



9º encuentro
bid_
enseñanza
y diseño

Mesa 2
Comunicaciones de experiencias de
innovación docente
Imaginar-construir futuros sociales
más equitativos

Fecha: lunes 22 de noviembre
Hora: 16.00
Lugar: Casa del Lector. Sala 10

El concurso interuniversitario de diseño industrial andaluz

María Alonso García, Profesora Sustituta Interina. Escuela Superior de Ingeniería de Cádiz,,
María Aguilar Alejandro, Profesora Ayudante Doctora. Escuela Politécnica Superior de Sevilla.,,
Miguel Ángel Contreras López, Profesor Titular de Escuela Universitaria. Escuela de
Ingenierías Industriales de Málaga., Alberto Fernández Gutiérrez, Profesor Titular de
Universidad. Escuela de Ingenierías Industriales de Málaga., Alberto Fernández Gutiérrez,
Profesor Titular de Universidad. Escuela de Ingenierías Industriales de Málaga.

Objetivos

Esta comunicación tiene por objetivo dar a conocer la experiencia de innovación docente que ha supuesto el Concurso Interuniversitario de Diseño Industrial Andaluz impulsado por las tres escuelas andaluzas donde se imparte la titulación de Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo del Producto.

Resumen

Promover el acercamiento entre los centros que imparten la titulación de diseño industrial mediante la generación de redes docentes y de aprendizaje entre iguales.
Impulsar el aprendizaje basado en proyectos en diseño industrial con medios que posibiliten su posterior contraste y difusión.
Acercar a los estudiantes a medios de prototipado y muestra de producto de carácter profesional.
Fomentar la cultura del diseño industrial en Andalucía.

Desarrollo de la propuesta

Introducción

Es una realidad en el campo de las ingenierías y de otras disciplinas del “hacer” que los estudiantes se motivan más cuanto más aplicabilidad le ven a sus resultados (Ricuarte & Viloria, 2020). En este sentido, y dado que nos encontramos en un contexto universitario, se hace necesario que los productos que los estudiantes diseñan en su etapa académica puedan tener un recorrido más allá del cumplimiento docente, sea cual sea su nivel de desarrollo. Acciones como la difusión de estos productos en foros especializados, la supervisión de expertos profesionales de los mismos o la posibilidad de desarrollar profesionalmente los proyectos, motivan a los estudiantes de

Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo del Producto; además, estas acciones frecuentemente son un enlace entre el mundo académico y el desarrollo profesional.

Ante esta situación detectada hace algunos años por el equipo de profesores que presenta esta solicitud, se plantea la necesidad de compartir estas ideas e inquietudes con profesorado de la misma titulación de otros centros públicos de Andalucía. Tras varios foros y mucha reflexión, se decide impulsar una actividad conjunta que beneficie a los estudiantes de la titulación en estos tres centros (Escuela Superior de Ingeniería de Cádiz, Escuela Politécnica de Sevilla y Escuela de Ingenierías de Málaga). La actividad consiste en la realización de un concurso interuniversitario de Diseño Industrial Andaluz (DIA) que premia, en primer lugar, los mejores trabajos de cada centro, y en segundo lugar, el mejor trabajo andaluz (AAVV, 2021).

Metodología

El concurso DIA se desarrolla en dos fases. En la primera, un comité de expertos específico de cada centro selecciona a los tres finalistas del mismo de entre los trabajos presentados voluntariamente por los estudiantes. Estos trabajos no han de obedecer a una temática concreta sino que pueden participar con cualquier propuesta desarrollada en el ámbito académico. En la segunda fase, se solicita a cada uno de estos tres finalistas por centro, nueve como máximo en total, que entregue un prototipo y un video de muestra de su producto. Posteriormente, un jurado profesional, independiente y externo a los centros emitirá el fallo en el seno de una jornadas donde dicho jurado imparte conferencias para todos los estudiantes y se inaugura una exposición itinerante entre los centros con los materiales aportados por los finalistas.

Resultados

Tras la celebración de la primera edición del concurso DIA 2018-2019, organizado por la Universidad de Cádiz, se contó con la participación de estudiantes de las tres escuelas concediéndose por parte del jurado un primer premio ex aequo, un segundo y tercer premio. Las jornadas celebratorias y entrega de premios tuvieron lugar en octubre de 2019 con una alta participación de profesorado y estudiantes. Así mismo, la exposición de los trabajos finalistas itineró por los tres centros con una gran asistencia de la comunidad universitaria.

Palabras clave

Innovación docente, aprendizaje basado en proyectos, diseño industrial, concursos de estudiantes, redes docentes

Conclusiones

Los objetivos planteados se han cumplido casi en su totalidad: se ha puesto en contacto a profesorado y estudiantado de distintos centros, ha implicado a los

estudiantes en el desarrollo de prototipos y videos de muestra de alta calidad y ha promovido la cultura del diseño industrial andaluz.

Bibliografía y referencias documentales

AA.VV. (2021). Concurso Interuniversitario de Diseño Industrial Andaluz. Málaga, España: Universidad de Málaga. Recuperado de: <https://disenoindustrialandaluz.org/>

Ricaurte, M. & Vilorio, A. (2020). Project-based learning as a strategy for multi-level training applied to undergraduate engineering students. *Educ. Chem. Eng.* 33, 102–111.

Biografías

María Alonso García, Escuela Superior de Ingeniería de la Universidad de Cádiz, España.

Es profesora en el área de Expresión Gráfica en la Ingeniería, en materias relacionadas con proyectos de Diseño Industrial, donde ha realizado colaboraciones con empresas nacionales como Ibense Bornay, Alutec, Zumex, Unyq y Feniks.

Es Ingeniera Técnica en Diseño Industrial y doctora por la Universidad de Málaga, donde defendió la tesis titulada “La Formación dual en el ámbito universitario aplicada a la Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo del Producto”.

Es editora de la revista especializada en Diseño Industrial *Proyecta56* y centra su investigación en el diseño y evaluación de productos a partir del estudio de la relación usuario-objeto.

Ha comisariado diversas exposiciones entre la que destaca "La hora del Diseño" por su carácter internacional. Desarrolla además, otras labores de divulgación del diseño industrial dentro y fuera de la Universidad.



9º encuentro
bid_
enseñanza
y diseño

Mesa 2
Comunicaciones de experiencias de
innovación docente
Imaginar-construir futuros sociales
más equitativos

Fecha: lunes 22 de noviembre
Hora: 16.00
Lugar: Casa del Lector. Sala 10

Conexiones joyería - cerámica: del diseño al objeto y puesta en escena

José Carlos Pastor Climent, Profesor de Joyería y Orfebrería, Escola d'Art i Superior de Disseny de València, Ana Isabel Llorens Esteve, Maestro de Taller de Técnicas Cerámicas, Escola d'Art i Superior de Disseny de Castelló

Objetivos

Aportar una nueva dimensión pedagógica, promoviendo el uso de las TIC, necesarias para colaborar y generar resultados tangibles entre alumnos y profesores de dos Escuelas ubicadas en distintas ciudades. Desarrollar un proyecto común mediante la creación de grupos de trabajo interdisciplinares entre las especialidades de Joyería, Cerámica, Fotografía y Diseño Gráfico. Integrar los conceptos y prácticas del diseño, la artesanía y el arte, hacia el horizonte emergente de la llamada “artesanía contemporánea”, bajo criterios de ética social y medioambiental.

Resumen

Proyecto colaborativo de investigación e innovación educativa entre las EASD de Castelló y de València: diseño y realización de objetos que integran cerámica y joyería; presentación mediante una exposición itinerante, vídeo promocional y catálogo donde participa la fotografía y el diseño gráfico.

Desarrollo de la propuesta

Con el declive de la jerarquía arte – diseño - artesanía, surge en los últimos años el concepto integrador “artesanía contemporánea”. Es el que da base a este proyecto, iniciado con el ánimo de conectar dos materiales, disciplinas y técnicas tan distintas como la cerámica y la joyería, entre las que ha habido pocos contactos durante su evolución.

Por un lado, se trataba de resolver esta apuesta utilizando métodos colaborativos e interdisciplinares y, por otro, experimentar lo que Manzini (2013) define como escenario SLOC (Small, Local, Open, Connected): “el desarrollo de actividades productivas basadas en recursos y habilidades locales que están vinculadas a redes globales más amplias (por ejemplo, ciertos productos típicos de un lugar específico...)”. En nuestro caso, conectar dos tradiciones locales arraigadas en la Comunidad Valenciana, como la

joyería y la cerámica, “una elección a favor de lo pequeño y local por motivos culturales y éticos como reacción a la tendencia predominante hacia la gran escala”.

Respecto al eje temático, se formuló el concepto “grande, resistente y ligero”, tratando de evitar formatos convencionales y de animar a los alumnos a buscar soluciones creativas y sinérgicas en las propiedades de los materiales: la ligereza de la cerámica y la resistencia del metal. Los diseños se desarrollaron a través de las TIC y un encuentro personal, hasta llegar al consenso, por parejas de alumnos formadas al azar. Luego se realizaron las partes cerámicas en Castelló y, más tarde, las partes metálicas en València, donde también se montaron para ser joyas portables.

La puesta en escena fue crucial en este proyecto, como se deduce del título. En esa dirección se enmarcan el catálogo y el concepto de exposición. En cuanto al primero, las fotografías de los objetos se realizaron en València y el diseño del catálogo en Castelló, complementándose así las tareas. La exposición, por su parte, además del montaje de las joyas, consta de una serie de fotografías de estas sobre modelos y un vídeo que muestra todo el proceso del proyecto. Este se ha presentado hasta ahora en el Menador Espai Cultural (Castelló) y en el Museo Nacional de Cerámica (Valencia).

El proyecto cristaliza en varias dimensiones:

Pedagógica: conocimiento que el alumnado de Cerámica y Joyería ha obtenido acerca de los métodos y materiales contrarios.

Colaborativa: procesos de diseño y TIC utilizados para generar proyectos en común.

Proyectual y creativa: objetos diseñados en común y realizados por separado en fases complementarias.

Productiva: objetos generados, fotografías, vídeos de promoción y catálogo.

Comunicativa: exposición llevada a dos espacios y su difusión por medios y redes sociales.

Finalmente, agradecemos su colaboración a la Conselleria d'Educació de la Generalitat Valenciana, la Diputació de Castelló, el Museo Nacional de Cerámica de Valencia (Ministerio de Cultura y Deporte) y el Menador Espai Cultural (Ajuntament de Castelló - Universitat Jaume I).

Palabras clave

Conexiones, cerámica, joyería, artesanía contemporánea, diseño colaborativo

Conclusiones

El alumnado adquiere una visión real de la dimensión social, pública y económica del proyecto. Se demuestra viable el diseño y ejecución de una serie de objetos, colaborando a distancia mediante empleo de las TIC.

Eficacia de una colaboración complementaria entre diferentes disciplinas desde el ámbito docente.

Probada conexión entre joyería y cerámica bajo la unidad artesanía-arte-diseño.

Bibliografía y referencias documentales

Esteve, A. (2001). Creación y proyecto. Valencia: Institució Alfons el Magnànim.

FUNDESARTE. (02 de diciembre de 2019). Congreso 2019: Debate: La dimensión artística de la artesanía contemporánea. Obtenido de Artesanía contemporánea debate: <https://www.debateartesia.com/es/congreso-2019-debate-la-dimension-artistica-de-la-artesia-contemporanea>

FUNDESARTE. (02 de diciembre de 2019). Congreso 2019: Debate: La dimensión colaborativa de la artesanía contemporánea. Obtenido de Artesanía contemporánea debate: <https://www.debateartesia.com/es/congreso-2019-debate-la-dimension-colaborativa-de-la-artesia-contemporanea>

Hooson, D. y Quinn, A. (2013) Guía completa del taller de cerámica. Barcelona: Promopress.

Lindemann, W. (Ed.). (2011). Thinking Jewellery. On the way towards a theory of jewellery. Stuttgart: Arnoldsche.

Manzini, E. (2 de junio de 2013). Small, Local, Open and Connected: Resilient Systems and Sustainable Qualities. Obtenido de Design Observer: <https://designobserver.com/feature/small-local-open-and-connected-resilient-systems-and-sustainable-qualities/37670>

Manzini, E. (2015). Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social. Madrid: Experimenta.

Biografías

José Carlos Pastor Climent. Escola d'Art i Superior de Disseny de València (Institut Superior d'Ensenyances Artístiques Comunitat Valenciana). España. En 1990 inició su carrera como diseñador y productor de joyería artística y de autor. Se licenció en Escultura en la Facultad de Bellas Artes de San Carlos (Valencia) en 1985. Entre 2000 y 2016 fue Maestro de Taller de Técnicas de Joyería y Bisutería, y desde 2016 hasta la actualidad es Profesor de Joyería y Orfebrería en la Escola d'Art i Superior de Disseny de València. En 2014 publicó el libro "Éclat. Maestros de la joyería contemporánea" con la Editorial

Promopress (Barcelona). En 2016 obtuvo el Título de Doctor por la Universitat Politècnica de València. Es Diplomado en Gemología por la Universitat de València en 2003. Ha participado en diversas exposiciones y ferias de joyería nacionales e internacionales y ha sido becado y premiado en diferentes concursos del sector.

Ana Isabel Llorens Esteve. Escola d'Art i Superior de Disseny de Castelló (Institut Superior d'Ensenyances Artístiques Comunitat Valenciana). España. En 1987 Perito en Cerámica Artística, Escuela Práctica de Cerámica de Manises y en 1989 inicia la docencia en el mismo centro. Título Superior en Artes Plásticas, Especialidad de Cerámica, en la Escola d'Art i Superior de Ceràmica de Manises, en 2014. Desde 1990 hasta la actualidad es Maestro de Taller en la Escola d'Art i Superior de Disseny de Castelló. A lo largo de estos años ha participado en proyectos colaborativos con diferentes escuelas e instituciones nacionales e internacionales y compagina su actividad docente con el trabajo de taller, produciendo piezas utilitarias mediante el torno. En 2016 participó en la exposición "Sincronías, tres procesos cerámicos", Sala Oberta del Centre Cultural la Nau (Universidad de Valencia). En el 2019 participó en el 8 encuentro BID con la comunicación "Sinergias entre gastronomía y cerámica".



9ºencuentro
bid_
enseñanza
y diseño

Mesa 2
Comunicaciones de experiencias de
innovación docente
Imaginar-construir futuros sociales
más equitativos

Fecha: lunes 22 de noviembre
Hora: 16.00
Lugar: Casa del Lector. Sala 10

Ancianos activos, días divertidos. Diseño de juegos p personas mayores

Margarida Azevedo, professor, ESAD-Escola Superior de Artes e Design, João Lemos, professor, ESAD-Escola Superior de Artes e Design e investifafiores ESAD-IDEA

Objetivos

Reflexionar sobre el compromiso del diseñador con los complejos desafíos que plantea el envejecimiento general de la población y cómo el diseño, como área de conocimiento que estudia los objetos y las relaciones que establecen con el ser humano, cumple su rol en el diseño de artefactos, equipos y estructuras para ser utilizado por la mayoría de las personas, independientemente de su edad o condición. En una sociedad cambiante, el diseño debe asumir plenamente su misión como disciplina que reconfigura nuestro contexto de vida - material, espacial, comunicativo e interactivo, armonizándolo en consonancia con las nuevas necesidades y exigencias de la contemporaneidad.

Resumen

El diseño, como disciplina fundamental en el estudio de los aspectos físicos y perceptivos de los objetos, contribuí para la idealización de juegos adecuados para ancianos, considerando aspectos sintácticos, semánticos y pragmáticos, con beneficios transversales a la sociedad.

Desarrollo de la propuesta

Introducción

El envejecimiento demográfico ha transformado las sociedades más desarrolladas en sociedades más ancianas, afectando no solo las personas mayores, sino todas las generaciones con repercusiones en todas las dimensiones de la vida social y económica.

El proceso de envejecimiento de la población (senescencia) genera discapacidades físicas y mentales, que interfieren con el sistema sensorial (vista, tacto, olfato, gusto, audición), con el sistema motor (fuerza, agarre, destreza) y con el sistema nervioso central (memorización, razonamiento, capacidad de concentración) y acentúa el declive de las relaciones sociales,

por el cese de las actividades laborales y la pérdida de los grupos de socialización.

Los juegos fomentan acciones funcionales, constructivas, imaginativas o simbólicas, que ejercitan la memoria y la cognición y promueven la actividad física, la movilidad y la consecución de tareas.

El diseño contribuyó para la transformación del entorno y lo hace más adecuado a los cambios sociales derivados del envejecimiento de la sociedad y promueve la plena integración de las personas mayores, con el fin de paliar la "gerontofobia" y su segregación.

Metodología

El enfoque didáctico del proyecto Días Felices, constituido por materiales lúdicos y educativos que estimulan acciones en los dominios sensorio-motor, simbólico y constructivo, se estructuró en torno al aprendizaje basado en proyecto (ABP), defendida por Blank, Harwell y Norman. Estos juegos son el resultado de un trabajo conjunto de profesores, estudiantes, ancianos y técnicos de salud de un centro para personas mayores, poniendo en práctica procesos de diseño que respondan a las necesidades de los usuarios.

Involucrar a los usuarios finales en el desarrollo del diseño permite obtener resultados más rápidos y efectivos. Escuchar, ver, analizar y luego dibujar son enfoques que deben integrarse en el proceso de diseño de artefactos lúdicos.

En este proceso los estudiantes planifican, implementan y evalúan proyectos viables. Esta estrategia permite sensibilizar los estudiantes para los problemas sociales y promover su compromiso con la sociedad y la ciudadanía.

Resultados

La práctica del diseño inclusivo proyecta una perspectiva social y genera conocimientos e estrategias que desencadenan el desarrollo de nuevos artefactos recreativos con beneficios transversales a la sociedad. La idealización de juegos aptos para personas mayores, contribuye a su empoderamiento y retrasa los inevitables procesos de pérdida y descomposición de las habilidades psicomotoras.

Este estudio permite comprender que los aspectos físicos y perceptivos de estos materiales lúdicos, a saber, los elementos verbales y pictóricos, así como su percepción por parte de los destinatarios, resultan cruciales para la efectividad de las actividades de ocio activo, en que el envejecimiento se "postpone", con obvios beneficios en términos de aspectos físicos, mentales, sociales y psicológicos de estos grupos de edad.

Palabras clave

Diseño, Diseño Social, Diseño Inclusivo, Juego, Personas Mayores

Conclusiones

El diseño de juegos para la población mayor, en colaboración con equipos profesionales con habilidades y competencias complementarias y que integran a los usuarios en su diseño, se basa en el convencimiento de que el diseño inclusivo ayuda a prevenir y retrasar los síntomas negativos derivados de la senescencia y aumenta la calidad de vida de amplios segmentos de la población anciana.

Bibliografía y referencias documentales

Azevedo M., Lemos J. (2021). Games for Seniors - An Interactive Artifact for the Aging Population. In: Kalra J., Lightner N.J., Taiar R. (Eds) *Advances in Human Factors and Ergonomics in Healthcare and Medical Devices* (pp. 428-435). AHFE 2021. LNNS, Lecture Notes in Networks and Systems, vol 263. Springer, Cham.

Bonsiepe, G. (1999). *Del Objeto a la Interfase. Mutaciones del Diseño*. Ed. Infinito, Buenos Aires

Bordek, B. (2010). *Design: História, Teoria e Prática do Design de Produtos*. Edgard Blucher, São Paulo.

Cabral, M. (coor.) (2014). *Processos de Envelhecimento em Portugal. Usos do Tempo, Redes Sociais e Condições de Vida*. FFMS Fundação Francisco Manuel dos Santos, Lisboa.

Bestley, R., & Noble, I. (2017). *Visual Research: An Introduction to Research Methodologies in Graphic Design*: Bloomsbury Publishing.

Ferreira, O.G.L., et al. (2010). O Envelhecimento Ativo sob o Olhar de Idosos Funcionalmente Independentes. *Rev. Esc. Enferm. U.S.P.* 44(4), 1065–1069

Harwell, S. (1997). Project-Based Learning. In W.E. Blank & 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. ED407586

Hollwich, M., Mau, B. (2016). *New Aging: Live Smarter Now to Live Better Forever*. Penguin Books, London.

Margolin, V. (2013). *Building a Better World*. (<https://hiatusbookblog.wordpress.com/2013/08/01/victor-margolin-eng/>)

Manzini, E. (2008). Design para a Inovação Social e Sustentabilidade. Comunidades Criativas, Organizações Colaborativas e Novas Redes Projetuais. E-Papers, Brasil

Norman, D. (2013). The Design of Everyday Things. Emotional Design. Basic Books, New York.

Papanek, V. (1984). Design for the Real World: Human Ecology and Social Change. Thames and Hudson, London.

Scharoun, L., Hills, D., Montana-Hoyos, C., Peng, F., Sung, V. (2020). Cross-Cultural Design for Healthy Aging. Intellect, Melbourne.

Biografías

Margarida Azevedo, is designer, researcher and professor at Communication Design Course at ESAD - College of Art and Design, Matosinhos. PhD in Design at the Polytechnic University of Valencia, Master in Industrial Design at the Faculty of Architecture of the University of Porto and Graduated in Graphic Communication Design at Faculty of Fine Arts of Porto. Fellow of the Calouste Gulbenkian Foundation, Consultant of the Portuguese Design Center and Designer and Creative Director at margarida azevedo+joão lemos — associate designers studio, since 1989. Researcher in the areas of Communication Design, Packaging Design, Emotive Design, Craft Design she has guided national and international workshops, participated in juries, congresses and scientific commissions, as well as coordinated several award-winning projects, and published articles in books, magazines and other publications.

—

Margarida Azevedo
Designer & Art Director
Professor and Senior Researcher
esad / esad—idea

João Lemos is a designer, researcher and professor at ESAD - College of Art and Design. Graduated in Communication Design by Faculty of Fine Arts of Porto, with a Master's Degree in Industrial Design from Faculty of Architecture of the University of Porto and a PhD in Design from the Polytechnic University of Valencia. Consultant of the Portuguese Design Center and Creative Director at margarida azevedo+joão lemos — associate designers studio, since 1989. Researcher in the areas of Graphic Design and Emotive Design in the subjects of Digital Typography and Craft Design, delivered several lectures particularly in the context of the projects that has successfully coordinated, made pedagogical orientations of awarded projects, participated in several juries and maintains a continuous design practice as a designer since 1986.

—

João Lemos
Designer & Art Director
Professor and Senior Researcher
esad / esad—idea



9ºencuentro
bid_
enseñanza
y diseño

Mesa 2
Comunicaciones de experiencias de
innovación docente
Imaginar-construir futuros sociales
más equitativos

Fecha: lunes 22 de noviembre
Hora: 16.00
Lugar: Casa del Lector. Sala 10

"LA CALLE ES MI SUSTENTO" DESDE LA MIRADA DEL DISEÑO.

Josefina Leonor Matas Musso/María Cecilia Mariaca Cardozo, Docente responsable/ Directora de Carrera, Centro de investigación en Diseño

Objetivos

Desarrollar un producto gráfico y de comunicación visual, con apoyo audiovisual y radial, entre estudiantes de las Universidades Católica de Bolivia y UNIMINUTO de Colombia.

Resumen

La experiencia consiste en unir a dos cursos de dos universidades (UNIMINUTO de Colombia y UCB de Bolivia) con el objeto de sensibilizar, a los estudiantes participantes y público en general, por medio del diseño, sobre la situación de los comerciantes con trabajo callejero.

Desarrollo de la propuesta

Introducción

Con la ilusión de ofrecer a los estudiantes la posibilidad de trabajar interdisciplinariamente con pares de otro país, surge la idea de generar de forma conjunta, entre la Universidad Católica Boliviana "San Pablo" de La Paz (Bolivia) y la Universidad UNIMUTO de Dios de Medellín (Colombia), una propuesta de intervención educativa, social y comunicativa, tomando como oportunidad el programa ODU COIL dentro de la Red ODUCAL -Asociación de universidades católicas de América Latina y el Caribe-, de la cual tanto la UCB como UNIMINUTO son miembros.

El proyecto trabaja la investigación de procesos sociales (comercio informal) y su impacto en las comunidades de las ciudades objeto de estudio (La Paz - Bolivia / Medellín - Colombia).

Para interactuar colaborativamente se realizaron 3 grupos formados por estudiantes de ambos países, cada grupo generó un producto de diseño, comunicación visual o comunicación audiovisual.

Esta propuesta se desarrolla durante todo el semestre 1/2021 y proporciona a los estudiantes experiencias significativas con el objeto de fomentar la conciencia social e intercultural con una problemática común a ambas realidades. Son el diseño y la comunicación visual los vínculos que permiten desarrollar esta experiencia exitosamente.

Este trabajo se apoya en varias metodologías como el “Aprendizaje Basado en Proyectos”, “Aprendizaje Colaborativo” y la metodología "COIL" generada por la Red ODUCOIL, que promueve el aprendizaje colaborativo internacional en línea. Este enfoque conecta a estudiantes y profesores de diferentes culturas para aprender, discutir y colaborar entre sí.

Si bien el “Aprendizaje basado en Proyectos” puede ser visto desde varios enfoques, nosotros lo adoptamos como estrategia de trabajo colaborativo.

Dos de los tres productos generados tienen al diseño como eje de la producción: 1) Diseño audiovisual, que es aplicado como herramienta de creación en un video que relatan el día a día de Don Emilio, un vendedor de frutos secos que vive en la ciudad del Alto. 2) Diseño gráfico/editorial con una cartilla como producto visual que ayuda a construir una narrativa con una estética particular que refleja la situación de seis vendedores de la ciudad de La Paz y siete vendedores de Medellín.

Todos los productos de diseño sirvieron para conseguir el objetivo propuesto, dando importancia a la disciplina del diseño como elemento de comunicación visual generadora de mensajes de tipo social.

Resultados

Los estudiantes, tanto bolivianos como colombianos de las asignaturas involucradas, como principal objetivo lograron empatizar con la problemática de los vendedores ambulantes. Y, los productos diseñados, permitieron difundir esta realidad a un público mas extenso a partir del uso y apropiación de los recursos tecnológicos de la información.

En tiempos de pandemia un fin común unió a estudiantes de dos realidades diferentes.

Palabras clave

Diseño y sociedad, inclusión, trabajo callejero, Bolivia, Colombia.

Conclusiones

Después de terminado el proyecto se evidenció que los estudiantes lograron adquirir ciertas competencias en relación a la metodología y los procesos colaborativos.

El diseño y de la comunicación visual fueron los facilitadores ideales de un proyecto de sensibilización social, para aproximarse a las dificultades que deben sortear aquellas personas que tienen a la calle como sustento.

Bibliografía y referencias documentales

- Bhaskaran, L. (2006). ¿Qué es el diseño editorial? Index Book.
- Caldwell, C. y Zappaterra, Y. (2017). Diseño editorial: periódicos y revistas / medios impresos. (2a ed.). Gustavo Gili.
- Galeana de la O. L. (2021). Aprendizaje basado en proyectos. Recuperado de: <https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/handle/ues21/12835>.
- Roselli N. (2016). El aprendizaje colaborativo: Bases teóricas y estrategias aplicables en la enseñanza universitaria, recuperado de: <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-ElAprendizajeColaborativo-5475188.pdf>.
- Rojas, José María (s/f). El Aprendizaje Colaborativo: Estrategias y habilidades. Recuperado de: https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/41737/Rojas_Robles%2C_Jos%C3%A9_Mar%C3%ADa.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Zappaterra, Y. (2008). Diseño editorial: periódicos y revistas. Gustavo Gili.

Biografías

Josefina Leonor Matas Musso. Universidad Católica Boliviana "San Pablo" - Centro de Investigación en Diseño de la Carrera de Diseño Gráfico y Comunicación Visual - Bolivia. Doctora en Arquitectura por la Universidad Nacional de Tucumán, Argentina. Magister en Educación Superior por la Universidad de Piura, Perú y por el CEPIES de la UMSA, Bolivia. Docente de pre y posgrado en la Universidad Católica Boliviana "San Pablo", Regional La Paz, categoría A "Profesor". Docente responsable del Centro de Investigación en Diseño y de la Sociedad Científica DESIGNIO perteneciente al Departamento de Diseño de la UCB – La Paz. Presidenta del Centro Internacional para la Conservación del Patrimonio en Bolivia. Miembro de la Academia Boliviana de Historia Eclesiástica (Bolivia). Miembro del grupo de investigación A&T de la Universidad de Navarra (España). Miembro asociado al Instituto de investigación en Turismo e Identidad de la Universidad Nacional de Cuyo (Argentina).



9º encuentro
bid_
enseñanza
y diseño

Mesa 2
Comunicaciones de experiencias de
innovación docente
Imaginar-construir futuros sociales
más equitativos

Fecha: lunes 22 de noviembre
Hora: 16.00
Lugar: Casa del Lector. Sala 10

Diseño de prácticas para el confinamiento en la pandemia.

Jose Ignacio Pérez Tormo, Docente, Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alcoi

Objetivos

- Rediseñar prácticas adecuadas para su desarrollo en condiciones de confinamiento, con un acceso a recursos materiales limitado.
- Evaluar la aptitud de las practicas rediseñadas para su ejecución durante el confinamiento mediante la evaluación de los resultados obtenidos.

Resumen

El cambio abrupto que supuso el confinamiento por la pandemia requirió adaptar la docencia a la no presencialidad. Las telecomunicaciones ayudaron en la parte conceptual quedando por resolver la adaptación de la práctica en los estudios de diseño y este punto es el que se aborda en este estudio.

Desarrollo de la propuesta

Introducción

La pandemia produjo una disrupción en el normal devenir de la docencia, y de manera más acusada el periodo de confinamiento, que se tradujo en la no presencialidad física del alumnado, con el cambio drástico en las metodologías empleadas en la docencia, con la finalidad de crear un entorno mejorado de enseñanza adaptado a su propio contexto. (Biggs, 2006)

La supresión de la presencialidad se subsanó mediante el empleo de sistemas de comunicación digitales para las áreas más conceptuales de la docencia mientras en la parte práctica de la docencia en diseño, la materialización de los diseños/planteamientos en prototipos físicos, no solucionaban tres puntos fundamentales de la misma. La disponibilidad de los materiales adecuados, el acceso a los talleres y servicios existentes en el centro para la aplicación de las diferentes técnicas sobre los materiales y la tutorización sobre la parte eminentemente práctica del proceso.

Metodología.

Dada la imposibilidad de desarrollar las prácticas del modo y con los medios en que se habían previsto, surgió la necesidad del rediseño y adaptación de estas a la nueva realidad del alumnado, no presencialidad y confinamiento, imposibilidad de acceso a talleres y tutorización en vivo, así como la dificultad en para la obtención de los materiales adecuados.

El rediseño se estructuró sobre tres puntos focalizados sobre el alumnado:

Determinación de los materiales de los que podía disponer en su totalidad o bien podía conseguir sin realizar salidas exprofeso.

Determinación de las técnicas y equipos disponibles sin acceso a los talleres del centro.

Determinación del seguimiento y evaluación tanto del proceso como del resultado, para que las prácticas cumpliesen sus objetivos en correlación con las competencias a desarrollar.

El resultado del rediseño se materializó en los siguientes puntos:

Los materiales necesarios debían de estar previamente disponibles o bien debían poder conseguirse fácilmente en comercios de alimentación.

Las técnicas debían poder desarrollarse con seguridad en la vivienda del alumnado y los equipos necesarios para su aplicación debían ser habituales en vivienda.

El sistema de seguimiento y evaluación debía potenciarse al máximo de modo que el alumnado se sintiese acompañado desde el planteamiento inicial hasta la presentación del prototipo, posibilitando una reorientación temprana en caso de ser necesario.

Los resultados se han materializado en una serie de boletines de prácticas, los cuales se han planteado sobre los ejes del ecodiseño y el upcycling, entendido como el acto de dar nueva vida a las prendas ya descartadas mediante su transformación en nuevas prendas con mayor valor añadido, siguiendo en todo momento las premisas anteriores, disponibilidad en todos los casos de los materiales necesarios, implementación de las técnicas y procesos adaptadas a la disponibilidad de útiles presentes en la vivienda, sistema de tutorización/seguimiento segmentado por etapas

Palabras clave

Moda, práctica, diseño, pandemia, upcycling

Conclusiones

Como conclusión podemos afirmar que el rediseño e implementación de las prácticas empleando los conceptos de upcycling y ecodiseño ha sido satisfactorio, pues el alumnado superó las prácticas de modo notable, expresando su satisfacción con los resultados obtenidos, aun con las limitaciones propias del confinamiento.

Por último, señalar la posible aplicación a entornos no presenciales de docencia

Bibliografía y referencias documentales

Biggs, J. (2006). Calidad del Aprendizaje Universitario. Madrid: Narcea de Ediciones.

Brown, S. (2010). Ecofashion: Moda con conciencia ecológica y social. Barcelona: Blume.

Brown, S. (2013). Refashioned: Moda vanguardista con materiales reutilizados. Barcelona: Blume.

Fletcher, K. (2012). Gestionar la sostenibilidad en la moda. Blume.

Gargallo, B. (2016). El modelo centrado en el aprendizaje. el alineamiento constructivo. Valencia: Tirant Humanidades.

Biografías

Jose Ignacio Pérez Tormo es profesor en la Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alcoi (Alicante), España, en el área de materiales y tecnología, aplicada al diseño, centrándose en las especialidades de Diseño de Moda y Diseño de Interiores y mas concretamente en la implementación de nuevos materiales en el diseño.

Jose Ignacio es Técnico Especialista de Laboratorio y Licenciado en Ingeniería Química Universidad Jaume I (Castellón) donde finalizo sus estudios en 2003. Jose Ignacio inicia su andadura profesional en la industria de la transformación del papel para envase y embalaje, inicialmente desde el departamento de calidad, integrándose posteriormente en los departamentos de producción y diseño durante cinco años, momento en que comienza su experiencia como docente en la EASD de Orihuela, para pasar a la EASD de Valencia y finalmente a la Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alcoi donde desarrolla su actividad en la actualidad.



9º encuentro
bid_
enseñanza
y diseño

Mesa 2
Comunicaciones de experiencias de
innovación docente
Imaginar-construir futuros sociales
más equitativos

Fecha: lunes 22 de noviembre
Hora: 16.00
Lugar: Casa del Lector. Sala 10

Bioinspiración y ética hacker en un grado de diseño

Javier Melenchón, Director de programa, Universitat Oberta de Catalunya (UOC), Queric Berga,
Director de proyectos en E-learn Center, Universitat Oberta de Catalunya (UOC)

Objetivos

- Incorporar en titulaciones de grado el valor de la sostenibilidad en el diseño relacionada con una actitud de trabajo colaborativa
- Mostrar la importancia de la difusión abierta de conocimiento
- Implementación de la propuesta en un modelo de aprendizaje asíncrono y online

Resumen

Incorporar el valor de la sostenibilidad en el diseño relacionada con la colaboración, en una titulación de grado

Mostrar la importancia de la difusión abierta de conocimiento

Implementación en un modelo de aprendizaje asíncrono y online

Desarrollo de la propuesta

El Grado de Diseño y Creación Digitales es una titulación oficial de 180 European Credit Transfer System (ECTS) impartida por la Universitat Oberta de Catalunya (UOC) mediante la colaboración de tres facultades, obteniendo un marcado enfoque interdisciplinar. Su modelo docente gira en torno al estudiante (Land, 1996): a) apoyar la construcción del aprendizaje propio; b) participar en tareas reales; c) incorporar sus experiencia previas; d) acceso a múltiples perspectivas, recursos y representaciones.

El Grado utiliza la bioinspiración (Sánchez, 2005); de este modo, incorpora el esquema de la colaboración en contraposición a una cultura principalmente orientada a la competición. Su fundamentación va estrechamente ligada a la ética hacker (Stallman, 2011), que promulga la liberalización de la información, evitando desperdiciar recursos para encontrar la solución al mismo problema más de una vez. Este hecho tiene consecuencias directas sobre la sostenibilidad del entorno (Stercken, 2015) y fomenta, así, la colaboración entre las personas. En este sentido, una posible manera de unir un modelo de enseñanza-aprendizaje centrado en el estudiante con una actividad

colaborativa y competitiva equilibrada puede ser una herramienta de portafolio, especialmente en el ámbito del diseño y las artes (Doug, 2005): a) relación con el programa formativo; b) espacio de gestión personal; c) fomento de la autocrítica y la autonomía. Todas estas características se dan de manera simultánea, es decir, el estudiante tiene total autonomía para construir su portafolio, que se usa a lo largo del programa formativo, donde comparte creaciones y opiniones y donde realiza una crítica de los contenidos propios y de otros compañeros, construyendo colectivamente y, a la vez, compitiendo con ellos.

Finalmente, la cultura libre promueve la libertad de distribución y modificación de trabajos creativos y se halla intrínsecamente ligada a la ética hacker y al software libre. En el ámbito del diseño las alternativas libres presentan una difusión limitada entre la población debido, en parte, al uso mayoritario de las mismas herramientas propietarias por parte de las instituciones educativas, en base a que son, precisamente, las que más se usan. No se puede saber si su uso es mayoritario por su calidad o, de forma recursiva, por la propia mayoría de uso. Ofrecer libertad al estudiante consiste también en darle la opción de elegir y acompañarle antes, durante y después de su elección en el proceso de aprendizaje.

Palabras clave

Enseñanza asíncrona, Software libre, Diseño de titulaciones, Ética Hacker, Bioinspiración

Conclusiones

A través de diferentes elementos tecnológicos y metodológicos implementados a lo largo del del plan de estudios de un Grado de Diseño, se incorpora un planteamiento bioinspirado basado en la máxima que postula la ética hacker. Se potencia un enfoque hacia la sostenibilidad y la actitud colaborativa, estrechamente relacionadas con la corriente de pensamiento sobre cultura libre.

Bibliografía y referencias documentales

Doug, Boughton. "From fine art to visual culture: Assessment and the changing role of art education." *International Journal of Education through Art* 1.3 (2005): 211-223.

Land, Susan M., and Michael J. Hannafin. "Student-Centered Learning Environments: Foundations, Assumptions, and Implications." (1996).

Pagola, Lila, "Diseño y cultura libre: una aproximación crítica", (2012)

Sanchez, Clément; Arribart, Hervé; Guille, Marie Madeleine Giraud (2005). "Biomimeticism and bioinspiration as tools for the design of innovative materials and systems". *Nature Materials*. 4 (4): 277–288. Bibcode:2005NatMa...4..277S. doi:10.1038/nmat1339. PMID 15875305.

Stallman, R, Free as in Freedom: Richard Stallman's Crusade for Free Software, O'Reilly Media inc., 2011

https://books.google.es/books?id=BB68QI7ZY_AC&dq=hacker+ethics+stallman&lr=&hl=ca&source=gbs_navlinks_s

Stercken, A. M., "Cultivating Serendipity and Efficacy Beliefs: The Impact of (Caireen) Innovation Spaces on Human Development." Master thesis, 2015 <http://dspace.library.uu.nl/handle/1874/305357>.

Biografías

Javier Melenchón, UOC, Catalunya.

Doctor por la URL en Tecnologías de la información y la comunicación y su gestión, ingeniero superior y técnico en Multimedia e ingeniero superior y técnico de sistemas en informática por la URL. Profesor agregado de la Universitat Oberta de Catalunya, su actividad principal se centra en la docencia, investigación y gestión en el entorno universitario del ámbito multimedia. Especializado en el procesamiento de la señal, audio, imagen, vídeo, así como la distribución de media a través de la red. Sus intereses de investigación se centran en la interacción entre máquinas y personas, así como la síntesis de audio, imagen y vídeo a partir de grandes cantidades de datos. Ha participado en más de 10 proyectos competitivos y actuado como divulgador en centros de enseñanza secundaria durante más de una década a través de la FCRI.



9º encuentro
bid_
enseñanza
y diseño

Mesa 2
Comunicaciones de experiencias de
innovación docente
Imaginar-construir futuros sociales
más equitativos

Fecha: lunes 22 de noviembre
Hora: 16.00
Lugar: Casa del Lector. Sala 10

Metodología para la enseñanza de diseño con enfoque social y técnico

Santiago Suarez Abril, Subdecano - Facultad de Diseño y Arquitectura, Universidad Técnica de Ambato, Elizabeth K. Morales - Urrutia, Coordinadora de la Unidad de planificación y Evaluación - Facultad de Diseño y Arquitectura, Universidad Técnica de Ambato

Objetivos

- Instruir al estudiante a adquirir, poseer y aplicar el conocimiento de la información del mayor número de capas de la esfera social para desarrollar artefactos de diseño utilitarios basados en sus necesidades y requerimientos, mediante la aplicación metodológica de las nueve dimensiones de diseño.
- Desarrollar un aprendizaje significativo en los estudiantes como parte fundamental en los procesos académicos basados en la equidad e inclusión de todos los grupos sociales.

Resumen

La presente metodología propone enlazar nueve dimensiones de diseño, articulando al componente social y técnico; identificando las realidades sociales del nido de mercado considerado dentro de un período y espacio, fortaleciendo la formación del diseñador y generando realidades más equitativas.

Desarrollo de la propuesta

Los procesos educativos son cíclicos y conducen a la retroalimentación de la información (Molina et al., 2011), los procesos de enseñanza promueven la innovación educativa en respuesta a las necesidades sociales (Ramón et al., 2017). La enseñanza de Diseño debe resolver problemas de una manera creativa y funcional (Guijosa, 2007). Por lo tanto, se plantea una propuesta metodológica basada en un enfoque cualitativo que relaciona la experiencia docente y profesional, vinculando la teoría y la práctica en la Facultad de Diseño y Arquitectura FDA, se implementó esta metodología vertical, partiendo de un nivel básico, incrementando la complejidad en niveles superiores.

Durante los primeros niveles el estudiante comprende que todo diseño utilitario parte del individuo como eje de la variable social (en la circunscripción territorial y el momento temporal que atraviesan). En los niveles intermedios profundizan

las dimensiones: estética, estilo, inspiración y tendencia. En los niveles superiores abordan las dimensiones: técnica y productiva; articuladas de manera flexible y dinámica acorde a las características del proyecto. La metodología es participativa y consta de dos variables: social y técnica, inmersas en el proceso de enseñanza de diseño compuesto de cinco fases: 1. Indagatoria e informativa, 2. Análisis de referentes y repertorios, 3. Proyecto conceptual, 4. Proceso creativo propositivo, y 5. Validación social. La variable social “conocer” compuesta de 5 dimensiones: el cliente y usuario (dimensión1) las necesidades, gustos, requerimientos y preferencias; el contexto (dimensión2) circunscribe al usuario en tiempo y espacio; lo social (dimensión3) cultural, político, religioso y económico; lo descrito define lo funcional (dimensión4) comportamiento del objeto diseñado frente al usuario final; el simbolismo (dimensión5) determina el sentido emocional, sensorial o sentimental que el objeto transmite (A partir de la interrelación de las dimensiones anteriores) y que el colectivo sociedad interpreta, esta dimensión se convierte en la premisa para la etapa creativa.

La variable técnica aborda el “saber” que el diseñador posee y adquiere en su formación, estructurado en cuatro dimensiones: estilos (dimensión6) basado en momentos históricos o corrientes contemporáneas, vanguardias o tendencias, relacionados con el aspecto estético (dimensión7) componente que contribuyen a desarrollar composiciones formales o representación visual del objeto; la inspiración (dimensión8) debe ser abordada en relación al simbolismo que se pretende transmitir. Finalmente, lo técnico (dimensión9) materiales, procesos de construcción, niveles de confort, sistemas de producción, comercialización, legislación e indicadores de validación o evaluación futura, todo lo mencionado se evidenciará una vez que se ha desarrollado creativa y productivamente los objetos. La metodología ha sido implementada en la FDA en el ciclo abril – septiembre 2021, los resultados están en análisis.

Palabras clave

Diseño, creatividad, metodología, funcionalidad, simbolismo

Conclusiones

Aplicar la metodología para la enseñanza en Diseño, evidencia mejoras en las propuestas de diseño de los estudiantes, brindando soluciones basadas en las necesidades sociales.

Se ha detectado en los talleres un aporte de correlación entre asignaturas, permitiendo mejorar la propuesta general de los productos de diseño.

Bibliografía y referencias documentales

Guijosa Fragoso, V. (2007). Investigación en diseño. Actas de Diseño N°2, 1, 126-130.

Molina, M., Castro, E., Molina, J. L., & Castro, E. (2011). Un acercamiento a la

investigación de diseño a

través de los experimentos de enseñanza. Enseñanza de las ciencias: revista de investigación y experiencias didácticas, 75-88.

Ramón, R. H., Domínguez, R., & Barbosa, A. M. (2017). Investigar para educar en diseño y otras urgencias de la educación artística. Educación artística: revista de investigación, (8), 10-23.

Biografías

Santiago Suarez Abril, Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.
Arquitecto, nacido en Ambato, el 20 de junio de 1969, Magister de Diseño Arquitectónico 2014, Arquitecto Urbanista desde 1997, Profesor Universitario desde 1997, PUCE – Quito, PUCE-Ambato, Universidad Técnica de Ambato, Artista Plástico. Estudiante de Doctorado en Diseño de la Universidad de Palermo desde 2019, Subdecano de la Facultad de Diseño y Arquitectura desde el 2017, Coordinador de Posgrados de la Facultad de Diseño Arquitectura y Artes de la Universidad Técnica de Ambato 2014 -2015. Diseño Arquitectónico de varios edificios representativos: Universidad Indoamérica en Quito, Cooperativa Pilahuin Tío en Otavalo, Ciudad Cultural, Turística y Deportiva Mushuc Runa, Tisaleo.

Ganador del PREMIO ORNATO DE LA CIUDAD DE AMBATO por Edificio ACATIP. 2010 y Edificio de la Cooperativa Mushuc Runa. 2008.

Elizabeth K. Morales-Urrutia, Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.
Nacida en Ambato, el 6 de agosto de 1981, Doctora en Tecnologías de la Información y Comunicaciones, Magister en Docencia y Currículo para la Educación Superior y en Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente. Profesora universitaria desde el 2006 en la Facultad de Diseño y Arquitectura de la Universidad Técnica de Ambato. Ha escrito un libro sobre el aprendizaje de Libre Office en Kichwa. Ha realizado varias publicaciones de impacto entorno a Tecnologías de la Información, Metodologías de enseñanza, Diseño y Codiseño.