Vías de innovación docente

Mesa 1
Moderador: Pilar Capelastegui,
Escuela de Arte Diez, Madrid

Innovación educativa
En este grupo se enmarcan aquellas comunicaciones que abordan, bien de forma genérica o sobre una materia concreta, los cambios que debe experimentar la enseñanza del diseño para responder a los retos de la sociedad actual.

Diseñar para una era humanista

Innovación transversal y sencillez como directrices contemporáneas del movimiento moderno

Sebastián García-Garrido

Escuela Politécnica Superior. Universidad de Málaga

Una síntesis de planteamientos, investigaciones y conclusiones de una amplia trayectoria del diseño como disciplina, académica y profesional, que se ha cruzado repetidas veces con otros muchos ámbitos de la creatividad humana y de las artes visuales.

Los encuentros del diseño con otros ámbitos ha desencadenado unas comparaciones, unas diferencias, unas afinidades y un diálogo especialmente rico. Diálogo que es producto de una actitud abierta y serena en el ejercicio creativo, en la didáctica del mismo y en la reflexión constante que se requiere para asimilar mejor los conocimientos y experiencias adquiridas. Se desarrolla una asociación e interacción entre conceptos profesionales afines, experiencias y sensibilidades que proporcionarán excelentes resultados y vías para la innovación en los diferentes ámbitos y para la identidad mestiza del diseño contemporáneo. Una identidad precisa, de referencia, desarrollada inicialmente, como marco de esta naturaleza multicultural y abierta.

Para ello el primer paso es la definición y estudio de una identidad producto de la experiencia, cuya materia prima es la cultura sobre la que se desarrolla la creación. Esa cultura propia estaba ligada al ámbito de la civilización desarrollada en el Mediterráneo Clásico. Se muestra la necesidad de asumir la renovación de la profesión y las competencias del diseño, en sentido global, como diseño estratégico orientado a proyectar lo material y lo inmaterial. Un diseño integrado capaz de lograr un objetivo que proporcione una realidad optimizada, que preserve los caracteres identitarios de los lugares, de las corporaciones públicas y privadas, y de las personas.

El *Design Thinking* lo promueve Nussbaum como recurso para renovar y potenciar el diseño, rompiendo moldes para llegar a resultados entonces inesperados. Pero ese motivo de renovación ha provocado que él mismo afirme que el "Design Thinking es un experimento fallido". A su vez comienza definiendo una nueva estrategia de diseño, la Inteligencia Creativa, que consiste en aprovechar el poder de crear, conectar e inspirarse.

El nuevo paradigma destaca la capacidad de conectar y se inician nuevas prácticas como la co-creación, puesta en común de ideas y pensamientos que favorece la empatía. Es decir, que favorece la identificación mental y afectiva de un sujeto con el estado de ánimo de otro y compartir sus sentimientos o el sentimiento de identificación con algo. En este último sentido, se favorece una afinidad, en cuanto a proximidad y atracción por los objetos, por los productos con los que hoy existe la menor afección que han tenido a lo largo de toda la historia. Productos que, al mismo tiempo que salta la alarma del agotamiento de las materias primas, son desechados antes del final de su función para sustituirlos por otros nuevos. Necesitamos recuperar el afecto por los objetos, por los materiales con los que están hechos, por su componente espiritual. Con ello desarrollamos una función empática esencial en la cohesión y convivencia de una sociedad, pero además clave en la felicidad de sus miembros, en la motivación de sus tareas diarias y en el emprendimiento de proyectos comunes.

EL DESVANECIMIENTO DEL LENGUAJE EN LOS PROCESOS METACOGNITIVOS EN LA PRÁCTICA PROYECTUAL

Elsie María Arbeláez Ochoa, Juan Carlos Bedoya Quintero y Ana Catalina Muñoz Arbeláez

Facultad de Diseño Industrial, Escuela de Arquitectura y Diseño, Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín, Colombia.

RESUMEN:

Palabras clave: Lenguaje, metodologías, bien-estar, aprendizaje y biopsicosocial.

El proceso creador es estimulado en el observador objetual por medio de ejercicios de carácter perceptivo facilitando la interpretación y la comprensión de los objetos en lo que se denomina situaciones intencionales, momento en el que se comienza a incubar el proceso proyectual, que consiste en la lectura consciente y analítica de las formas que rodean el mundo exterior del sujeto que observa.
De acuerdo al modelo de Kintsch existen tres niveles del procesamiento de la lectura: superficial, base textual y modelo situacional. Este último consiste en la elaboración de la representación mental que se integra a los conocimientos previos. En el presente artículo se proponen tres niveles, que parten de la estructuración del lenguaje, para el desarrollo del proceso objetual: ex-ploratorio, re-elaboración y re-presentación.
El proceso de proyectar comienza con la presentación de estímulos sensoriales que, a su vez, pasan por tres etapas: la recepción-codificación, la captación-procesamiento y la vinculación-interpretación. De esta manera se hace posible alcanzar un estado de representación de las ideas en el que la metacognición se convierte en una habilidad estructural del mismo para adquirir conciencia cognoscitiva de las estrategias aprendidas o reelaboradas por medio de la auto-regulación de las habilidades propias.
Para fomentar la metacognición se requieren tareas que exijan al observador objetual la planificación o autorregulación, el monitoreo y la supervisión o evaluación de las actividades que realiza. El ejercicio del lenguaje aplicado a la forma, a través del dibujo y de los esquemas, introduce el desarrollo del lenguaje objetual.
Es por eso que el lenguaje adquiere importancia en la fundamentación básica para la enseñanza de los procesos de la práctica proyectual como medio de expresión elemental, al reconocer cómo este permite potenciar competencias para la agudeza y la elaboración de las ideas generales e hipotéticas en el desarrollo de metodologías que exterioricen la expresión gráfica de la práctica ideativa. Se proponen seis metodologías que parten de los tres niveles del desarrollo del proceso objetual: introyectiva-proyectiva, sensoperceptiva, asociación metafórica, fisiología esencial, modelación del lenguaje objetual y estructura gramatical objetual.
Teniendo en cuenta que los objetos establecen un vínculo con el sujeto por medio del lenguaje, la disciplina del diseño denuncia hoy un desvanecimiento de este que afecta a los procesos metacognitivos y, así mismo, a la práctica proyectual, amenazando los procesos creativos, “alma” de la disciplina que se vive en la dimensión estética. Este desvanecimiento no solamente desdibuja la conexión entre sujeto y objeto sino también los vínculos sociales, alterando la concepción del ser y consecuentemente el bien-estar del sujeto, entendido desde las dimensiones biológica, psicológica, social y espiritual.

BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS DOCUMENTALES

Downing, K., Kwong, T., Chan, S.W., Lam, T.F., & Kyung, W. (2009). Problem-based Learning and the Development of Metacognition. Higher Education, 57(5), 609-621.

Manjarrez, J. A., Alejo, C. A., & Slisko, J. (2013). El rol complementario de los dibujos en la explicitación de modelos situacionales: un estudio de caso con los estudiantes de Bachillerato sobre los movimientos. (Spanish). Latin-American Journal Of Physics Education, 7(3), 436-444.
Mostacero, R. (2013). Construcción de la reseña crítica mediante estrategias metacognitivas. (Spanish). Lenguaje, 41(1), 169-200.

La importancia de las cátedras de investigación en el desarrollo de las habilidades laborales en los estudiantes de los grados de Diseño.

Roberta Barban Franceschi*, Lucinda Morrissey* y Adolfo Jordán*

*Departamento de Proyectos Arquitectónicos, Expresión Gráfica, Historia, Arte y Diseño. Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño. Universidad Europea / Madrid

RESUMEN:

Palabras claves: cátedras de investigación, habilidades laborales, universidad, empresa.

Las cátedras de investigación posibilitan el acercamiento al ámbito profesional por medio del desarrollo de proyectos reales en los que se representa la adquisición de una experiencia singular, ayudando al alumno a desarrollar habilidades para afrontar los desafíos de la profesión con más facilidad.
La cátedra Steelcase de espacios y equipamientos educativos de la Universidad Europea de Madrid es una colaboración entre empresa y universidad, cuestión determinante para poder acercar la teoría a la práctica.
Esta relación bi-direccional proporciona a los estudiantes y profesores una importante fuente de conocimiento práctico y favorece la promoción del desarrollo de competencias tanto transversales como específicas que se trabajan en diferentes partes del proceso. El objetivo principal es pues ayudar al alumno a ser pluridisciplinar en este aspecto y facilitar el acercamiento del estudiante al mundo profesional, ayudándole a conocer y entender el contexto en el que nacen los proyectos de diseño, cómo se desarrollan y se concretan.
La metodología de trabajo en red (Raymond, 2010) adoptada influye en la dinámica, considerada muy adecuada por alumnos y profesores, posibilitando el desarrollo de competencias exigidas en el mercado laboral, de modo que se beneficia al alumno que desarrolla e investiga sobre una problemática real y dialoga con la empresa y profesionales.

El desarrollo de un trabajo con muchas personas con un objetivo común y muchas ganas de trabajar, encargándose cada cual de la parte que más le interesa y también permitiendo comparar opiniones y posibilidades juntos, supone una experiencia muy enriquecedora para todos y es una dinámica contemporánea que contribuye al desarrollo de los futuros profesionales.

Como observa Larrauri&Clement (2000), los lazos universidad-empresa son vínculos promovidos en la Unión Europea desde los años 80 como eje para fomentar la actividad empresarial entre los académicos, la creación de empresas y también el desarrollo de líneas de investigación que les son afines. Este último ámbito es donde se localiza la cátedra, en tanto que ambas partes tienen interés en el conocimiento, desarrollo y utilización de las nuevas metodologías de enseñanza.

Con la implantación del Espacio Europeo de Educación Superior se ha incentivado la cooperación entre las universidades y empresas con el objetivo de orientarse a demandas concretas. Este modelo de enseñanza nuevo ha intensificado la necesidad del acercamiento, posibilitando que dichas prácticas sean más frecuentes en el ámbito universitario.

Los constantes cambios en la sociedad nos hacen apostar por una propuesta innovadora y diversa, no limitando la creatividad sino despertándola, la clave para que se adapten bien a los diversos contextos. El entorno universitario exige la colaboración y la introducción de nuevos modelos de trabajo más eficientes, creativos y responsables con el entorno. Dicho entorno se acerca cada vez más a los modelos profesionales, por lo que también se deben adaptar. Los estudiantes de hoy han cambiado, son más maduros y piden iniciativas como las de las cátedras para prepararles para su inserción en el mundo laboral.

BIBLIOGRAFIA Y REFERENCIAS DOCUMENTALES

Larrauri, J.O. & Clemente, G.I. (2000). Iniciativas y experiencias europeas en la configuración de espacios regionales de colaboración Universidad-empresa. *Revista de Estudios Regionales,* 58, 209-226.

Raymond, M. (2010). Tendencias: qué son, cómo identificarlas, cómo leerlas. Barcelona: Promopress.

A POR UN LENGUAJE PLURIDISCIPLINAR

Blanca Castaldo Suau

Departamento de Medios Informáticos,

Escola d'Art i Superior de Disseny de les Illes Balears, España.

Tras la publicación del libro *"Principios matemáticos de la filosofía natural"* de Newton, los científicos creyeron que el universo era como un gran reloj que funcionaba según unas leyes fijas, de modo causal y en el que todo se podría conocer y predecir si se descomponía el problema en partes más pequeñas y abarcables. Se corregían las pequeñas oscilaciones para que no afectaran al resultado y todo aquello que no era explicable según sus bases se consideraba excepcional o erróneo.

La especialización científica dio lugar a la aparición de nuevas palabras que se multiplicaban llegando a formar un lenguaje propio, manejado únicamente por sus especialistas. Al trabajar en proyectos interdisciplinarios surgían problemas de comunicación pues en cada ámbito de estudio se manejaba un lenguaje diferente.

En la búsqueda de una explicación a fenómenos que se observaban, complejos e irresolubles desde la perspectiva científica newtoniana o tradicional, fue emergiendo la Teoría General de Sistemas (TGS), una nueva forma de ver, interpretar y estudiar la realidad que ha dado respuesta a alguna de aquellas cuestiones no resueltas desde la perspectiva clásica.

La Teoría General de Sistemas estudia la organización interna de los sistemas, sus interrelaciones recíprocas, niveles jerárquicos, capacidad de variación y adaptación, la conservación de su identidad, su autonomía, las relaciones entre sus elementos, las reglas de su organización y crecimiento, las condiciones de su conservación, de sus posibles o probables estados futuros, de su desorganización y destrucción.

Uno de sus valores fundamentales radica en la transdisciplinariedad, esto es, la posibilidad de obtener modelos que exhiben características comunes, aunque referidas a sistemas diferentes y objeto de estudio en ámbitos dispares del saber (física, matemáticas, historia, economía, medicina, etc.). Aparece así un nuevo lenguaje conceptual, común entre numerosas disciplinas y, cómo no, también utilizable en nuestro ámbito de investigación y creación (el arte y el diseño) si somos capaces de entenderlos como un sistema, es decir, un conjunto de elementos relacionados entre sí de manera que si uno es modificado el resto también lo es.

Dispondremos, así, de esa semántica científica de utilización universal que maneja conceptos comunes a diferentes disciplinas: sistema, tipos de sistemas, límite, adaptabilidad, armonía, dimensión, elemento, variable, variedad, atributo, relación, organización, estructura, jerarquía, complejidad, modelo, proceso, *input* y *output*, función, retroalimentación, éxito, mantenibilidad, optimización, viabilidad, entropía, equilibrio, equifinidad, morfogénesis, muerte, etc.

Bibliografía

SIMBRON, N. (Sin fecha). Teoría general de los sistemas. Monografías.com. http://www.monografias.com/trabajos5/teorsist/teorsist.shtml#apo. (Consultado 3/09/04).

MANDRESSI, R. (Sin fecha) Glosario Caótico. Henciclopedia. http://www.henciclopedia.org.uy/autores/Mandressi/Atractor.htm. (Consultado el 15/10/11)

MARCELO ARNOLD, PH.D. Y FRANCISCO OSORIO, M. A. (1998). Introducción a los Conceptos Básicos de la Teoría General de Sistemas. Revista Electrónica de Epistemología de Ciencias Sociales. Cinta de Moebio No.3. Abril de 1998. Facultad de Ciencias Sociales. Departamento de Antropología. Universidad de Chile. http://redalyc.uaemex.mx/pdf/101/10100306.pdf. (Consultado el 15/10/11)

LA ESCUELA CRECE. PROYECTO DE AUTOCONSTRUCCIÓN EN LA ESDMADRID.

Jose María Canalejas y Santiago Cirugeda.

*Departamento de Ciencia, Materiales y Tecnología del diseño ESDMadrid. Comunidad de Madrid.

**Recetas Urbanas, Estudio de arquitectura, Sevilla.

Resumen: Ante la falta de espacio de su sede, la escuela Superior de Diseño organiza un plan de actuación para el desarrollo de actividades docentes y no docentes al que llama "La Escuela Crece". Concebida como una solución temporal a dicho problema, se convierte en una oportunidad para generar y compartir conocimiento.
Dirigida por el arquitecto Santiago Cirugeda, autor del proyecto, emplea estrategias colaborativas para ensanchar el espacio y los horizontes de esta Comunidad educativa.

Desarrollo: Partiendo de la realidad material del espacio de la ESDMadrid, que resulta insuficiente para todas las tareas que debe desempeñar un centro de Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, la "Escuela Crece" pretende, a través de la autoconstrucción, ampliar el edificio existente. El proyecto lo redacta en el curso 2014 el estudio de Recetas Urbanas con Santiago Cirugeda al frente. La obra comienza hace ahora un año y, hasta el momento, ha supuesto la realización de quince talleres.
Proyectarse hacia el futuro hace necesario mirar también al pasado y reencontrarnos con nuestra propia historia. Conocer los orígenes del centro, sus cambios y adaptaciones a planes educativos, nos ayuda a entender los problemas de espacio a los que se enfrenta la escuela para llevar a cabo la tarea que tiene encomendada.
Se expondrá aquí el proceso de gestión de la obra, formación de equipos, características y tiempos de ejecución.
La comunidad educativa (estudiantes, docentes y personal no docente) es compleja por su diversidad pero esto, lejos de ser un inconveniente, se transforma en valor añadido y, mediante la adecuada planificación, permite alcanzar un resultado rico y complejo como la propia comunidad. Con todo, el aspecto más duro y desasosegante del proceso es, sin duda, el necesario diálogo con las administraciones públicas que, lejos de facilitar, dificultan el proceso.
En la Escuela Superior de Diseño construimos nuevos espacios pero también maneras diferentes de crecer y compartir conocimiento.

Enlaces de interés:
Facebook: http://www.facebook.com/#!/pages/Recetas-Urbanas/126500177378564
Twitter: https://twitter.com/#!/santicirugeda
Chanel Vimeo: https://vimeo.com/channels/357870
Chanel Youtube: http://www.youtube.com/user/RecetasUrbanas?feature=mhee

El taller como espacio de estrategias formativas para «de-signar»

Leire Fernández Iñurritegui y Eduardo Herrera Fernández

Facultad de Bellas Artes. Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea

Nos alimentamos más de imágenes que de pan. Efectivamente, el sentido de la vista viene a satisfacer nuestra irrefrenable necesidad de ver. En este aspecto podríamos calificar al ser humano como un animal «imagófago». Vivimos en un entorno rodeado de signos visuales, los cuales se conjugan con afectos y pasiones, y que son transmitidos con intenciones persuasivas. El ser humano se reconoce en ellos y, en muchas ocasiones, accede a sus encantos a través de un proceso alucinatorio. En este contexto visual la función del diseño gráfico es relegada, en demasiadas ocasiones, a un uso narcótico, meramente onanista, con el cual poder experimentar los efectos de, nunca mejor dicho, «drogas de diseño». ¿Para qué pensar el mundo si podemos disfrutar viéndolo? Por desgracia, encontramos demasiadas ocasiones en que la verdadera actividad del diseño, como estrategia creativa para la solución de problemas reales de la sociedad, parece relegada a sustraerse a lo que ya existe.

Sin embargo, no podemos dejar de ser conscientes de que nuestro crecimiento intelectual y cultural se produce a través de la adaptación inteligente a este entorno visual que nos rodea. Ante esto se hace imprescindible, en la formación de los futuros diseñadores, la adquisición de competencias intelectuales de relación e interpretación con los signos («de-signos» trata el diseño) que, al menos sería lo deseable, le «in-formen».

Desde esta perspectiva, en nuestra responsabilidad docente e investigadora universitaria planteamos el diseño gráfico como una disciplina de conocimiento, es decir, como un ejercicio inteligente que reflexione, visualice e innove en las estrategias gráficas de significación y de sus relaciones de identidad con la complejidad de las formas de vida social y de los cambios en los sistemas de conocimiento. Para ello proponemos el «taller», entendido como lugar de búsqueda, descubrimiento y trabajo en equipo, como un momento de encuentro privilegiado para proponer estrategias de pensar-hacer innovadoras en la producción gráfica, dotadas de aplicabilidad práctica en relación con el contexto social.

En la estrategia formativa que pretendemos presentar nos situamos en el taller como el espacio donde se producen los procesos creativos de configuración gráfica para la comunicación visual, desarrollados en un entorno de trabajo cooperativo, de intercambios socioculturales, de relaciones intersubjetivas, de comunicación, de diálogo y, sobre todo, de entendimiento. Todos los proyectos realizados en el taller toman como punto de partida unos conceptos lingüísticos a comunicar, que se «designan» gráficamente en un conjunto de «textos visuales» a través de estrategias gráficas de significación, racionalmente pensadas, para llegar a analizarse como propuestas reales para salir al «contexto» para ser «leído».

Este planteamiento metodológico de trabajo para la formación en diseño gráfico debe ser entendido como un conjunto de recomendaciones responsables para acometer de forma significativa e innovadora problemas de comunicación visual, compartiendo una evidente transparencia entre lo «pretendido» y la realidad de lo «terminado».

Experiencias en la educación del diseño en colaboración con la empresa

Alazne Alberdi Alvaro

Mondragón Unibertsitatea

Palabras clave:
Educación en diseño, diseño industrial, diseño estratégico, colaboración universidad-industria

Esta comunicación pretende ilustrar las experiencias puestas en marcha por Mondragon Unibertsitatea, en el marco del Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto y el Máster en Diseño Estratégico de Productos y Servicios, para fomentar la cooperación a largo plazo entre la universidad y la empresa. La Comisión Europea reclama y apoya nuevas estrategias para la reducción de la brecha entre la realidad empresarial y la universidad. Ambas titulaciones están experimentando con nuevas fórmulas que fomenten la capacitación a través de un marco educativo cercano a la realidad empresarial. Para ello, inicialmente se presenta el marco de colaboración, denominado Laboratorios de Aprendizaje Real, donde grupos de estudiantes trabajan en proyectos orientados a retos empresariales reales bajo la tutoría de investigadores de la universidad y profesionales de la empresa. En segundo lugar, se describen dos ejemplos de experiencias desarrolladas en el Grado y Máster, junto con empresas pertenecientes al sector industrial y de servicios. Finalmente, se discuten los resultados de dichas experiencias. Los resultados muestran que los Laboratorios de Aprendizaje Real: (i) permiten acercar la realidad empresarial a los futuros profesionales, (ii) contribuyen a la difusión de nuevos perfiles profesionales y (iii) habilitan un marco de colaboración universidad-empresa donde experimentar con nuevos enfoques e ideas innovadoras.