Miembro del grupo de investigación DICOVI, Diseño y Cognición en Entornos Visuales y Virtuales, de la Red Internacional de Estudios sobre Territorio y Cultura, la RAD Colombia (Red Académica de Diseño), el Observatorio para la Sostenibilidad del Patrimonio en Paisajes Culturales, Cátedra UNESCO, UNAL, el Consejo Departamental de Patrimonio y el Comité Técnico del Paisaje Cultural Cafetero en Caldas.

Cynthia Gómez Ramírez

Ref. pág. 76

Estudió Diseño de Modas y Diseño Textil, lleva 20 años diseñando colecciones de ropa y juegos de cama para niños con su nombre, presentó sus colecciones en el Fashion Week durante más de 15 temporadas. Ha sido locutora del programa de radio *M de Moda* y conductora de la cápsula de televisión *Moda Callejera* en Televisa. Es la actual Coordinadora de la carrera de Diseño de Moda en la Universidad Iberoamericana en la cuál también imparte clases desde hace más de 10 años.

Guillermo Gómez-Ferrer Lozano

Ref. pág. 70

Es Doctor en Filosofía Moral y Política por la Universidad de Valencia. Licenciado en Historia del Arte y Máster en Gestión y Políticas Culturales.

Actualmente es el Vicedecano del Grado en Multimedia y Artes Digitales de la Universidad Católica de Valencia, siendo el profesor de las asignaturas que tienen que ver con la comunicación.

Ha sido comisario de exposiciones, crítico de arte, ensayista y periodista. Premio Bancaja Jóvenes Emprendedores. Ha tenido empresa propia de comunicación durante más de 13 años, entre cuyos reconocimientos se encuentran algunos premios Anuaria del Diseño Gráfico Español.

Carlos Antonio Gordillo Muñoz

Ref. pág. 74

Ciudad de México 1981, Maestro en Artes Visuales y Licenciado en Diseño y Comunicación Visual, UNAM, Fotógrafo Documental independiente. Actualmente docente y encargado de la licenciatura en Arte y Diseño Intercultural de la Universidad Intercultural del Estado de México.

María Gutiérrez

Ref. pág. 72

Nacida en la ciudad de Guatemala, es Diseñadora Gráfica con énfasis en publicidad, artista independiente y profesora universitaria con 17 años de experiencia y más de 80 marcas construidas a nivel internacional, lo que le ha hecho acreedora de múltiples reconocimientos.

Comenzó su carrera profesional en el área de diseño litográfico; en 1997 se une al equipo creativo de Bates Centroamérica como diseñadora hasta llegar al puesto de creativa. En 2005 se incorpora a Publicentro Lowe & Partners y en 2011 es parte de ICU Publicidad - Havas Worldwide. Actualmente se encuentra en la formación de Rustika, su propio estudio de diseño.

En el ámbito de la enseñanza ha impartido cursos técnicos en la Universidad del Ismo (UNIS) y docencia del diseño en la Universidad de San Carlos de Guatemala (USAC) actualmente.

Miguel Hernández

Ref. pág. 143 y 145

Director creativo de Pluviam, Licenciado en Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid en 1997 en la especialidad Diseño. Profesor Universitario de la Universidad Francisco de Vitoria desde 2006 hasta la actualidad, profesor del Máster de Edición de Santillana Formación de la Universidad de Salamanca de 2006 a 2009 y profesor del Máster Universitario en Diseño Gráfico de la Comunicación en Tracor (CEU, Universidad San Pablo) 2014-15. Actualmente, es doctorando en Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid.

Especialidades: Branding, Motion Graphics, Ilustración y Diseño Estructural.

Lotta Hassi

Ref. pág. 152

Master en Ciencias (economía), es profesora en el departamento de Operaciones, Innovación y Datos de la Ciencia de la ESADE Business School. Su investigación de doctorado se centra en gestión de proyectos exploratives de innovación de elevada incertidumbre. Conduce cada año numerosos proyectos multidisciplinarios de innovación que se encuentran en la intersección entre organización educacional, centros de investigación y sector privado.

Óscar Hernández Muñoz

Ref. pág. 60

Doctor en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid. En la actualidad es profesor del Departamento de Diseño e Imagen. Ha sido también profesor en ESNE (Escuela Universitaria de Diseño Innovación y Tecnología), centro adscrito a la Universidad Camilo José Cela, así como profesor de la especialidad de Medios Informáticos en la Escuela Superior de Diseño de Madrid y en la Escuela de Arte La Palma de Madrid.

Como investigador cuenta con diversas publicaciones y ha dirigido o participado en diferentes proyectos de investigación financiados.

Ion Iriarte Azpiazu

Ref. pág. 151

Profesor Investigador en la Escuela Politécnica Superior de la Universidad de Mondragón desde 2010. Doctor en Ingeniería por la Universidad de Mondragón. Graduado en Ingeniería en Diseño Industrial por la Universidad de Mondragón, Máster en Diseño Industrial por la Politécnica de Milán y Máster en Diseño de Sistemas por la Politécnica de Turín. Además de su labor como docente, Ion ha dirigido varios proyectos de investigación en sectores como el de la elevación, la máquina herramienta, la automoción, la banca-seguros y la distribución, entre otros. Co-autor de más de 20 publicaciones científicas. Actualmente es coordinador del Máster Universitario en Diseño Estratégico de Productos y Servicios de la Universidad de Mondragón.

Adolfo Jordán

Ref. pág. 121

Arquitecto por la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la Universidad Politécnica de Madrid. Ha trabajado en equipos de diseño para relevantes oficinas internacionales de arquitectura e ingeniería, colaborando en concursos premiados y en el desarrollo de proyectos singulares en Europa y Asia, desde la escala de la planificación urbana a la edificatoria (proyectos culturales, residenciales, comer-

ciales…) y otras iniciativas de diseño. Es además especialista en dirección integrada de proyectos

Profesor en la Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño de la Universidad Europea de Madrid, forma parte de la Cátedra Steelcase de Espacios y Equipamientos Educativos, investigando sobre metaespacios docentes y la interacción entre el diseño y el aprendizaje, y de la Cátedra Luz y Arquitectura Philips.

Ha colaborado en publicaciones profesionales del sector de la arquitectura y el diseño interior e industrial, y participa regularmente en conferencias, seminarios, talleres, etc.

Sus intereses principales incluyen el conocimiento de las conexiones de los aspectos técnicos de la creación y la producción con la naturaleza expresiva y humana del diseño, la historia de las ideas, la ecología del paisaje y la pedagogía. En su trabajo de Tesis Doctoral indaga además en las nuevas intersecciones entre materialidad y tecnología. Sus propensiones profesionales se centran en el diseño arquitectónico, generativo y paramétrico, industrial, expositivo, el interiorismo y la escenografía.

Joona Juhani Kurikka

Ref. pág. 152

Joona Juhani Kurikka es asociado de proyecto en IdeaSquare, @ CERN, y es encargado de la coordinación de varios proyectos estudiantiles, incluyendo el proyecto Challenge Based Innovation. Tiene un Máster en Tecnología Cognitiva y Gestión Internacional de Negocio de Diseño y, en la actualidad, está trabajando en su doctorado sobre colaboración on line multidisciplinaria.

Ernesto Juliá

Ref. pág. 171

Ingeniero Técnico Industrial Mecánico (1997), Ingeniero de Materiales (2001) y Doctor por la Universitat Politècnica de València “Cum Laude” (2008). Desde el año 2000, ejerce como profesor en el Departamento de Mecánica de los Medios Continuos y Teoría de Estructuras en la Universitat Politècnica de València.

Ha impartido docencia en las asignaturas obligatorias de Resistencia de Materiales, Comportamiento Mecánico de los Materiales, Elasticidad y Teoría de Estructuras. También imparte la asignatura de Vibraciones y Acústica en el Máster de Ingeniería, Procesado y Caracterización de Materiales. Desde el año académico 2013-2014, imparte una asignatura optativa en cuarto curso del Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos. Ha dirigido más de 30 Proyectos Final de Carrera desde el inicio de la actividad docente.

Su actividad investigadora se ha centrado en el campo de la caracterización acústica de materiales aplicados en acústica arquitectónica. Esta línea ha posibilitado trabajar y obtener resultados de investigación en el área de la acústica y de la dinámica estructural que han sido publicados en diversas revistas internacionales; destaca numerosas aportaciones con otros indicios de calidad, y aportaciones a congresos de reconocido prestigio internacional.

Ha participado como investigador colaborador en 8 proyectos de investigación de ámbito nacional, autonómico e institucional. Como investigador principal ha sido el responsable de un proyecto institucional financiado por la Universitat Politècnica de València. Actualmente, cuenta con el reconocimiento de un tramo de investigación o sexenio.

Daniel Justel Lozano

Ref. pág. 151

Doctor por la Universitat Jaume I de Castellón. Miembro del área de Innovación en Diseño Industrial del departamento de Mecánica y Producción industrial de la Escuela Politécnica Superior (EPS-MU) desde 1996. Investiga en el Centro de Innovación en Diseño Industrial (DBZ) de Mondragon Unibertsitatea en el diseño de experiencia considerando las capacidades de las personas y el diseño de servicios. Actualmente es coordinador de las prácticas curriculares y extracurriculares del alumnado de la especialidad de Diseño Industrial y es coordinador del área de Innovación en Diseño Industrial de la Universidad.

Margarita Landázuri

Ref. pág. 73

Estudió Diseño Textil en la Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes de 1977 a 1981 y la maestría en Diseño Industrial en el Posgrado de la Facultad de Arquitectura de la UNAM, obteniendo el grado en el 2000. Desde 1980

imparte clases de diseño y metodología del diseño en distintos semestres y niveles educativos en la Escuela de Diseño del INBA. Directora de esta escuela del 2001 al 2005.

Conferencista y tallerista desde hace más de 25 años en distintos espacios académicos y empresariales. Par evaluador de los Comités Interinstitucionales para la Evaluación de la Educación Superior, CIEES y del Consejo Mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño, COMAPROD.

Pilar Lara

Ref. pág. 231

Es Licenciada en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid. Desde 2013 lleva adelante su propio proyecto de empresa, LOLE · Spanish Design. Como diseñadora free-lance, ha realizado numerosos trabajos de diseño gráfico e ilustración. Entre los años 2005 y 2010 estuvo trabajando en el estudio de diseño de Manuel Estrada en Madrid (Estrada Design). Desde el curso 2014-2015 imparte clases en la Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes, Grado en Diseño, asignatura Management para el Diseño. Anteriormente, impartió clases en la Escuela de Arte 10 de Madrid (2004) y en la Escuela de Arte de Toledo (1997-2003).

Beatriz Leibner

Ref. pág. 82

Licenciada en Diseño Aplicado (Universidad de la Empresa, UDE). Maestría en Educación (UDE, Plan 2004, asistencia a cursos completa, tesis en curso). Docente G3 de Taller de Diseño de Comunicación Visual V y del Seminario Interdisciplinario de Producto de la Licenciatura en Diseño de Comunicación Visual (LDCV, FADU), ambos reconocidos como Espacios de Formación Integral de la Universidad de la República (Udelar).

Luciana Leveratto

Ref. pág. 152

Diseñadora con más de veinte años de experiencia en educación del diseño, se dedica a la creación de contenido para nuevos programas formativos, innovación en metodologías para la enseñanza del diseño, coordinación y desarrollo de proyectos multidisciplinares.

Es licenciada en Diseño Gráfico por la Universidad de Buenos Aires y ha trabajado en identidad corporativa, tipografía, diseño editorial, en el campo de la moda y en proyectos multidisciplinares.

Javier Andrés Lorca Álvarez

Ref. pág. 119

Diseñador, licenciado en Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile y Master en Diseño de Productos de la UPC-BCN, España, siendo actualmente profesor en la Universidad de Talca, Chile, con la categoría de Profesor Asistente. Es representante de su institución en la REDCRUCH de Escuelas de Diseño y Par Evaluador para acreditación de la Agencia especializada en Arte, Diseño y Arquitectura AADSA. Su trabajo está concentrado en el desarrollo de Talleres de Proyecto de final de Carrera, con alumnos de 4º y 5º año y en el trabajo de Tesis previo al Proyecto de Título, en el Taller de Proyectos 6, desde donde ha apoyado la formulación de más de 250 proyectos de alumnos. En el mismo nivel de la carrera, desarrolla el módulo de Análisis Sistémico y Escenarios, en donde trabaja en base a herramientas de Análisis Sistémico y Metodologías para Sistemas Blandos para la construcción de escenarios de proyecto.

Anna Majó

Ref. pág. 138 y 248

Graduada en Diseño por EINA (Centro Universitario de Arte y Diseño adscrito a la Universidad Autónoma de Barcelona), máster y doctoranda del posgrado interuniversitario “Artes Visuales y Educación”. Ejerce de diseñadora gráfica (desde 2001), de docente en EINA en las menciones de diseño gráfico, creación visual y cultura del diseño (desde 2005), de coordinadora del Grado en Diseño en EINA (desde 2016) y forma parte del grupo de investigación “Didáctica del Diseño” (EINA, 2013) y del grupo consolidado “Esbrina, Subjetividades, visualidades y entornos educativos contemporáneos” (Universidad de Barcelona, 2015).

Sus temas de investigación, en relación con su tesis, se centran en la pedagogía del diseño y los procesos de diseño colaborativos para la transformación social, en contextos pedagógicos.

Melba Cristina Marmolejo

Ref. pág. 136

Diseñadora gráfica y Comunicadora Visual. Actualmente se desempeña como catedrática universitaria en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Esmeraldas. Docente en el área de diseño gráfico de la PUCESE, fue una de las promotoras para la creación de la escuela de diseño gráfico en el año 2008 ocupando el cargo de directora de carrera. También se ha desempeñado como docente en las escuelas de Ciencias de la Educación e Ingeniería de Sistemas. Colaboró como docente de diseño gráfico en la PUCESD. Ha participado en proyectos académicos multidisciplinarios junto a los departamentos de género y emprendimiento.

Catalina Martín Lloris

Ref. pág. 93

Doctora en Historia del Arte desde 2005 por la Universidad de Valencia. Ha trabajado para la Administración Pública durante 15 años en la Real Academia de Bellas Artes de Valencia, Museo de Bellas Artes y la Fundación de la CV Jaume II el Just donde ha realizado labores de gestión cultural relacionadas con la didáctica del arte, la coordinación de congresos de arte e historia y exposiciones artísticas. Desde hace ocho años imparte clases en grados relacionados con el arte, la historia, el ceremonial y el protocolo en universidades como la Católica de Valencia o la Universidad Europea de Madrid. En la actualidad se encuentra impartiendo las asignaturas de Historia del Arte, Historia del Arte y Diseño Contemporáneo, Percepción Visual y Fundamentos de las Ciencias Sociales en los Grados de Multimedia de la Facultad de Económicas y Educación Social de la Facultad de Magisterio, respectivamente, de la Universidad Católica de Valencia además de dirigir prácticas y Trabajos fin de Master en el Master de Secundaria, Bachiller de dicha Universidad.

Manuel Martínez Torán

Ref. pág. 65

Doctor en Diseño y profesor titular en la Escuela Superior de Ingeniería del Diseño (ETSID) de la Universitat Politécnica de Vàlencia. Es miembro del Instituto de Investigación Fab y director de FabLab Valencia. Ha participado en dos proyectos europeos y 25 de I + D de diseño como investigador principal y ha publicado cinco libros, conferencias y cuenta con una patente reconocida. Ha sido profesor visitante en Argentina (2002), México (2006 y 2007), Chile (2011 y 2012) y Colombia (2013). Es miembro de la Asociación de Diseñadores de Valencia (ADCV), de la Design Research Society (DRS) y la Asociación Internacional de Sociedades de Investigación de Diseño (IADR), así como de FabLab Iberian Network y su red internacional, Fundación FabLab. Es miembro del Consejo Editorial en diseño de contenido de Deforma Culture Magazine Online y comisario de exposiciones locales y nacionales de diseño y artesanía. Recibió una beca para la investigación en Artesanía de la Fundación Fundesarte-EOI (2011) y ha sido finalista de los Premios Nacionales de Artesanía Española (2013).

Lluc Massaguer

Ref. pág. 229

Diseñadora gráfica (EINA, 2003), graduada en Diseño (EINA, 2012), Máster en Investigación en Educación (UAB, 2014) y actualmente doctoranda en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universitat Autònoma de Barcelona (UAB). Ha impartido la asignatura de Artes Gráficas durante 10 años en los estudios universitarios iniciales de diseño (Graduado Superior y Grado de Diseño) en EINA, Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona, donde actualmente coordina el Máster en Diseño Gráfico, en el que es profesora de Producción gráfica.

Verónica Meléndez

Ref. pág. 236

Doctora Arquitecta por la ETSAM - UPM de Madrid, combina su profesión con la enseñanza en escuelas de arquitectura, arte y diseño. Desarrolló su tesis doctoral *Gestión Intelectual de las Prácticas Comunicativas* (Cum Laude, 2016) entre la ETSAM y Columbia University, donde fue Visiting Scholar durante dos años gracias al apoyo de la Beca EEUU 2011 de la Fundación La Caixa. Actualmente es la Directora de Relaciones Internacionales de ESNE, Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología, donde también es docente en los Grados (BA Hons) de Diseño Moda, Multimedia y Gráfico, e Interiores. Ha sido también coordinadora de este último durante el curso 2016/17.

Isabel Messeguer

Ref. pág. 156

Nacida en Sueca, Valencia, es licenciada en Bellas Artes 1982-87. Artista multidisciplinar, busca implicaciones entre arte y vida. Profesora en el Departamento de Moda de la EASD-València, es la única profesora funcionaria de Moda en la Comunidad Valenciana. Imparte las asignaturas de Colección de Autor y de Proyectos de Modelización. Ha sido profesora en la Facultad de Bellas Artes de Valencia, en la EASD de Castellón y en la EASD de Alcoy.

Nieves Mestre

Ref. pág. 144

Doctor Arquitecto por la Universidad Europea, su investigación se centra en los requisitos de la ecología sobre el proyecto arquitectónico y urbano, y trasciende paradigmas aceptados como el de la eficiencia energética. Ha representado los intereses del CSCAE en el proyecto de Investigación EDUCATE. Profesor Asociado de Proyectos Arquitectónicos en la Universidad Europea y en la ETSAM UPM, ha recibido en 2015 la acreditación de ANECA como Contratado Doctor. Su propuesta pedagógica ha recibido reconocimientos internacionales como el Premio de Innovación Docente JIU 2011 o el Concurso Powering Transformation SB 14. Codirige la oficina de arquitectura Combolab.

Ricardo Moreno Cuesta

Ref. pág. 65

Profesor de Diseño de Producto en la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia, antes fue profesor de Dibujo en Enseñanza Secundaria y profesor de Formación Profesional. Durante su carrera ha asistido e impartido diferentes cursos y seminarios, formando parte de tribunales, tanto en Selectividad como de Oposiciones de enseñanza Secundaria, y en la actualidad de Proyectos Fin de Carrera de los estudios Superiores de Diseño.

Comisario, entre otras, de la exposición de Diseño "Entrantes'00" en sus varias ediciones, que se ha presentado en el espacio expositivo Disseny etc, de Valencia y ha colaborado como coordinador en la exposición "Amuebladas. Diseño por mujeres".

Especialista en Sistemas de Representación y en Dibujo Técnico, con bastantes años de experiencia en este ámbito de trabajo.

Compagina sus estas actividades con el trabajo diario como diseñador en el Estudio Disseny etc. Dentro de este espacio se ha generado el proyecto "Talleres del Profesor Kehelen", para difundir el arte y el diseño.

Pablo Moreno Meseguer

Ref. pág. 175

Pablo Moreno Meseguer, licenciado en informática por la UPV y máster en Educación y TIC (e-learning) por la UOC, es profesor de la Escuela de arte y superior de diseño de Valencia y ha impartido clases también en otras escuelas de diseño de la Comunidad Valenciana siempre en la especialidad de Medios Informáticos contando con más de 10 años de experiencia.Tambié ha impartido cursos de formación del profesorado. En la actualidad imparte docencia de dicha especialidad en los ámbitos del diseño web, videojuegos, interiores y producto. Aunque también tiene experiencia en la impartición de docencia de Medios informáticos en otros ámbitos del diseño.

Lucinda Morrissey

Ref. pág. 121 y 203

Licenciada BA Honours en Diseño Gráfico en Central St Martin's (Londres) en 1986. Tras trabajar en diversos estudios de diseño y comunicación (Michael Thierens Design, Bowes Darby, Oscar Mariné OMB), en 1995 montó su propio estudio (Epic Diseño).

Desde 1999 trabaja como consultor independiente tanto para sus propios clientes como para otros estudios. Tiene experiencia en todos los campos del diseño gráfico, identidad corporativa, logotipos, marca, memorias anuales, campañas, catálogos, interfaz y packaging.

Desde 2010 forma parte del selecto grupo de diseñadores gráficos de los sellos de Correos de España.

Durante 1999-2000 impartió clases en el Istituto Europeo di Design. Actualmente es profesora en el Grado en Diseño de la Universidad Europea en Madrid, habiendo participando en el desarrollo y coordinación de distintas materias desde su implantación en 2009; además, forma parte de la

Cátedra “Steelcase de Espacios y Equipamientos Educativos” desde su fundación en 2010.

María Navarro Diego

Ref. pág. 62

Licenciada en Bellas Artes por la UPV (1999), con el itinerario proyectual de dibujo. Beca Erasmus en La Cambre (Bruselas) durante el curso 97-98. Desde el año 2007 trabaja como profesora de proyectos en las Escuelas Superiores de Arte y Diseño del ISEACV, en la especialidad de Diseño de Producto. Desde la EASD Alcoi desarrolla un proyecto de diseño social en el aula: l’ecojoguet al Marroc, diseño de juguetes a partir de materiales de desecho. Desde 2012 trabaja como profesora de proyectos en el Departamento de Diseño de Producto de la EASD Valencia e investiga desde el aula la implantación del Diseño Social a través de metodologías innovadoras.

Zoraida Nomdedeu Calvente

Ref. pág. 64 y 166

Doctora en Arquitectura y Género por la Universitat Jaume I de Castelló (UJI). Arquitecta por la Universitat Politècnica de València (UPV). Su investigación se centra en el vínculo entre el diseño de interiores, su difusión y la construcción de la identidad de las mujeres. Desde 2011 ha ejercido como profesora, en los niveles de Ciclo y Grado, de la especialidad de Diseño de Interiores en la Escola d’Art i Superior de Dissseny (EASD) de València y de Castelló. Actualmente, ocupa el cargo de Secretaría de Dirección de la EASD de Castelló compatibilizándolo con el ejercicio de la docencia como profesora de Diseño de Interiores en el mismo centro.

Markus Nordberg

Ref. pág. 152

Doctorado, es Director de Desarrollo de Recursos del Departamento de Desarrollo e Innovación (DG-DI) en el CERN, Suiza. También dirige la nueva iniciativa IdeaSquare en el CERN (cern.ch/Ideasquare) que alberga el detector R&D y los proyectos estudiantiles MSc, impulsados por la sociedad. Antes de esta función, fue Coordinador de Recurso del proyecto ATLAS en el CERN durante 12 años (www.atlas.ch). También fue alto miembro visitante en investigación en el Centrum voor Bedrijfseconomie, Facultad ESP-Solvay Business School de la Universidad de Bruselas, y fue miembro de la Academy of Management, Strategic Management Society y la Asociación de los Miembros y Científicos del Parlamento Finlandés, TUTKAS. Tiene una licenciatura en Física y en Administración de Negocios.

Raúl Oliva

Ref. pág. 138 y 153

Profesor en la Escuela de Diseño y Arte EINA (Centro adscrito a la Universidad Autónoma de Barcelona), en Barcelona. Asignaturas del Graduado Superior de Diseño de Interiores: “Presentaciones Informáticas para Proyectos de Diseño de Interiores”, “Taller de informática III, 3D Studio”, Colaboración en la asignatura “Proyectos III”. Asignaturas del Grado de Diseño: “Física aplicada al Diseño”, “Introducción al Proyecto de Diseño”, Colaboración en la asignatura “Proyectos II” . Profesor-Coordinador del curso de Especialización Profesional y Diplomatura de Postgrado: “Técnicas avanzadas de Re-Presentación de Arquitectura e Interiorismo”. Profesor-Coordinador de los Cursos de Verano de Especialización Profesional: “Técnicas avanzadas de Re-Presentación de Arquitectura e Interiorismo”. Postgrados y Master: profesor en el Master en Intervenció i Gestió del Paisatge i del Patrimoni de la Universidad Autónoma de Barcelona, profesor en el Master de Diseño de Interiores y Gestión del Proyecto de la Universidad de Sevilla, profesor invitado en el Master Oficial EEES: Master Universitario de Investigación en Arte y Diseño de la Escola de Diseño y Arte de Barcelona, Universidad Autónoma de Barcelona, (curso 2016-2017)

Carme Ortiz Valeri

Ref. pág. 155

Doctora en Historia del Arte por la Universitat Autònoma de Barcelona.

Master en Arte, licenciada en Historia del Arte e Historia por la Universitat Autònoma de Barcelona y graduada en Diseño, Escola Massana de Barcelona.

Catedrática de Historia del Arte en la Escola Superior de Disseny i Arts Plàstiques de Catalunya, ha participado en grupos de investigación de nuevos currículums de las enseñanzas artísticas.

Directora de la Escola Superior de Disseny i Arts Plàstiques de Catalunya y coordinadora del despliegue de las Enseñanzas Artísticas Superiores en el Departament de Ensenyament de la Generalitat de Catalunya.

Miembro de la Asociación Internacional de Críticos de Arte (AICA).

Su trabajo de crítica de arte se ha desarrollado en diferentes tareas: actualmente es editora y administradora de la plataforma "Murcritic", directora de la revista "Papeles de Arte" (1987-2007), ha colaborado en varias publicaciones especializadas: El Guía, Arte Omega, Marte, Transversal, ARTI, Zehar .... y en la prensa diaria: El Punt y Avui. Ha publicado textos de ensayo en catálogos de artistas y de exposiciones de tesis.

Rocío Ortiz de Bethencourt

Ref. pág. 234

Estudió Ciencias Económicas y Empresariales por CUNEF y se formó en IESE Business School realizando un Programa de Desarrollo de Directivo.

Ha desarrollado su carrera profesional en el campo académico durante 28 años. Fue una de las impulsoras de European Business School; tras finalizar su posgrado en el IESE, fundó el ISEM, Instituto Superior de Empresa y Moda, ejerciendo la labor de Directora General y, a su vez, como vicepresidenta de la Fundación Tecnomoda.

Ha colaborado en la creación de diferentes programas de postgrado relacionados con la gestión de empresas de moda e impartido clases y seminarios sobre la industria del Retail, comportamiento del consumidor en moda y merchandising.

En la actualidad, es la Directora de la Escuela de Moda del IED, Istituto Europeo di Design.

Gonzalo Pardo Día

Ref. pág. 141

Doctor Arquitecto por la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid (ETSAM) en 2016 en el Departamento de Proyectos Arquitectónicos con la tesis *Cuerpo y Casa. Hacia el espacio doméstico contemporáneo desde las transformaciones de la cocina y el cuarto de baño en Occidente*. Entre 2013-15 obtiene una Beca de investigación PIF-UPM en el marco del programa propio del Personal Investigador en Formación (PIF) para la realización del doctorado. Ha impartido docencia en el Master de Comunicación Arquitectónica (MaCa) de la UPM en el módulo editorial (2015-2016) y en Proyecto Global (2016-2017). Entre 2010 y 2015 ha impartido docencia en las asignaturas de Dibujo, Análisis e Ideación 2 (DAI2) en la ETSAM y el Taller Propedeútico Experimental 1: Especul-acciones: acciones vinculadas al proyectar en la ETSAM. Desde 2011 y hasta la actualidad es miembro del grupo de investigación consolidado HYPERMEDIA. En 2010 fue Investigador/coordinador del grupo de Innovación Educativa STOY_Sustainable Toy, Universidad Politécnica de Madrid. Ha formado parte de proyectos de investigación como Atlas Interactivo de Habitabilidad Ciudadana y Paisajes domésticos del Concurso VIVA, Vivienda de Vanguardia en 2008. En la actualidad codirige, junto a Atxu Amann, la tesis de Almudena de Benito *La infancia/lo arquitectónico/el espacio-tiempo*. Ha sido premiado en 40 concursos nacionales e internacionales entre los que destacan el primer premio para la remodelación de la manzana de AZCA en Madrid en 2007, el segundo premio en el concurso internacional Skycraper competition en Nueva York, el segundo premio del concurso internacional Velux en Dinamarca, premio COAM 2016 o el primer premio FAD pensamiento y crítica en 2016.

Jaime Parra Marchant

Ref. pág. 191

Arquitecto y Diseñador de la Pontificia Universidad Católica de Chile, becado por el Gobierno de Japón para realizar Curso de entrenamiento en Diseño Industrial organizado por JIDPO (Japan International Design Promotion Organization) y JICA (Japan International Cooperation Agency). Magister en Diseño Industrial y Creación de Productos realizado en la Universidad Politécnica de Cataluña, España. Fundador de la Escuela de Diseño de la Universidad de Talca, región del Maule, Chile y actualmente Director de la Carrera de Diseño de la misma Institución.

Joaquin Pérez

Ref. pág. 169

Ingeniero Técnico Industrial (1986), Master en Ingeniería Textil (2009) y Dr. Ingeniero Industrial por la UPV (2014). En la actualidad es Profesor Titular de Escuela Universitaria del Departamento de Ingeniería Gráfica en la Universitat Politècnica de València. Experiencia docente desde 1989, en la mayoría de casos como responsable de asignaturas, en la titulación de Ingeniería Técnica en Diseño Industrial y en el Grado de Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos relacionadas con el desarrollo, gestión y documentación de proyectos de productos industriales.

Tiene 3 Publicaciones Docentes, ha impartido algunos cursos a profesionales y dirigido más de 90 Proyectos Final de Carrera y Trabajos Fin de Grado.

Su línea de investigación se centra en el estudio de la relación entre el color y la música y su aplicación en la presentación audiovisual de productos. En el capítulo de publicaciones destacan unas 6 aportaciones de artículos en revistas y actas en congresos. Sigue trabajado, desde hace más de 30 años, en proyectos de productos para empresas mayoritariamente del sector juguetero.

Silvia Pérez Bou

Ref. pág. 174

Doctora Arquitecta por la Universidad Politécnica de Valencia. Profesora de Taller de Diseño en el Grado de Diseño de la Universidad de Navarra y Coordinadora Académica del Máster Ejecutivo de Dirección de Empresas de Moda de ISEM. Entre sus temas de investigación están la sostenibilidad, la regeneración urbana y la participación ciudadana, además de los hábitos de producción-consumo en la economía circular. Es profesora visitante en el Máster RERU del Instituto Valenciano de la Vivienda. Durante unos años ha combinado el trabajo en su estudio de diseño de interiores con tareas de consultoría en el ámbito de la educación.

Eugenia Pérez de Mezquía Zatarain

Ref. pág. 169

Arquitecta por la Universidad de Navarra, desarrolla su ejercicio profesional desde 1997. Máster de Estudios Avanzados en Historia del Arte por la Universidad de Zaragoza, 2013. Colabora con el arquitecto Joaquín Soro desde hace 10 años en el desarrollo de proyectos de Restauración del Patrimonio Arquitectónico. Profesora en Enseñanzas Artísticas desde 1999, dentro del Departamento de Proyectos y Técnicas de Diseño de Interiores. Pertenece desde hace 5 años al equipo directivo de la Escuela Superior de Diseño de Aragón, siendo responsable del desarrollo de programas Internacionales y a cargo de las Relaciones con Instituciones y Empresas.

Milvia Pérez Pérez

Ref. pág. 55

Posee estudios de grado en Diseño Industrial por el Instituto Superior de Diseño (Habana, Cuba).

Cursó estudios de postgrado, realizando un Master en Diseño (1997) en la Universidad Nacional Autónoma de México.

Actualmente es Profesora Auxiliar, Decana de la Facultad de Diseño Industrial, Profesora de la Maestría de Gestión e innovación del Diseño y Jefe de la Comisión Nacional de Carrera de Diseño Industrial en el Instituto Superior de Diseño Habana., Cuba.

Raffaella Perrone

Ref. pág. 112

Estudió en el Politecnico di Milano y en la Escuela de Arquitectura de Barcelona.

Ha ejercido como docente y responsible de diferentes departamentos en la ELISAVA, Escuela Universitaria de Barcelona.

Desde julio de 2016 es Directora General del Área de Diseño de IED Barcelona.

En los últimos dos años ha participado en muchas conferencias sobre creatividad, diseño y educación, publicando artículos y ensayos a nivel nacional e internacional. Ha sido profesora invitada en cursos en el Politecnico di Milano y en la Universidad Libre de Bolzano (IT).

Carlos Pesqueira Calvo

Ref. pág. 216

Doctor Arquitecto por la ETSAM, finalista en Aguirre Newman/IAZ International Awards for the Architecture Graduation Project. En 2016 lee su

tesis doctoral obteniendo la calificación de Sobresaliente Cum Laude. Profesor invitado en diferentes talleres y escuelas de Arquitectura, pertenece al grupo de investigación Arquitecturas Ocasionales. Dentro de su propio estudio compagina el trabajo de diseño y fotografía de Arquitectura. Hasta 2004 colaboró con el arquitecto Jesús Aparicio. Ha sido seleccionado para Internacional Holcim Awards for Sustainable Construction y para la Exposición JAE jóvenes arquitectos de España, expuesta en múltiples capitales mundiales. Ha obtenido premios en diversos concursos. Su obra y sus fotografías han sido expuestas y publicadas internacionalmente.

Juan Francisco Picó

Ref. pág. 171

Arquitecto por la UPV (1983) y Dr. Arquitecto por la UPV (2013). En la actualidad es Profesor Asociado de Universidad del Área de Composición Arquitectónica en la Universidad Politécnica de Valencia. Experiencia docente desde 1983 a 1992 en el Departamento de Proyectos Arquitectónicos de la Escuela de Arquitectura de la UPV y desde 2006 hasta hoy, como responsable de asignaturas, primero del título de Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos y después en el Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos de la Escuela Politécnica Superior de Alcoy además de algunos talleres transversales para la producción y exposición de objetos diseñados por los alumnos en ferias internacionales. En general, impartiendo docencia en el campo de la Historia y la Teoría del Diseño.

Ha impartido más de 26 cursos a profesionales y dirigido más de 67 Proyectos Final de Carrera, Trabajos Fin de Grado. Ha participado en 2 publicaciones docentes.

Sus líneas de investigación se centran en la Innovación, la Excelencia y Configuración de Entornos Humanos, el Patrimonio Arquitectónico Histórico, en el Diseño Industrial y en las aportaciones de estas disciplinas en el campo del Turismo.

En el capítulo de publicaciones destacan: 4 artículos en revistas, autor de dos libros con ISBN, autor de dos capítulos en dos libros con ISBN, 6 Ponencias en Congresos, habiendo sido editor de 5 libros con ISBN.

Nohora Elizabeth Polo Villota

Ref. pág. 243

Diseñadora Industrial egresada de la Universidad de Nariño. Vinculada a la Universidad de Nariño desde hace 15 años, como docente investigadora del Grupo de investigación Currículo y Universidad, actualmente es Directora del Departamento de Diseño de dicha Universidad.

Grados académicos:

Diseñadora Industrial. Universidad de Nariño.

Especialista en Docencia Universitaria. Universidad de Nariño.

Especialista en Gerencia en Diseño. Universidad Jorge Tadeo Lozano/ Universidad de Nariño.

Magister Diseño de Experiencia de Usuario. Universidad Internacional de la Rioja.

Juan Ramos-Castro

Ref. pág. 152

Juan Ramos-Castro, doctorado, es profesor asociado en el departamento de ingeniería electrónica de la Universidad Politécnica de Cataluña (UPC). Su área de investigación es la ingeniería biomédica. Es conferenciante en la Telecom BCN y coordina la asignatura de proyectos de diseño en el Máster de ingeniería biomédica.

Nuria Rey Somoza

Ref. pág. 136

Graduada en Bellas Artes y Máster en Educación Artística en Instituciones Sociales y Culturales en la Universidad Complutense de Madrid en el año 2015. Docente-investigadora en la Pontificia Universidad Católica de Ecuador, Sede Esmeraldas (PUCESE) en la Escuela de Diseño Gráfico desde el año 2015. Dentro de su actividad docente imparte asignaturas como Fotografía, Taller de Diseño infográfico, Teoría e Historia del Diseño y Titulación, la materia correspondiente a la realization de Tesis por parte de los estudiantes, además de colaborar en diferentes proyectos de investigación y vinculación con la sociedad desde el arte y el diseño.

Eduardo Roig Segovia

Ref. pág. 144

Doctor arquitecto por la Universidad Politécnica de Madrid (2014) con la tesis 'El Entorno Aumentado', es profesor en el Máster Universitario en Comunicación Arquitectónica del Campus de Excelencia UPM-UC y profesor asociado de Proyectos Arquitectónicos en ESNE y en la Universidad de Alcalá. Ha recibido en 2015 la acreditación de ANECA como Contratado Doctor. Ha trabajado (2009-2012) como miembro del comité asesor del proyecto EDUCATE (Enviromental Design in University Curricula and Architectural Training in Europe) enmarcado en el programa Intelligent Energy Europe y ha sido contratado por la UE (2016-17) como evaluador científico independiente en H2020. Codirige la oficina de arquitectura Combolab.

Claudia Rojas Rodríguez

Ref. pág. 199

Diseñadora Industrial titulada por la Universidad Jorge Tadeo Lozano, Especialista en Salud Ocupacional y Ergonomía, Magister en Educación, PhD en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas, Colombia. Fundadora de la Escuela de Diseño Industrial de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia UPTC, en donde es docente y coordinadora de la Maestría en Diseño con énfasis en desarrollo de proyectos sociales. En el año 2002 inició, junto con otros docentes, Taller 11 Grupo de Investigación en Diseño, del cual es coordinadora. Sus investigaciones son de corte participativo en temáticas relacionadas con ergonomía física y ergonomía cognitiva, principalmente con poblaciones especiales. Ha realizado pasantías en centros de investigación de Argentina, México y Colombia, y ha sido invitada a participar a nivel nacional e internacional como par evaluador en convocatorias de investigación y como conferencista en eventos de diseño y ergonomía.

Juan Pablo Ruiz Hernández

Ref. pág. 109 y 166

Licenciado en Bellas Artes, en la especialidad de Dibujo, por la Universitat Politècnica de València (UPV). Tras su paso como diseñador gráfico en la RTVV-Canal 9, ejerce desde 2001 como Profesor de Diseño Gráfico, en los niveles de Ciclo y Grado, en diferentes Escuelas de Arte y Superior de Diseño que pueden encontrarse en la Comunidad Valenciana. En la actualidad, como Jefe del Departamento de actividades extraescolares y complementarias de la EASD de Castelló coordina de todo tipo de actividades culturales y colaboraciones externas del centro con su entorno. 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 de la Universidad de Zaragoza, en su sede de Bellas Artes en Teruel.

Silvia Sempere

Ref. pág. 171

Licenciada en 1991 en la Facultad de Bellas Artes de San Carlos de Valencia, completa su formación como Técnica Especialista en Imagen y Sonido. Doctora en Bellas Artes cum laude en 2016 por la UPV. Comienza su actividad como profesora asociada en 1997 y como profesora titular en 2002 en el Departamento de Ingeniería Grafica de la UPV. Su experiencia docente se ha desarrollado como responsable en la mayoría de estas asignaturas: (1) Expresión Artística, (2) Expresión Gráfica, (3) Envase y Embalaje, (4) Fotografía, (5) Diseño Básico y Creatividad, (6) Diseño Gráfico y Comunicación, las dos últimas impartidas en el Grado de Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto.

Tiene dos publicaciones docentes; participa de dos proyectos de innovación y mejora educativa; ha dirigido 15 Proyectos Final de Carrera y Proyectos de Fin de Grado.

Su principal línea de investigación se centra en la integración de diversas tecnologías en la producción de la obra de arte. Ha recibido importantes premios por su producción artística, avalada por más de 15 publicaciones de investigación artística acompañadas de sus respectivas exhibiciones tanto de carácter nacional como internacional.

En el ámbito del diseño gráfico destaca la elaboración de imagen corporativa para diferentes empresas y productos.

Jesús San Vicente

Ref. pág. 147

Arquitecto por la ETSAM desde el año 1985. Profesor Asociado de proyectos en la ETSAM desde el año 1987.

Desde el comienzo de su trayectoria profesional realiza proyectos de viviendas sociales, junto a otros de equipamientos de carácter deportivo y cultural. Funda la empresa EQUIPO 01 para proyectos de interiorismo, diseño industrial y diseño corporativo. Dirige el Curso de Postgrado de Arquitectura, Moda y Diseño. Eventualmente imparte cursos de diseño industrial e interiorismo en el Instituto Europeo de Design.

Maria Celeste de Fátima Sanches

Ref. pág. 214

Diseñadora, profesora e investigadora en el campo del diseño de moda. Actúa principalmente en las siguientes áreas: enseñanza de metodología de proyecto en diseño de moda, gestión de proyectos de diseño en la industria de la moda y sintaxis visual en la forma del vestuario. Tiene 18 años de experiencia profesional y académica, en la cual se incluye la docencia en grados, posgrados y coordinaciones pedagógicas, así como la autoría y evaluación de proyectos pedagógicos de cursos superiores de diseño de moda. Actualmente es profesora invitada en la Universidade Estadual de Londrina (UEL- Brasil) y colaboradora internacional da ABEPEM (Associação Brasileira de Estudos e Pesquisa em Moda).

Alejandro Sánchez Zaragoza

Ref. pág. 141

Es arquitecto (2012) por la Universidad de Alicante y Máster en Comunicación Arquitectónica por la Universidad Politécnica de Madrid.

Ha trabajado en el departamento de Expresión Gráfica de la Universidad de Alicante como docente de Proyectos Arquitectónicos I. Formó parte del equipo fundador del FabLab de la Universidad de Alicante como proyecto de investigación relacionando el diseño con la pedagogía. Posteriormente ha aplicado la experiencia obtenida en el campo de la producción digital a la fabricación de prototipos de arquitectura paramétrica. Este campo de producción ha definido su labor profesional en la industria del diseño y fabricación de objetos.

Paralelamente ha desarrollado actividades relacionadas con la comunicación en la arquitectura. Ha organizado el I Congreso Internacional en Comunicación arquitectónica, COCA17 Mediacciones en la Universidad Politécnica de Madrid y la Exposición CO. EXHIBITION en la Arquería de Nuevos Ministerios.

Francisco Javier Serón Torrecilla

Ref. pág. 177 y 255

Profesor en el departamento de Fundamentos Científicos del Diseño de la Escuela Superior de Aragón y Profesor Asociado en el departamento de didáctica de las ciencias experimentales de la Facultad de Educación, Universidad de Zaragoza. Máster en Comunicación Científica y en comunicación educación en Museos, en su trabajo de investigación explora las interacciones entre arte, diseño, estética y ciencia, con una dilatada formación en ámbitos como la biónica, biometismo, biotecnologías artísticas etc. Asistente a numerosos congresos, ponencias y seminarios de formación y educación científica en distintos contextos como el Encuentro de Enseñanza del Diseño celebrado en Palermo en agosto de 2017 con la ponencia “Enseñanza y aprendizaje tecno-científico en la práctica del diseño: realidad y/o necesidad” o la charla del seminario celebrado en la Facultad de Educación promovido por el departamento de expresión plástica bajo el título “La ilustración e imagen científica”.

David Serra Navarro

Ref. pág. 155

Doctor en Comunicación por la Universidad de Girona y licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Barcelona. Interesado en la comunicación interactiva y la docencia en formato colaborativo a través de las tecnologías móviles. Ha participado en diferentes proyectos de investigación de interacción social en entornos virtuales, siendo asimismo autor de diferentes artículos sobre el metaverso. Imparte asignaturas de comunicación hipermedia, y actualmente forma parte de la Comisión General de los Estudios de Diseño y Artes Plásticas de Cataluña.

Raquel Serrano Marín

Ref. pág. 169

Diseñadora de Producto por la Universidad de Zaragoza y Máster universitario en profesorado. Ha complementado y enriquecido su formación con diversos cursos relacionados con la impresión 3D y la generación de contenidos multimedia y videojuegos. Ha trabajado como profesora en diversas academias de Zaragoza impartiendo talleres de robótica escolar y apoyo educativo. Actualmente es profesora de Proyectos entre otras asignaturas en la Escuela Superior de Diseño de Aragón en la especialidad Diseño de Producto.

Augusto Solorzano

Ref. pág. 241

Profesor Asistente en la Universidad Nacional de Colombia (Medellín, Colombia), Facultad de Arquitectura, Escuela de Artes. Se desempeñó como Profesor titular de la Universidad Pontificia Bolivariana hasta 2012 en la Escuela de Arquidiseño, Facultad de Diseño Gráfico.

Doctor en Filosofía por la Universidad Pontificia Bolivariana. Especialista y Magíster en Estética de la Universidad Nacional, Maestro en Artes Plásticas, Universidad Nacional. Diseñador por la Universidad Pedagógica Nacional, es miembro del Grupo de Investigación en Artes de la Universidad Nacional y del Grupo de estudios estéticos de la Facultad de Ciencias Humanas y Económicas, ambos adscritos a Colciencias. Autor de los libros *El tiempo de lo neopintoresco*, U.P.B (2008), *Semiótica: Diseño Gráfico y Cultura* U.P.B (2012), *La belleza prosaica y la dimensión social del gusto* U.P.B (2012). Coautor de la Colección Pluralismo Estético: Recepción y apreciación del arte y la estética, 2011, y Arte y emancipación estética, 2012.

María Pilar Sopena Porta

Ref. pág. 169

Arquitecta por la Universidad de Navarra y Máster en Estudios Avanzados en Historia del Arte por la Universidad de Zaragoza. Actualmente se encuentra realizando el doctorado en el Programa "Nuevos Territorios en la Arquitectura" de la Escuela de Ingeniería y Arquitectura de la Universidad de Zaragoza. Desde el año 1996 dirige el departamento de arquitectura de la delegación de Zaragoza de la consultoría INTECSA-INARSA. En el año 2007 forma estudio propio junto otros técnicos realizando proyectos de arquitectura y urbanismo. Actualmente imparte clases como profesora de Proyectos en la Escuela Superior de Diseño de Aragón en la especialidad de Diseño de Interiores.

Federico Soriano

Ref. pág. 149

Arquitecto por la ETSAM-UPM de Madrid y Doctor arquitecto por la UPM (2002), desde 1992 hasta la actualidad es socio junto a Dolores Palacios del estudio de arquitectura S&Aa.

Es profesor titular de proyectos y director del departamento de proyectos arquitectónicos de la Universidad Politécnica de Madrid. Ha sido director del Departamento de proyectos arquitectónicos de la UPM de 2012 a 2016.

Director de la revista Fisuras de la Cultura Contemporánea y presidente del "Movimiento Encoger".

Ha recibido el premio Enric Miralles de arquitectura en 2001, el premio Via Arquitectura en el 2007, los premios Publicaciones de la VIII BIAU Bienal de Iberoamericana de Arquitectura y Urbanismo y Premio Especial del Jurado de Pensamiento y Crítica FAD 2010 por su libro "100 Hipermínimos/100 Hyperminimals", y el premio de innovación educativa UPM 2015.

Ha dictado más de 200 conferencias y escrito 16 libros y 140 artículos y su obra ha sido publicada en más de 200 reportajes y 13 monografías de diversas revistas, y expuesta en 55 exposiciones individuales y colectivas.

Ha participado en numerosos concursos recibiendo diversos premios por sus obras.

Pedro Sorto

Ref. pág. 56

Diseñador Gráfico graduado de la Universidad Dr. José Matías Delgado, con un Posgrado en Diseño e Innovación por la Agencia Española de Cooperación Internacional y la Fundación Carolina, y un Master en Educación del Arte y Cultura Visual de la Universidad de Arizona con una beca Fulbright. Diseñador con una trayectoria en Branding, Publicidad y Comunicación Visual en las agencias McCannEric-

kson, DDB, Ogilvy y ADN Branding. Catedrático de las materias Pensamiento Creativo, Comunicación Visual, e Historia del Diseño Gráfico, entre otras.

Billy Soto

Ref. pág. 107

Licenciado en Diseño Gráfico y Publicitario de la Escuela Superior Politécnica del Litoral ESPOL, Máster en Investigación en Arte y Creación, Facultad de Bellas Artes, Universidad Complutense de Madrid. Artista desde hace quince años, colabora activamente con el Museo Municipal de la ciudad de Guayaquil y el Museo Antropológico y de Arte Contemporáneo MAAC. Actualmente docente titular y Director de la carrera Gestión Gráfica Publicitaria de la Facultad de Arquitectura de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

Andrea Tapia

Ref. pág. 162 y 213

Referente Nacional en el Sistema Nacional de Acreditación Académica, como especialista en carreras de Arquitectura y Diseño, Ministerio de Educación de la Nación

Doctora en Proyecto del Espacio Ambiental de la Universidad de Sassari. Directora de la carrera de Arquitectura. Ha sido directora de la Escuela de Arquitectura Arte y Diseño de la UNRN. Profesora de Diseño Proyectual III y IV de la carrera de Diseño de Interiores y mobiliario de la UNRN, de Proyecto arquitectónico y de Historia y teoría de la arquitectura y urbanismo, directora de proyectos finales de carrera en el área de Diseño y arquitectura, en la Universidad de Sassari, Italia, y directora de Tesis de proyecto de posgrado. Master de la UPC, Barcelona, y Master de la UNISS,, Alghero. Directora de Becas CONICET.

Ha participado como curadora en diversas exposiciones y ha dirigido proyectos promovidos por entidades a nivel internacional.

Responsable de varios Planes de desarrollo en Argentina, Italia y Cerdeña

Socia fundadora del estudio Profesional HCAT Architetti, dedicado a proyecto arquitectónico y urbano-territorial, con fuerte impronta sobre el paisaje.

Martha Tappan Velázquez

Ref. pág. 79

Licenciada en Periodismo y Comunicación Colectiva por la UNAM, maestría y doctorado en Historiografía por la UAM-Azcapotzalco, egresada del Programa para la Formación de Traductores del Colegio de México. Premio Edmundo O'Gorman 2012 por la mejor tesis de doctorado, otorgado por el INAH. Coordinadora del Centro de Investigaciones en Diseño de la Universidad Anáhuac México Norte. Líneas de investigación: análisis del discurso de la divulgación de la ciencia, géneros y formatos de difusión de la información.

Angelique Trachana

Ref. pág. 141

Arquitecta titulada (1990) y doctorada (2001) por la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la Universidad Politécnica de Madrid (UPM). Beca Commet Europea (en Alemania, 1991-1992); Master en Conservación y Restauración del Patrimonio Arquitectónico por la UPM (1994). Desde 1995 compagina su actividad profesional con la docencia en la Universidad. Ha enseñado en las Universidades de Alcalá, Camilo José Cela y la UPM donde ha impartido diversas asignaturas de las áreas de Composición Arquitectónica e Ideación Gráfica así como cursos de postgrado. Adscrita al Departamento de Ideación Gráfica en la ETSAM actualmente imparte asignaturas troncales y optativas y desarrolla Talleres Experimentales y Proyectos de Innovación Educativa. Ha sido coordinadora de diversos Master y Cursos de Especialización. Ha impartido conferencias, cursos y seminarios en diversas universidades e instituciones españolas y europeas.

Ha ocupado puestos de responsabilidad en instituciones. Fue coordinadora de la revista Astrágalo. Cultura de la Arquitectura y la Ciudad (1995-2001), y del área de Cultura de COAM (1999-2003).

Sus líneas de investigación conectan la innovación educativa en la universidad con las nuevas tendencias de producción espacial en el ámbito socio-tecnológico actual. Ha publicado varios libros, artículos en revistas especializadas y ponencias en actas de congresos.

Manuela Uría Fernández

Ref. pág. 67

Diplomada en magisterio, especialidad ciencias sociales, UAM , es Licenciada en Ciencias de la Educación, especialidad orientación escolar por la UNED.

Maestra funcionaria de la educación pública desde el año 1982 en los siguientes centros: CEIP de Perales de Tajuña, CEIP Rosa Luxemburgo de Parla, CEIP Félix Rodríguez de la Fuente de Fuenlabrada, CEIP Francisco de Goya de Fuenlabrada, CEIP Andrés Segovia de Leganés y Escuela Infantil Verbena de Leganés.

Asesora de formación permanente (Educación infantil) en el Centro de Apoyo al Profesorado de Leganés.

Profesora de pedagogía terapéutica en el IES Juana de Castilla de Moratalaz (centro de integración preferente para alumnos con discapacidad motórica).

Coautora del libro " Una escuela con los pies en el cielo" Editorial Kaleida Forma.

Micaela Uría Fernández

Ref. pág. 67

Licenciada en Geografía e Historia (UAM), también lo es en Bellas Artes (UCM).

Desarrolló práctica docente como profesora de Dibujo en la EA Nº2 y EA nº12 de Madrid, EASD Segovia y, actualmente, en Escuela Artediez (Madrid).

Ha ejercido la coordinación de la implantación de los estudios de Diseño de Producto en la EASD Segovia, estando desde 2008 vinculada a la enseñanza de dibujo en diseño de producto, así como la coordinación del programa Erasmus y Departamento de Promoción en la EAnº12.

Coordinadora y promotora del proyecto Di+Di, ha sido finalista en el concurso de buenas prácticas educativas, organizado por la plataforma Mejora tu escuela pública.

Ana Urquilla

Ref. pág. 91

Es directora de Syncros, Laboratorio de Diseño Estratégico, y directora académica de la Certificación en Diseño Estratégico: Competitividad empresarial a través de la innovación sostenible (CDE), ambos proyectos de la Escuela de Comunicación Mónica Herrera (ECMH), El Salvador. Colabora con equipos interdisciplinarios para diseñar programas educativos que difundan el Diseño Estratégico como forma de abordar los problemas complejos del contexto salvadoreño. Como docente universitaria asesora una variedad de proyectos estudiantiles que benefician a entes públicos, privados y sin fines de lucro. Como directora de la CDE, guía a equipos multidisciplinarios de profesionales en la búsqueda de soluciones a oportunidades de innovación.

Tuuli Maria Utriainen

Ref. pág. 152

Trabaja en el CERN como parte de la iniciativa IdeaSquare, experimentando con nuevas formas de colaboración. Su labor está centrada en la conexión de universidades y ONG en todo el mundo para solucionar problemas humanos, con la ayuda del conocimiento tecnológico del CERN. Empezó su proyecto académico en el programa de Redes de Información en la Universidad Aalto y estudió Comunicación en la Universidad de Helsinki. En 2008 se unió a la Aalto Design Factory, una plataforma centrada en la pasión por el desarrollo de producto, en la cual organizó proyectos de desarrollo de producto en colaboración con muchas universidades. En total, ha dirigido más de 30 equipos multidisciplinarios de desarrollo de producto en Europa, Asia y Australia.

Margarita Valor

Ref. pág. 171

Arquitecta Superior por la UPV (1987) y Dra. Arquitecto por la UPV (2002). En la actualidad es Profesora Titular de Universidad del Área de Expresión Gráfica en la Ingeniería en la Universidad Politécnica de Valencia. Experiencia docente desde 1989, en la mayoría de casos como responsable de asignaturas en la titulación de Ingeniería Técnica en Diseño Industrial y en el Grado de Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos relacionadas con la Expresión Artística y Gráfica.

Tiene tres Publicaciones Docentes, ha impartido algunos cursos a profesionales y dirigido más de 40 Proyectos Final de Carrera y Trabajos Fin de Grado.

Su línea de investigación se centra en la partición regular del plano, y más concretamente en los grupos de simetría aplicados al diseño. En el capítulo de publicaciones destacan 18 aportaciones entre artículos en revistas y actas en congresos. Ha participado como investigadora en 5 proyectos de convocatorias públicas. Asimismo, ha colaborado en diversos convenios con empresas y particulares relacionados con proyectos de arquitectura.

Oriol Ventura

Ref. pág. 138 y 250

Diseñador industrial, Doctor en diseño y cofundador de Ovicuo Design BCN. Está enfocado en la capacidad de innovar que tiene el diseño a partir de la investigación y la recogida de datos con el objetivo de producir. Especializado en el campo de los espacios de trabajo, ha desarrollado dentro de su estudio varios proyectos de interiorismo y mobiliario, destinados a la mejora y adecuación del contexto laboral y educativo. Actualmente su ejercicio de investigación plantea nuevos modelos de espacio para la actividad no asistencial de los equipos médicos y colabora con el departamento de innovación y experiencia de usuario del hospital Sant Joan de Déu de Barcelona. Es docente del Grado en Diseño de Eina, del Master Oficial de Investigación en Arte y Diseño y coordinador del Máster en Diseño y Edición de Producto.

César Gabriel Vicente Galagarza

Ref. pág. 80 y 258

Diseñador Industrial de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Realizó estudios de postgrado en ELISAVA, especializándose en Innovación & Design Thinking y Diseño de Productos. Actualmente, realiza la Maestría en Educación e Innovación Educativa de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y trabaja como docente en la Pontificia Universidad Católica del Perú, TECSUP y la escuela Toulouse-Lautrec en Lima, Perú. Ha ejercido como diseñador industrial durante 10 años en empresas dedicadas al diseño y desarrollo de productos como Unique-Yanbal, RTC Perú y Prexim Perú.

Marina Vidaurre Arvizu

Ref. pág. 174

Doctora Arquitecta por la Universidad de Navarra. Profesora de Laboratorio de Integración en el Grado de Diseño de la Universidad de Navarra. Su trayectoria docente e investigadora está marcada por un acusado carácter interdisciplinar. Forma parte del grupo de investigación Diseño y procesos creativos de la Universidad de Navarra.

Iván Vidal

Ref. pág. 110

Graduado en Diseño de Producto en el Instituto de Diseño de Caracas (IDC) e involucrado desde 1997 en el mundo de la docencia, dedicándose a la formación en diseño de producto, packaging e interiores, actividad que ha compatibilizado con el diseño de mobiliario doméstico, urbano y comercial para empresas privadas y públicas en Latinoamérica (Diageo, CANTV, Pernod Ricard, Pladetec, etc.) y proyectos integrales de branding e interiores en España (SushiOlé, Coccolati, etc.). En 2004 llega al IED Madrid como coordinador de Diseño de Producto. Desde 2010 dirige la escuela de Design de esta institución donde es responsable de la formación académica y la dirección y gestión de proyectos con empresas españolas e internacionales y forma parte de jurados de diversos concursos de diseño.

ORGANIZA

di_mad

CENTRAL DE DISEÑO

COLABORAN

APOYAN

CON EL AUSPICIO DE

SEDES AMIGAS

Esta publicación recoge los resúmenes de las comunicaciones presentadas en las mesas de trabajo de Experiencias Docentes y en la Jornada de Investigación y Diseño, actividades desarrolladas en el 7º Encuentro BID de Enseñanza y Diseño

Editada por Fundación Diseño Madrid
Noviembre de 2017
ISBN 978-84-697-8784-7

www. bid-dimad.org/septimoencuentro/es/inicio/
www. bid-dimad.org
www. dimad.org