



9ºencuentro
bid_
enseñanza
y diseño

Mesa 3
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 12

Juegos Persuasivos: Dispositivos lúdicos para la reflexión social

Nataly Opazo Estrada, Profesora de Hora Cátedra-Área Académica de Diseño de Producto, Universidad Jorge Tadeo Lozano, Jorge Alberto Ávila Castro, Profesor de Hora Cátedra-Área Académica de Diseño de Producto, Universidad Jorge Tadeo Lozano, Beatriz Helena Rolón Domínguez, Coordinadora Ruta de Interacción-Área Académica de Diseño de Producto, Universidad Jorge Tadeo Lozano

Objetivos

- Generar un espacio académico de indagación, conceptualización y desarrollo de dispositivos lúdicos desde el enfoque de los Juegos Persuasivos para que los estudiantes visibilicen las múltiples posibilidades que puede tener el Diseño en los procesos de interacción entre sujetos, productos y entornos.
- Reflexionar desde la noción de Mediación, entendida como una acción que permite facilitar los procesos que se detonan en actividades o experiencias mediadas por dispositivos, herramientas o interfaces y que a su vez, se enmarcan en contextos en los que entran en juego variables de orden social.

Resumen

El Taller de Mediaciones se propone como escenario académico que invita a los estudiantes a reflexionar sobre su rol e indagar alrededor de problemáticas de orden social, con el fin de ser visibilizadas a través de dispositivos lúdicos desarrollados desde el enfoque de Juegos Persuasivos.

Desarrollo de la propuesta

1. Introducción:

El ejercicio académico propuesto se enfocó en el diseño de Juegos Persuasivos como estrategia pedagógica para que los estudiantes se aproximaran a problemáticas de orden social y las visibilizaran a través de dispositivos lúdicos desde los conceptos de experiencia e interacción.

2. Metodología:

Este proceso se llevó a cabo en tres momentos basados en las experiencias de juego.

2.1. Exploración (Discovery y Onboarding): En el primer momento se invitó a los estudiantes a explorar diferentes juegos de su interés, con el fin de identificar los elementos que los componen desde la propuesta del diseñador de juegos Jess Schell, estos son: narrativa, estética, mecánica y tecnología. De igual manera, se desarrollaron ejercicios de aproximación al diseño de juegos a través de prototipos análogos que respondían a diferentes tipos de historias asignadas a cada grupo.

2.2. Conceptualización (Mid Game): En el segundo momento, los estudiantes eligieron un tema libre a partir del cual iniciaron un ejercicio de investigación que resultara en la definición de una problemática de orden social que quisieran visibilizar mediante el diseño de un juego. Para ello, elaboraron mapas de empatía, moodboards, journey maps, storyboards y de manera paralela, fortalecieron sus competencias de representación mediante el diseño de personajes y elementos de juego. Como producto de este momento, cada grupo entregó su propuesta en un Game Document Design y el prototipo del dispositivo en baja resolución.

2.3. Desarrollo (End Game): Para el tercer momento, se llevó a cabo un proceso de iteración permanente de la mecánica diseñada; para ello, los estudiantes realizaron ejercicios de comprobación con los usuarios reales, el cual les permitió consolidar un producto que respondiera a la problemática social abordada, así como a la narrativa, estética, mecánicas y tecnología

3. Resultados:

Como producto de este espacio académico, se diseñaron 5 dispositivos lúdicos (1 por cada grupo), presentados en prototipos análogos y digitales, respaldados por el documento de diseño (Game Document Design) en el que se definen y profundizan las interacciones lúdicas, teniendo en cuenta los usuarios y la problemática abordada, así como la narrativa, estética, mecánicas y tecnología propuestas. Las problemáticas abordadas fueron:

- Falsos positivos - Juego Voces Ocultas
- Corrupción en la Guajira - Juego Nativos
- Acoso callejero - Juego Silenciosa Realidad
- Salario mínimo - Juego Salario en Penitencia
- TDAH - Juego DAH

4. Agradecimientos:

Al grupo de estudiantes del Taller de Mediaciones (periodo académico 2021-1S) perteneciente a la Ruta de Interacción del Área Académica de Diseño de Producto de la Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Palabras clave

Interacción, Mediación, Juegos Persuasivos, Dispositivos Lúdicos, Diseño de Experiencia

Conclusiones

Este ejercicio académico permitió inquietar a los estudiantes sobre su rol como diseñadores y abordar conceptos relacionados con el diseño de interacción, específicamente la noción de mediación, aplicando los conocimientos en el desarrollo de dispositivos lúdicos para visibilizar problemáticas de orden social, los cuales se consolidaron gracias al proceso de iteración con usuarios reales.

Bibliografía y referencias documentales

Agudelo, N., & Lleras, S. (2015). Herramientas para el diseño centrado en el usuario. Bogotá: Universidad de los Andes, Facultad de Arquitectura y Diseño, Departamento de Diseño.

Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Player who suit MUD's. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/247190693_Hearts_clubs_diamonds_spades_Players_who_suit_MUDs

Betts, M. (2017). Crítica a la mediación cultural del diseño. Revista KEPES. Volúmen (16), 147-173.

Borrás, G. (2015). Fundamentos de la gamificación. Universidad Politécnica de Madrid. Madrid.

Bruner, J. (2003). La fábrica de historias (p. 21). Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Csikszentmihalyi, M. (1990). Flow: The Psychology of Optimal Experience. New York: Harper & Row. Disponible en: https://www.academia.edu/38623771/Mihaly_Csikszentmihalyi_FLUIR_FLOW

Gorigoitía, P. (2010). Videojuegos como agentes de concientización creación de identidad planetaria. Foro Educativo N° 17, 2010. ISSN 0717-2710. pp. 29-44

Hassan, Y. (2015). Experiencia de Usuario: Principios y Métodos.

IDEO (2015). The field guide to human-centered design. San Francisco.

Kim, A. (2020). Beyond Player Types: Kim's Social Action Matrix. Disponible en: <https://amyjokim.com/blog/2014/02/28/beyond-player-types-kims-social-action-matrix>

Mañón-Barbero, J. (2010). De los Medios a las Mediaciones. Convenio And Bello, Bogotá.

Núñez, A. (2007). Será mejor que lo cuentes. Los relatos como herramienta de comunicación. Editorial Empresa Activa.

Observatorio de innovación educativa del Tecnológico de Monterrey. (2016). EduTrends: Gamificación. Disponible en: <https://observatorio.tec.mx/edutrendsgamificacion>.

Robin H., Le Blanc M., Zubek R. (n.d.) MDA: A format approach to game design and game research. Disponible en: <https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>

Shell, J. (2008). The Art of Game Design, A Book of lenses. Pittsburgh, Pensilvania. Carnegie Mellon University

Scolari, C. (2016). Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Deusto, ed.

Vidal, F. (2018). El diseño como mediador social. Universitat Oberta de Catalunya.

Biografías

Nataly Opazo Estrada

Profesora de Hora Cátedra - Área Académica de Diseño de Producto

Universidad Jorge Tadeo Lozano

Colombia

Diseñadora Industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano de Bogotá, Magíster en Docencia de la Educación Superior de la Universidad El Bosque y Alumni del programa Enseña por Colombia. Docente de hora cátedra en la Universidad Jorge Tadeo Lozano y Directora Pedagógica en Critertec Educación. Intereses profesionales vinculados con la docencia, la investigación y el desarrollo de proyectos interdisciplinarios en áreas relacionadas con educación, diseño y tecnología. Experiencia laboral en el sector público y privado en campos como docencia, trabajo con comunidades, políticas educativas e innovación pedagógica.

Jorge Alberto Ávila Castro

Profesor de Hora Cátedra - Área Académica de Diseño de Producto

Universidad Jorge Tadeo Lozano

Colombia

Diseñador Gráfico de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Intereses profesionales en campos relacionados con la animación, la ilustración y la narrativa aplicados en medios audiovisuales, cortos animados, videojuegos, impresos y desarrollo web, áreas que ha desarrollado ampliamente en su experiencia laboral como docente y diseñador.

Beatriz Helena Rolón Domínguez

Coordinadora Ruta de Interacción - Área Académica de Diseño de Producto
Universidad Jorge Tadeo Lozano

Colombia

Magister en Educación, diseñadora de interacción e investigadora. Profesora coordinadora de la Ruta de Interacción del área académica de Diseño de Producto. Intereses profesionales y personales enfocados en la investigación y el desarrollo de proyectos desde el enfoque del Diseño Centrado en el Humano y el Diseño de Interacción, ya que en ellos articula el estudio de la experiencia de Usuario(UX) y el Diseño de experiencias de aprendizaje (LXD).



9º encuentro
bid_
enseñanza
y diseño

Mesa 3
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 12

Aprender y evaluar diseño online

Lluc Massaguer, Profesora e investigadora. Ciencias de la Información y la comunicación, Universitat Oberta de Catalunya (UOC), Gemma San Cornelio, Profesora e investigadora. Ciencias de la Información y la comunicación, Universitat Oberta de Catalunya (UOC), Javier Melenchón, Director del Grado de Diseño y Creación Digitales Informática, Multimedia y Telecomunicación, Universitat Oberta de Catalunya (UOC).

Objetivos

El objetivo de esta comunicación es profundizar en las características y peculiaridades de la evaluación en los estudios de diseño online, basados más concretamente en la experiencia docente de las titulaciones de grado y máster en la Universitat Oberta de Catalunya (UOC).

Resumen

En esta comunicación presentaremos los resultados del piloto del proyecto GRAF en el máster universitario en diseño, identidad visual y construcción de marca. Explicaremos cómo la evaluación por competencias complementa la evaluación formativa por criterios que ya se realiza en la UOC.

Desarrollo de la propuesta

El desempeño y desarrollo de competencias es el eje central de planes de estudios universitarios, convirtiéndose, desde la entrada en el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), en la unidad de medida en la evaluación del alumnado. El objetivo de este cambio fue para que el estudiantado pudiera desarrollarse satisfactoriamente en un entorno social y económico cambiante, incluso innovando en sus respectivos ámbitos de trabajo. La competencia profesional, pues, se ha convertido en un referente fundamental de la formación universitaria (Massaguer y Tejada, 2021).

Frente a este contexto ha sido necesario crear herramientas para el diseño y el desarrollo de técnicas e instrumentos de evaluación de competencias (Tejada y Ruiz, 2016; Vega, 2017). Este es el caso de GRAF, herramienta creada por la UOC, y desarrollada por su eLearn Center, para facilitar al profesorado la

evaluación de competencias y permitir al alumnado ver su desarrollo competencial, representando gráficamente su progreso.

La UOC posee diversas titulaciones en el ámbito del diseño, entre ellas, el Grado en diseño y creación digitales y el Máster universitario en diseño, identidad visual y construcción de marca. Estas titulaciones se enfocan hacia una evaluación formativa a través de la realización regular y continuada de diferentes actividades prácticas en forma de retos próximos o iguales a los que se pueden encontrar los estudiantes en su futuro desempeño profesional. En este escenario, la herramienta propuesta permite realizar su seguimiento de forma más detallada y personalizada. La implementación de la herramienta—en la parte backoffice— se basa en el desarrollo de unas rúbricas de evaluación, en 4 niveles de desarrollo alcanzado, que se aplican a cada competencia, previamente subdividida en varias dimensiones, para obtener mayor grado de concreción.

Figura 1. Ejemplo de las rúbricas que marcan en nivel de dos competencias, y las dimensiones que se trabajan en el caso de una actividad concreta del Máster Universitario en Diseño, identidad visual y construcción de marca.

La herramienta GRAF permite que el alumnado sea consciente, en todo momento, de qué situación particular ocupa en el mapa de competencias, cuáles de ellas son las que más domina y cuáles no forman parte de sus puntos fuertes. Esta información, actualizada y detallada por asignatura, le permite gestionar su aprendizaje potenciando más o menos cada competencia, fomentando, así, la autonomía y responsabilidad en su formación. En el momento de entrar en el ámbito profesional, dicha información permite a la persona egresada conocer sus puntos fuertes, visualizarlos y trazar una estrategia adecuada.

Figura 2. Ejemplo de una visualización del GRAF de una estudiante. Muestra las competencias activas en la matrícula de un semestre de una estudiante.

Figura 3. Detalle de la competencia sobre historia de las marcas y su nivel de consecución en este punto.

Palabras clave

Diseño, evaluación, grado, máster, universidad

Conclusiones

Se presentan los resultados del piloto del proyecto GRAF en el MU en diseño, identidad visual y construcción de marca el curso 2020-21. A partir de la observación de las dinámicas del aula y de los resultados obtenidos en las encuestas realizadas, se explica cómo la evaluación por competencias complementa la evaluación formativa por criterios que ya se realiza de modo ordinario en la UOC.

Bibliografía y referencias documentales

Massaguer, Ll; Tejada, J. (2021). Evaluación del ajuste entre las competencias académicas y las profesionales de los titulados del grado de Diseño Gráfico: hacia un dispositivo de diagnóstico. *Educar*, [S.l.], v. 57, n. 1, p. 15-34, ene. 2021. ISSN 2014-8801.

Tejada, J. y Ruiz, C. (2016). Evaluación de competencias profesionales en Educación Superior: Retos e implicaciones. *Educación XX1*, 19(1), 17-38. <https://doi.org/10.5944/educXX1.12175>

Vega. E. (2017). Educación y diseño en tiempos de cambio. *Experimenta Magazine*, 76.

Biografías

Lluc Massaguer es diseñadora gráfica y profesora e investigadora en los estudios de Ciencias de la Información y la comunicación de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC). Es miembro de los Grupos de Investigación Mediaccions (UOC) y Adaptabit (UB).

Gemma San Cornelio es profesora e investigadora en los estudios de Ciencias de la Información y la comunicación, así como directora del Máster universitario de Diseño, Identidad Visual y Construcción de Marca de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC). Coordina y forma parte del Grupo de Investigación Mediaccions (UOC).

Javier Melenchón es profesor, investigador en los estudios de Informática, Multimedia y Telecomunicación, así como director del Grado de Diseño y Creación Digitales de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC). Coordina y forma parte del Grupo de Investigación Multimedia.



9ºencuentro
bid_
enseñanza
y diseño

Mesa 3
Hora: 16.00 innovación docente
futuros sociales más equitativos

Fecha: lunes 22 de noviembre Comunicaciones de experiencias de
Lugar: Casa del Lector. Sala 12 Imaginar-construir

Enseñanza del diseño social: Experiencias de aprendizaje y práctica

Angélica Martínez Moctezuma, Docente, Universidad Autónoma de Ciudad Juárez

Objetivos

Invitar a cambiar la praxis de la enseñanza hacia un enfoque social, que permita generar soluciones a través del quehacer práctico-teórico del estudiante hacia la labor de formar experiencias comunitarias sin fines de lucro.

Resumen

La siguiente propuesta se refiere a la función de la enseñanza del docente para promover en los estudiantes la generación de proyectos vinculados hacia la labor social para fomentar el apoyo a comunidades vulnerables para permitirles fortalecer áreas por medio del diseño.

Desarrollo de la propuesta

Hoy en día la competencia de cualquier índole en nuestra sociedad nos hace enfocarnos en sobresalir para generar un interés personal, el estudiante va formando un pensamiento de competencia y éxito en el paso constante hacia la culminación de su formación universitaria, un tanto alejado de las acciones que el diseño y sus variantes pueden ejercer como una fuente de crecimiento para abrir campos de oportunidades en una sociedad frágil.

Es por ello, que el formar estudiantes con fundamentos teóricos, prácticos, con una perspectiva en la que el diseño no solo genera beneficios de ingresos, posicionamiento en el mercado empresarial, de auto emprendimiento entre otros., si no dé poder ser capaces de mostrar sus habilidades creativas y humanas, para el apoyo a causas sociales que lo soliciten, por medio de la enseñanza centrada en los beneficios del diseño social, coadyuvante entre el contenido de nuestras clases con vivencias y necesidades cotidianas de nuestro entorno.

Para Aguirre, J. (2017) el objetivo de poner al diseño en un diálogo reflexivo con su quehacer es el de construir y deconstruir el sentido que se le ha dado a su práctica, el cual se ha puesto en la tarea de resignificar su actuar por medio de la praxis orientado a la mejora de condiciones de vida de las personas a

Código del trabajo: 9E_RF_CE_635

través de soluciones innovadoras, sustentables y sostenibles apelando a la búsqueda de alternativas no consumistas.

Por lo tanto, el mostrar ejercicios dentro del aula encaminados a la labor social, partiendo del análisis y experiencias de aquellos que han implementado práctica dentro de la localidad de Ciudad Juárez, Chihuahua., sirviendo de ejemplo e inspiración para promover y fomentar en los estudiantes la importancia de generar proyectos por y para las personas, vincularse a fines que les permitan conocer realidades y necesidades de determinadas comunidades para la obtención de vivencias que puede ser transformadas en gratas experiencias personales y profesionales en su vida práctica, así como lo menciona Margolin, V. (2012) con su modelo de “diseño social”, el cual refiere que se trata de aportar hacia las comunidades más necesitadas y para ello se necesita la educación de diseñadores sociales.

Palabras clave

Enseñanza, Aprendizaje, Diseño Social, Diseño

Conclusiones

El diseño a través del tiempo ha tomado mayor fuerza como una disciplina que aporta a la sociedad a través de la creatividad, la innovación, la conciencia de generar beneficios a diversas actividades lúdicas, sociales, comunitarias, empresariales etc. Gran parte de ello se debe a la formación de las nuevas generaciones de profesionales que se fundan en las aulas, para ello se debe de seguir proponiendo proyectos capaces de transformar vidas, que durante su paso universitario comprendan los beneficios que pueden aportar a la sociedad por medio sus conocimientos y habilidades a contribuir al bienestar social para una mejora de nuestro entorno y sociedad.

Bibliografía y referencias documentales

Aguirre, J. (2017). Pistas para aproximarse al diseño social: antecedentes y posturas. Cali, Colombia.

Margolin , Víctor. (2012) Un “modelo social” de diseño: cuestiones de práctica e investigación. Chicago. Ill.

Biografías

Angelica Martínez Moctezuma, nacida en Ciudad de México. Actualmente reside en Cd. Juárez, Chihuahua., México. Diseñadora gráfica y docente en la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, impartiendo clases en la Licenciatura de Diseño Gráfico desde 2009. Maestra de grado en Estudios y Procesos Creativos en Arte y Diseño.

En los últimos años ha trabajado en el estudio de procesos creativos como método de enseñanza y del aprendizaje lúdico en el diseño, permitiéndose participar en publicaciones, ponencias y talleres en diferentes instituciones de España, Argentina y México. Así como creadora de prelibros sobre la sinestesia cromática y la forma, que le han permitido exponerlos en la Feria Internacional del Libro de Ciudad Juárez en 2019, su creación más reciente es una serie de

prelibros inspirados en el juguete tradicional mexicano, pensados para el desarrollo motriz y cognitivo en niños de edades tempranas.



9ºencuentro
bid_
enseñanza
y diseño

Mesa 3
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 12

Co-criação no ensino de design – uma experiência multidisciplinar

Demétrio Matos, Docente, Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura (ID+), Escola Superior de Design, polo do Instituto Politécnico do Cávado e do Ave, Jorge Brandão Pereira, Docente, Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura (ID+), Escola Superior de Design, polo do Instituto Politécnico do Cávado e do Ave

Objetivos

- Realização de uma reflexão sobre o processo de co-criação no ensino, mais concretamente na área do Design.
- Experimentação e validação do processo de co-criação com o tecido empresarial local.
- Interpretar argumentações e retóricas associadas ao conceito 'design', interpretado de uma perspetiva multidisciplinar.
- Construir perspetivas de co-design, entre designers e não-designers, reconhecendo o seu contributo e tangências quando em diálogo com empresas e sociedade.

Resumen

O presente artigo descreve a experiência em inovação pedagógica e co-criação desenvolvida com duas equipas multidisciplinares em contexto de ensino superior politécnico, através de duas ações focadas em duas áreas de especialização do design – design industrial e design de comunicação.

Desarrollo de la propuesta

O design é uma atividade com a capacidade de se envolver de forma ativa com outras áreas no seu processo projetual e pedagógico. Como agente ativo e vivenciado na sociedade, é chamado a assumir um papel de diálogo e ponte interdisciplinar, contribuindo com as suas ações para a melhoria dos seus contextos e das suas comunidades de intervenção.

Integrado nesta dinâmica, vê em si a oportunidade para propor novas interpretações para as suas metodologias e processos, enquadrados agora perante desafios de co-criação em diálogo com empresas e sociedade. Estes novos desafios são o ponto de partida para a abertura do design a participantes “não designers”.

No presente artigo é apresentado o processo metodológico de construção de dois estudos de caso de inovação pedagógica e co-criação baseadas no design:

- um estudo de caso focado no design industrial e desenvolvimento de um produto inovador sobre as necessidades da habitação do futuro. Através da exploração do conceito de industrialização da construção, tornou-se possível a ideia de reconfiguração da organização espacial, tornando a ideia de modularidade tangível.

- um estudo de caso focado no design de comunicação, que visou a exploração de conceitos-chave como design, património e cultura aberta, através da exploração de um património arquivístico local com mais de cinco séculos. Esta ação foi alcançada com foco no desenvolvimento de processos, o que resultou na preparação de um modelo global para a ação de comunicação do objeto em investigação e na exploração de metodologias de design e cocriação.

O trabalho de co-criação desenvolveu-se durante oito semanas, aplicando uma metodologia de complexidade crescente e onde os elementos das equipas foram, em várias etapas, desafiados a desenvolver diferentes tarefas associadas a necessidades do próprio estudo de caso. As equipas foram identificadas no sentido de potenciar o seu carácter multidisciplinar, integrando estudantes do ensino superior politécnico de áreas de estudo e investigação diversas, assim como os seus graus de formação, e integrando estudantes de design que funcionaram por mediadores e intérpretes da discussão criativa que o desenvolvimento partilhado foi gradualmente potenciando.

Os resultados alcançados demonstram que o desenvolvimento de um projeto estruturado e organizado em diferentes fases e sustentado por este modelo metodológico é altamente potenciador das capacidades dos alunos e motivante para a sua formação. Explorando e discutindo temas que se potenciam pela adoção da linguagem do design, trouxe aos estudantes que integraram as equipas (designers e "não-designers") o desafio de explorar as possibilidades criativas do design, focados nos processos e não somente nos resultados finais, explorando os limites da disciplina em paralelo com a reflexão sobre a sua atividade metodológica.

Palabras clave

Co-criação, Ensino do design, Ensino politécnico

Conclusiones

A sinergia criada entre os vários atores envolvidos, incluindo estudantes, designers e empresas, tornou-se fundamental para a realização dos projetos e cumprimento das suas principais expectativas, incluindo a ativação de metodologias para a co-criação e a ponte entre dimensões e áreas de conhecimento.

Bibliografía y referencias documentales

Akhilesh, K.B. (2017). *Co-Creation and Learning: Concepts and Cases*. Springer, India.

Ejsing-Duun, S.; & Skovbjerg, H.. “Design as a Mode of Inquiry in Design Pedagogy and Design Thinking”. *International Journal of Art & Design Education*, 38(2), 445-460, 2017.

European Commission (2020). *Co-designing the New European Bauhaus*. Accessed online at https://europa.eu/new-european-bauhaus/co-design/co-designing-new-european-bauhaus-0_pt

Rill, B., Hämäläinen, M. (2018). *The Art of Co-Creation: A Guidebook for Practitioners*. Springer Singapore.

Tavares, P., Silva, C., Pereira, J., Albino, M., Matos, D., & Teixeira, P. (2019). Transformação regional pelo Design - o projeto “capacitar pelo Design” na região Cávado. In V. Branco, P. Tavares, & H. Alvelos (Eds.), *Communication, Art and Object Sinergies - Practice research, the time is now*. (pp. 11–21).

Biografías

Demétrio Matos, docente , Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura (ID+), Escola Superior de Design, Instituto Politécnico do Cávado e do Ave. Portugal.

Professor Adjunto na Escola Superior de Design (ESD) do Instituto Politécnico do Cávado e do Ave (IPCA), sendo diretor do Departamento de Design Industrial e do Produto desde 2017 e diretor do curso de licenciatura em Design Industrial desde 2016,

Doutorado em Design, na área de conhecimento em Design Industrial, pela Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa (FA.UL), mestre em Design Industrial pela Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto (FEUP) em parceria com a Escola Superior de Artes e Design de Matosinhos (ESAD) e licenciado em Design de Equipamento pela Escola Superior de Artes e Design de Matosinhos (ESAD).

Membro integrado do Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura (ID+). As principais áreas de interesse passam pelo design industrial, design para a saúde e design inclusivo.



9º encuentro
bid_
enseñanza
y diseño

Mesa 3
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 12

Leer, escuchar, ver y sentir poesía desde el diseño inclusivo

Matilde Rosello, diseñadora, docente e investigador universitario Grado 3, responsable del curso DCV1 y DCV2, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la UDELAR, Licenciatura en Diseño de Comunicación Visual-LDCV, FADU-UDELAR, Betiana Cuadra, diseñadora, docente e investigador universitario Grado 2, FADU-UDELAR, Valentina Levrero, diseñador, docente universitario Grado 1, FADU-UDELAR, Victoria Díaz, diseñador, docente universitario Grado 1, FADU-UDELAR, Victoria Díaz, diseñador, docente universitario Grado 1, FADU-UDELAR, Micaela Villanueva, diseñador, docente universitario Grado 1, FADU-UDELAR, Marcela López Cleffi, diseñador, docente universitario Grado 1, FADU-UDELAR, Lucía Cousillas, asistente colaboradora honoraria, FADU-UDELAR, Beatriz Edelman, asistente colaboradora honoraria, FADU-UDELAR, Fabrizio Roberto, diseñador, docente universitario Grado 2, FADU-UDELAR, que integra el equipo de trabajo.

Objetivos

- La propuesta busca hacer reflexionar e integrar en las prácticas del taller de diseño de comunicación visual, el concepto de inclusión, desde el punto de vista de la accesibilidad visual.
- A su vez, se trata de reflexionar acerca del rol del diseño como disciplina sociabilizadora, constructora de cultura, y facilitadora para el cambio social, desde la práctica académica.
- Asimismo, interactuar con los diferentes actores involucrados en el territorio, para potenciar el aprendizaje significativo de nuestros estudiantes.
- Finalmente, que el estudiante adquiera las competencias para el siglo XXI.

Resumen

La ponencia que se propone es polifónica porque conjuga distintos actores sociales y se mueve en las fronteras entre diversas disciplinas para desarrollar la reflexión sobre la acción de los estudiantes frente al desafío de leer, escuchar, ver, interpretar y sentir poesía, desde una mirada inclusiva

Desarrollo de la propuesta

Introducción.

Los lineamientos generales y puntos de interés centran la propuesta educativa de la unidad curricular del Taller de Diseño de Comunicación Visual 2 (DCV2) en trabajar con actores reales, para conectar el ámbito académico con el medio.

Atendiendo especialmente a los vínculos entre diseño, poesía, sociedad, producción de cultura, e inclusión, lo que significa pensar el diseño en su función intrínsecamente humana y humanizante, se propone que el estudiante desarrolle un análisis crítico que construya sentido al discurso visual, representando gráficamente el significado conceptual y comunicacional atribuido al texto asignado.

Por otro lado, como parte de la premisa, se solicita un nivel más de interacción, como parte de la propuesta de diseño, que agregue una dimensión que implique el uso de otro sentido además del visual.

Para reflexionar y dar a conocer la propuesta, ceñimos nuestra presentación al Eje temático 2, propuesto con el nombre de “Imaginar-construir futuros sociales más equitativos”, atendiendo especialmente a los vínculos entre arte, diseño, sociedad, producción de cultura, e inclusión, así como también desarrollando una propuesta que implique la enseñanza del diseño de comunicación visual, desde la inclusión y la accesibilidad.

Es así, que para la última edición del curso académico de 2020, en el marco del aniversario de los 100 años de los nacimientos de Mario Benedetti e Idea Vilariño, cada estudiante diseñó una puesta gráfica de gran formato, a partir de un poema que le fué entregado por el equipo docente.

En la premisa, el trabajo práctico conjuga el hacer tipográfico, la expresividad de la propia letra como código e imagen de comunicación, reforzando así el mensaje del propio poema, trabajando la interacción entre imagen y tipografía, sumando a la experiencia un nivel más de acercamiento desde la inclusión.

Metodología.

Como metodología se plantea el aprendizaje basado en proyectos (ABP), en dónde se proponen diferentes acercamientos, en principio experienciales-intuitivos, y luego matéricos, que van creciendo en complejidad, tanto en diversidad de soportes como en técnicas de expresión y representación, a través de fichas didácticas semanales.

Resultados.

Por un lado, se obtuvieron puestas gráficas en donde el estudiante entonaba la poesía, desde el tono de voz dado por la tipografía como por el énfasis y la interpretación desde su propia voz, adjuntando a la pieza gráfica, un dispositivo (QR).

A su vez, otras propuestas prefirieron trabajar sobre las propias puestas gráficas impresas, e intervenirlas in situ con diferentes materiales que aludían al sentido táctil, dejando las propuestas abiertas y expuestas, tanto a la intervención de las propias personas que circularon por la Feria, como así también, a las variaciones climáticas de la propia naturaleza.

Equipo docente:

Betiana Cuadra, Fabrizio Roberto, Micaela Villanueva, Victoria Díaz, Marcela López Cleffi, Valentina Levrero.

Palabras clave

Diseño de comunicación visual, inclusión, discapacidad visual

Conclusiones

A modo de cierre, los estudiantes lograron generar una experiencia inclusiva, en dónde se sumó a la puesta gráfica de gran formato, el sentido visual, táctil y auditivo, ampliando y acercando la experiencia no solamente de leer y escuchar poesía, sino también de ver y sentir poesía, generando un involucramiento mayor por parte de los estudiantes, en tiempos de aislamiento y pandemia.

Bibliografía y referencias documentales

Comunicación Visual

Barthes, R. (1986). Lo obvio y lo obtuso. Paidós Iberica Ediciones SA.

Barthes, R. (2018). La cámara lúcida. Paidós.

Frascara J. (2006) El diseño de comunicación. Ediciones Infinito. Buenos Aires

Gubern, R. (1987) La mirada opulenta. Gustavo Gili. Barcelona.

Ledesma M, López M. (2009) Comunicación para diseñadores. Ediciones Fadu, Nobuko. Buenos Aires

Reissis T. (2005) Cinco Cuentos Tipográficos y Algunas Consideraciones. Nobuko. Buenos Aires

Diseño inclusivo y discapacidad audiovisual.

Asociación Española de Normalización y Certificación. (2005). Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y la elaboración de audioguías. UNE 153020. Madrid, España: AENOR.

Ballester, A. (2007). La Audiodescripción: apuntes sobre el estado de la cuestión y las perspectivas de investigación. *TradTerm*, 13, 151-169. Recuperado de <http://www.revistas.usp.br/tradterm/article/view/47471/51199>

Chion, M. (1993). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós Comunicación.

Fels, D., Udo, J. P., Diamond, J.E., y Diamond J. I. (2006) A comparison of alternative narrative approaches to video description for animated comedy. *Journal of Visual Impairment y Blindness*, 100(5).

Fels, D., Udo, J. P., Ting, P., Diamond, J.E., y Diamond J. I. (2006). Odd Job Jack described: a universal design approach to described video. *Univ Access Inf Soc*, 5, 73–81. doi:10.1007/s10209-006-0025-0

Follete, M., Mueller, J. L., y Mace, R. L. (1998). *The Universal Design File: Designing for People of All Ages and Abilities*. Carolina del Norte, USA: Center for Universal Design.

Fryer, L. (2016). *An introduction to audio description: A practical guide*. Londres, UK: Routledge.

Immersive Accessibility Project (ImAC) (2019). *Audio Description for 360° video content* [Página web]. Recuperado de <http://www.imac-project.eu/2019/01/18/audio-description-for-360-video-content/>

Jiménez, C. (Ed.) (2007). *Traducción y accesibilidad. Subtitulación para sordos y audiodescripción para ciegos: nuevas modalidades de traducción audiovisual*. Frankfurt: Peter Lang.

Jiménez, C. y Seibel, C. (2010). Traducción accesible: narratología y semántica de la audiodescripción. En *Actas del IV Congreso «El Español, Lengua de Traducción»*. El español, lengua de traducción para la cooperación y el diálogo (pp. 451-468). Recuperado de https://cvc.cervantes.es/lengua/esletra/pdf/04/048_jimenez-seibel.pdf

Mendoza, L. (2013). *Sistema de accesibilidad enfocado en la percepción de piezas de arte para el aprendizaje de ciegos y débiles visuales* (Tesis de Grado, Universidad Autónoma de Querétaro). Repositorio Institucional - Universidad Autónoma de Querétaro.

Pérez Payá, M. (2007). La audiodescripción: traduciendo el lenguaje de las cámaras. En C. Jiménez (Ed.), *Traducción y accesibilidad. Subtitulación para Sordos y audiodescripción para ciegos: nuevas modalidades de Traducción Audiovisual*, (pp. 81-93). Frankfurt, Alemania: Peter Lang.

Carrara, C. y Medina, C. (2019). Materiales gráficos inclusivos. En Actas de Diseño UP (completar información)

Diseño de experiencia y nuevas tecnologías

Yocco, V. (2016). Design for the Mind: Seven Psychological Principles por Persuasive Design. Estados Unidos: Manning Publications Co.

Dewey, J. (2008). El arte como experiencia. Barcelona: Ediciones Paidós

Press, M. y Cooper, R. (2008). El diseño como experiencia. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Potter, N. (1999). Qué es un diseñador. Objetos, lugares, mensajes. España: Editorial Paidós.

The Psychology of Human-Computer Interaction 1st Edición

Weinschenk S. 100 Things Every Designer Needs to Know About People (Voices That Matter) 2nd Edición (2011)

Covert A. How to Make Sense of Any Mess: Information Architecture for Everybody (1.0 Edición)

Thomke S. H. Experimentation Works. The Surprising Power of Business Experiments Lean vs Agile vs Design Thinking de Jeff Gothelf

The Inmates Are Running the Asylum de Alan Cooper

La Fábula del Diseñador Centrado en el Usuario de David Travis

The User Experience Team of One: A Research and Design Survival Guide por Leah Buley

Ley de Jakob, "End of Web Design," Nielsen Norman Group" en <https://www.nngroup.com/articles/end-of-web-design/>

Designing Web Usability por Jakob Nielsen

Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design por Jenifer Tidwell

Lean UX: Designing Great Products with Agile Teams por Jeff Gothelf and Josh Seiden

Rocket Surgery Made Easy: The Do-It-Yourself Guide to Finding and Fixing Usability Problems por Steve Krug

Org Design for Design Orgs: Building and Managing In-House Design Teams
por Peter Merholz

Donald A Norman "The future of design", [Platica ITAM]
<https://www.itam.mx/es/2/contenido/donald-norman-future-design>

Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and
Inspires Innovation por Tim Brown

Iconoclast: A Neuroscientist Reveals How to Think Differently (English Edition)
por Gregory Berns

The Art of Innovation por Tom Kelley

Progressive Disclosure. Recuperado de
<https://www.nngroup.com/articles/progressive-disclosure/>

UX for Lean Startups: Faster, Smarter User Experience Research and Design
por Laura Klein

Lean UX: Designing Great Products with Agile Teams por Jeff Gothelf

Contextual Design: Design for Life por Karen Holtzblatt

Designing for the Digital Age: How to Create Human-Centered Products and
Services por Kim Goodwin

Influence: The Psychology of Persuasion por Robert B. Cialdini

Predictably Irrational, Revised and Expanded Edition: The Hidden Forces That
Shape Our Decisions por Dan Ariely

When: The Scientific Secrets of Perfect Timing por Daniel H. Pink

Salgado, M (2013). Diseñando un museo abierto. Una exploración sobre la
creación y el compartir de contenidos a través de piezas interactivas. Argentina:
Wolkowicz editores.

Álvarez de Morales Mercado, C. (2014). La accesibilidad en el museo desde
una perspectiva sociológica. Revista Estudios Jurídicos 2(13), 1-18.
Recuperado a partir de
<https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/rej/article/view/1331>

Mouratidis, I. (2019). La dimensión espacial del “ser usuario de museo”: Reflexiones sobre la construcción social de un espacio expositivo inclusivo. Revista “Espacio, tiempo y forma”, Serie VII, historia del arte (n. época 7) 379-404. <http://dx.doi.org/10.5944/etfvii.2019.24269>

Soler Gallego, S. y Chica Núñez, A. J. (2014). Museos para todos: evaluación de una guía audiodescriptiva para personas con discapacidad visual en el museo de ciencias. Revista Española de Discapacidad, 2 (2), 145-167. <http://dx.doi.org/10.5569/2340-5104.02.02.08>

García-Sampedro, M.; Gutiérrez, B. (2018). El museo como espacio multicultural y de aprendizaje: algunas experiencias inclusivas. Revista Anual de Historia del Arte, 117-128. Universidad de Oviedo.

Zurc, Arias-Correa, Serrano-García, Valencia-Díaz, Taborda, Rodríguez. (2019). Navegación autónoma para personas con discapacidad visual, en espacios museográficos, basada en aplicación móvil. Revista KEPES 16 (19), 389-426. <https://doi.org/10.17151/kepes.2019.16.19.15>.

Zubiri, X. (1991). Inteligencia-Sentiente. Inteligencia y realidad. (4a. ed.). Madrid, España: Alianza Editorial-Fundación Xavier Zubiri.

Metodología e investigación

Ynoub, R. (2015). Cuestión de método: Aportes para una metodología crítica. Santa Fe, México DF: CengageLearning Editores, S.A. de C.V.

Biografías

Matilde Rosello, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU-UDELAR), Uruguay.

Docente universitaria, investigadora y tutora de tesis de grado en la Fac. de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Udelar, y en la Universidad Católica del Uruguay, de donde es docente PAD. Candidata a doctora en diseño por la Universidad de Palermo (título de tesis "El diseño de experiencia inclusiva desde la teoría de la inteligencia sentiente. El acceso al patrimonio cultural de las personas con discapacidad audiovisual en los museos de la ciudad de Montevideo en el siglo XXI"). Desarrolla proyectos culturales inclusivos, destacándose “Museos Vivos Uy. Tecnología para la inclusión”, un proyecto de I + D, en donde trabaja con nuevas tecnologías para la accesibilidad y la inclusión cultural, obteniendo el Primer Premio en Investigación y Diseño, en la BID-DIMAD 2018 , proyecto financiado por la Agencia Nacional de Innovación e Investigación (ANII), apoyado por la Universidad Católica del Uruguay.

Mesa 3
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 12

A prototipagem como ferramenta de design social no processo de ensino.

Rui Alexandre, Professor / Investigador, CITAD / ULN, António Nicolau Costa, Professor / Investigador, ULN

Objetivos

- Identificar contribuições da prototipagem no processo de design na sociedade atual e nomeadamente em contextos adversos;
- Aumentar o reportório referente a materiais, tecnologias e modelos de intervenção à distância;
- Desenvolver capacidades e conhecimentos estruturantes ao processo de ensino-aprendizagem que capacitem os alunos numa abordagem participativa e colaborativa;
- Promover estratégias participativas e colaborativas, nomeadamente através do co-design, no âmbito das comunidades onde se inserem as instituições de ensino.

Resumen

Com base numa experiência colaborativa academia-comunidade local, explorada pelos docentes de forma intensa em plena pandemia COVID-19, gerou-se uma reflexão profunda que permite lançar novos desafios através da prototipagem, onde os alunos do ensino superior possam ter uma ação participativa.

Desarrollo de la propuesta

Atualmente assistimos a uma integração entre as diversas técnicas de prototipagem com os diversos programas de desenvolvimento virtuais, e tridimensionais. Vivemos numa fase de consolidação destes modelos através de inúmeros formatos de transferência digital de informação geométrica, capazes de serem lidos e interpretados pelos programas de pré-processamento, permitem assim definir todos os parâmetros necessários ao controlo dos equipamentos de prototipagem.

A impressão 3D de materiais poliméricos – Fused Filament Fabrication (FFF) ou Fused Deposition Modeling (FDM) alicerçou-se no mercado como tecnologia

acessível e de grande difusão permitindo obter de uma forma acessível e expedita exemplares de produtos prontos a serem manipulados pelos utilizadores a que se destinam.

A sociedade mundial vive numa época sem registo de proximidade com o passado. Inicialmente o Covid-19 e respetiva pandemia tornou-se para grande parte da população um vírus anónimo e distante, que infetava pessoas “do outro lado do mundo” mas, que rapidamente se tornou letal e perigoso. Hoje, está nas nossas vidas, e numa primeira perspetiva uma ameaça que altera hábitos, relações e comportamentos gerando mais vulnerabilidades sociais. No entanto, este mesmo vírus transporta consigo também oportunidades e desafios para mudanças de vida e comportamentos coletivos. Mudanças essas que se deverão dar não só na esfera pessoal mas, também profissional e, por inerência, também ao nível da formação (ensino).

Neste contexto pandémico a urgente necessidade de utilização de EPI (Equipamento de Proteção Individual) motivou o desenvolvimento de soluções mais ou menos complexas desde a fase virtual até à sua rápida produção capazes de resolver no imediato um grave problema. Neste enquadramento a Universidade Lusíada Norte (ULN), integrou um vasto conjunto de instituições e “makers” em colaboração, desenvolvendo e produzindo milhares de viseiras de proteção utilizando o processo FFF/FDM especificamente para viseiras.

Todo EPI produzido nas oficinas de Design foi disponibilizado a várias entidades da sociedade civil, tais como: Instituto Português de Oncologia do Porto, Centro Hospitalar de Famalicão, Comando Metropolitano da Polícia de Segurança Pública do Porto, bem como também aos funcionários da própria Universidade Lusíada Norte.

Na perspetiva dos docentes envolvidos a rapidez com que tudo foi decidido e disponibilizado à comunidade, bem como o feedback e utilidade da mesma, gerou a reflexão da potencialidade social que esta ferramenta poderá e deverá ser estimulada nos alunos como futuros designers e cidadãos comprometidos com a comunidade.

Palabras clave

prototipagem, ensino-aprendizagem, currículo, design, sociedade

Conclusiones

Como balanço final deste projeto piloto colaborativo, focado nos EPI, lançar-se-á um desafio participativo mais alargado no que respeita ao Design Social. Um desafio a todos os presentes desta edição BID, que se constituirá através da concepção de produtos específicos que melhorem a qualidade de vida do dia-a-dia a pessoas carenciadas da comunidade envolvente.

Bibliografía y referencias documentales

Beylerian, G. & Dent, A. (2008). *Ultra Materials: How Materials Innovation is Changing the World*. Barcelona: Blume.

Cardoso, R. (2016) *Design para um mundo complexo*. São Paulo: UBU editora.

Frank Liou, F. (2019) *Rapid Prototyping and Engineering Applications: A Toolbox for Prototype Development*, Boca Raton: CRC Press.

Fuad-Luke, A. (2009) *Design activism: beautiful strangeness for a sustainable world*. London: Earthscan.

Levy, R. (1990). *Design Education: Time to Reflect*. In *Design Issues*, Vol. 7, No. 1, *Educating the Designer*, p. 42-52. Retrieved June, 2018, from: <http://www.jstor.org/stable/1511470>

Megido, V. F. (org.). (2016). *A revolução do design: conexões para o século XXI*. São Paulo, Editora Gente.

Papanek, V. (1971) *Design for the real World: Human Ecology and Social Change*. New York: Pantheon Books.

Rafiq I. N. (2005) *Rapid Prototyping*. Wiley: Principles and Applications.

S/A (2019) *Ultimaker 2+*. Installation and user manual. Utrecht: Ultimaker B.V.

Souleles, N. (2017) *Design for social change and design education: Social challenges versus teacher-centred pedagogies*. In *The Design Journal*, vol.20: sup 1, p. S927-S936. Retrieved June, 2018, from: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/14606925.2017.1353037>

Whiteley, N. (1993) *Design for society*. London: Reaktion Books.

Biografías

RUI ALEXANDRE, CITAD, PORTUGAL.

Rui Alexandre, PhD, tem uma vasta experiência como designer (empresas e freelancer) e, professor (design, desenho e artes visuais). Como professor em design atualmente exerce funções nas Universidades Lusíada (Porto e, Vila Nova de Famalicão) e, na Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto. A sua investigação está focada nas temáticas da identidade, motivação, e envolvimento com a comunidade, através da abordagem sistémica e colaborativa, como elemento facilitador ao desenvolvimento local e global.

CITAD

I2ADS

APECV.

ruialexandre@por.ulusiada.pt

ANTÓNIO NICOLAU COSTA, CITAD, PORTUGAL.

António Nicolau Costa, MSc, engenheiro mecânico com investigação na área dos materiais compósitos e em simulação estrutural, e como professor desenvolve actividade na Universidade Lusíada, focando o seu interesse nas vertentes dos materiais, processos de fabrico e prototipagem, com aplicação em projectos de carácter colaborativo e comunitário.

CITAD.

anicolau@por.ulusiada.pt



9ºencuentro
bid_
enseñanza
y diseño

Mesa 3
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 12

Rol del diseñador en escenarios que fomenten el envejecimiento activo

Ruth León, Directora de Departamento de Diseño, Tecnológico de Monterrey, Mariana Flores García, Profesor de cátedra, Tecnológico de Monterrey

Objetivos

- Desarrollar un proyecto internacional con la participación conjunta y sincrónica de tres universidades y tres países diferentes.
- Abordar metodologías de diseño para la innovación responsable, aplicadas a casos particulares de comunidades específicas en cada país.
- Desarrollar competencias transversales: comunicación, desarrollo y creación de prototipos así como colaboración y trabajo en equipos internacionales.
- Generar avenidas de innovación estratégica en el campo de diseño y desarrollo de proyectos de nuevos productos servicios y sistemas pensados en los fundamentos sostenibles del diseño responsable.

Resumen

Presentación del proceso y resultados del proyecto denominado “envejecimiento saludable: diseño y transición para vivir más y mejor” desarrollado a distancia y de manera digital, durante la pandemia, en el marco del proyecto internacional Winter School, desde la óptica de la innovación responsable.

Desarrollo de la propuesta

Se presentan aquí, los resultados de una experiencia académica realizada entre las siguientes instituciones: Tecnológico de Monterrey, México, Universidad de Bolonga, Italia y la Pontificia Universidad Católica, Chile, en el marco del proyecto internacional Winter School. Como metodología general, la elaboración de escenarios futuros, desde la óptica de los indicadores de la innovación responsable, fue el eje transversal para la identificación de oportunidades de innovación guiada por diseño para el desarrollo de nuevos productos, servicios y sistemas centrados en el envejecimiento activo.

El envejecimiento activo depende de una variedad de factores influyentes o determinantes que rodean a los individuos, las familias y las naciones. Estos incluyen condiciones materiales y factores sociales que afectan a los tipos de conducta y sentimientos individuales. Todos estos factores, y su interacción, influyen de manera significativa sobre la calidad del envejecimiento de los individuos.

Una vez llevadas a cabo la serie de sesiones de planeación y organización de los académicos involucrados, el desarrollo del proyecto inició con trabajo de preparación conjunta a los alumnos participantes de los tres países. Conferencias de expertos, indicadores de la innovación responsable, herramientas de diseño avanzado, brief general, pautas de entregables, grupos de coaches en cada universidad, plataformas de comunicación y colaboración. A efectos de contrastar tres territorios diferentes, cada equipo por país, eligió un tema a tratar de acuerdo a problemáticas clave presentes en su territorio. En el caso de México, se seleccionó el tema de la salud y bienestar del adulto mayor, por considerar ser en proyección, un porcentaje significativo de futuras generaciones.

Sobre esta base y como resultado del proyecto, los alumnos participantes, todos conectados a distancia, luego de hacer investigación de corte etnográfico, considerar las variables de entrada al sistema, vincular, conceptualizar y definir, desarrollaron de manera colaborativa sus propuestas de innovación centradas en los siguientes aspectos:

1. Arte e identidad: modelos de negocios en los que se fomente la salud a través de la participación activa del futuro adulto mayor.
2. Sistemas y productos orientados a la prevención del deterioro cognitivo a través de nuevas actividades y conexión con otras personas.
3. Mobiliario diseñado para generar una convivencia la hora de comer en los asilos y centros de asistencia.
4. Sistemas generadores de comunidades productivas.
5. Sistemas y productos de monitoreo, estimulación y compañía.

Una de las pautas fundamentales que fue factor denominador, fue el evaluar sobre el escenario cambiante, las propuestas realizadas. De esta manera el diseñador deja una herramienta de análisis que permitiría estar validando y ajustando las soluciones a las variaciones o cambios del contexto estudiado.

Palabras clave

Diseño responsable, escenarios futuros, envejecimiento saludable, innovación educativa.

Conclusiones

A pesar de la saturación de conexión digital y formación a distancia, los resultados del proyecto demostraron que, a través de las estrategias de la estructura del proceso de diseño, se logró el desarrollo de las competencias previstas para el desarrollo proyectual colaborativo en el marco de la innovación responsable. No sólo se llegó al planteamiento y desarrollo de productos específicos, sino

Bibliografía y referencias documentales

CIAP. (2019). LA ECONOMÍA PLATEADA (El Mercado del Adulto Mayor). Obtenido de <https://www.ciapinvestigaciones.com/single-post/2020/07/25/la-econom%C3%ADa-plateada-el-mercado-del-adulto-mayor>

Compromiso Empresarial. (2019). Abordando el envejecimiento: políticas públicas y oportunidades de negocio. Obtenido de Compromiso Empresarial: https://www.compromisoempresarial.com/innovacion_social/2019/11/abordando-el-envejecimiento-politicas-publicas-y-oportunidades-de-negocio/

Gonyea, J., & Hudson, R. (January de 2015). Emerging Models of Age-Friendly Communities: A Framework for Understanding Inclusion. (G. S. America, Ed.) Public Policy & Aging Report, 25(1), 9-14.
doi:<https://doi.org/10.1093/ppar/pru056>

HelpAgeInternational. (2019). HelpAgeInternational. Obtenido de <https://www.helpage.org/spain/noticias/dcada-del-envejecimiento-saludable/>

IDB. (2020). La economía plateada en América Latina y el Caribe: El envejecimiento como oportunidad para la innovación, el emprendimiento y la inclusión. Obtenido de <https://publications.iadb.org/es/la-economia-plateada-en-america-latina-y-el-caribe-el-envejecimiento-como-oportunidad-para-la>

INAPAM. (2018). Ciudades Amigables con las personas mayores, ¿Como son?

INAPAM. (2019). Ciudades amigables con las personas mayores .

INEGI. (2020). Comunicado de prensa num 450/20. Resultados de la Quinta Edición de la Encuesta Nacional de Salud y Envejecimiento. Obtenido de https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2020/ENASEM/Enasem_Nal20.pdf

IRIS PAHO. (2021). Un panorama de las ciudades y comunidades amigables con las personas mayores en las Américas durante la pandemia de COVID-19. Experiencia adquirida. (PAHO, Ed.) General Publications / Publicaciones Generales. Obtenido de <https://iris.paho.org/handle/10665.2/54661>

Moreno, P., Martínez De Miguel, S., & Salmerón, J. (2021). La percepción de la vejez en el alumnado de educación social. *European Journal of Health Research: (EJHR)*. doi:<https://doi.org/10.32457/ejhr.v7i1.1397>

Naciones Unidas. (2006). Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad. Nueva York, USA. Obtenido de <https://www.un.org/esa/socdev/enable/documents/tccconvs.pdf>

OECD. (2020). "Silver Economy". Obtenido de <https://www.oecd.org/acerca/>

OMS. (2007). *Global age-friendly cities: a guide*. Organización Mundial de la Salud. Obtenido de http://www.who.int/ageing/age_friendly_cities_guide/en/

OMS. (2018). Programa de la OMS para entornos adaptados a las personas mayores. Obtenido de https://www.who.int/ageing/projects/age_friendly_cities_programme/es/

OMS. (2019). Borrador cero de la propuesta sobre el Decenio del Envejecimiento Saludable (2020-2030). Obtenido de Organización Mundial de la Salud: <https://www.who.int/es/ageing/decade-of-healthy-ageing/a-proposal-for-%27a-decade-of-healthy-ageing-2020-2030%27>

OMS. (2019). Envejecimiento y Ciclo de Vida. Obtenido de Envejecimiento y ciclo de vida

OMS. (2019). Salud y Envejecimiento. Obtenido de <https://www.who.int/topics/ageing/es/>

ONU. (2021). Objetivos del Desarrollo Sostenible. Obtenido de <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/development-agenda/>

PAHO. (2021). Década de Envejecimiento Saludable (2021-2030). Plataforma de la Década del Envejecimiento Saludable de la ONU - Evento de lanzamiento. Recuperado el 2021, de <https://www.paho.org/es/decada-envejecimiento-saludable-2021-2030>

Phillipson, C. (January de 2015). *Developing Age-Friendly Urban Communities: Critical Issues for Public Policy*. (G. S. America, Ed.) *Public Policy & Aging Report*, 25(1), 4-8. doi:<https://doi.org/10.1093/ppar/pru052>

UdeG. (2020). Declaran a municipios del AMG ciudades amigables con adultos mayores.

Biografías

Ruth León, Tecnológico de Monterrey, México. Doctora en Nuevos Fundamentos del Diseño Gráfico e Industrial, por la UPV Universitat Politècnica

de València, España. Cuenta además con las titulaciones del Diploma de Estudios Avanzados en el Programa de Doctorado Nuevos Fundamentos del Diseño Gráfico e Industrial; Master en Diseño, Gestión y desarrollo de Nuevos Productos de la misma Universidad. Igualmente obtuvo el título de Master en Diseño de Interiores, otorgado por la Universidad de Salamanca (España) y el de Arquitecto, conferido por Universidad de Los Andes en Venezuela (ULA). Actualmente es Directora Regional del Departamento de Diseño, Región Occidente del Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey, sede Campus Guadalajara.

Su línea de investigación y especialización es la sistémica aplicada al diseño abordando dentro de la misma, los procesos de innovación estratégica con énfasis en escenarios futuros y el diseño emocional.



9º encuentro
bid_
enseñanza
y diseño

Mesa 3
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 12

Estrategias de diseño para el uso del espacio público

Sandra Núñez, Docente Investigador, Universidad Técnica de Ambato, Jorge Santamaría Aguirre, Docente Investigador, Universidad Técnica de Ambato

Objetivos

Generar estrategias y criterios de proyección de diseño de los espacios públicos de la Parroquia la Matriz ciudad de Ambato en respuesta a la realidad comunitaria.

Resumen

La ciudad de Ambato tiene espacios públicos que han caído en desuso, deterioro y olvido por parte de la comunidad, convirtiéndose en espacios del anonimato. Mediante la investigación antropológica, el acercamiento a la comunidad permite obtener información clave para intervenirlos.

Desarrollo de la propuesta

Introducción:

En la ciudad de Ambato, existen espacios públicos en desuso, se encuentran ubicados en la parroquia la Matriz y pertenecen a distintas tipologías dependiendo de sus características morfológicas, históricas y sociales. El desuso de estos espacios ha propiciado el deterioro y olvido por parte de los habitantes de la comunidad, convirtiéndose en espacios del anonimato. Bajo esta premisa, la propuesta se centra en el planteamiento de declaratorias de diseño para proyectar el uso del espacio público. Para esto, se desarrollan diferentes criterios de concesión de uso que responden a estudios antropológicos de la comunidad, estudios morfogenéticos e históricos de la ciudad, además de la articulación con los ejes de planificación y gestión de la municipalidad; todo esto con el objetivo de generar estrategias de uso de los espacios que respondan a las necesidades comunitarias.

Metodología:

La antropología es el camino que se toma en la investigación, el reconocimiento del contexto y la problemática de los moradores del barrio, se busca un dialogo cercano, descripciones de la cotidianidad, de los

sentimientos, experiencias y necesidades. Se utilizaron diferentes estrategias y técnicas como entrevistas a profundidad, grupos focales, observación participante. Además, la integración de estudiantes en esta experiencia proporcionó oportunidades de un contacto real desde la vinculación con la comunidad, donde se desarrollaron interacciones y se generó una clara concepción de la realidad de los espacios investigados y los públicos a los que se dirige. Otra acción necesaria para el desarrollo del proyecto fue el mapeo de los espacios para detectar los que estuviesen en desuso para su rehabilitación.

Resultados:

Se plantearon propuesta de intervención que buscan mejorar la vida de las personas desde un enfoque del confort, la estética y necesidades de los moradores y visitantes. Se encontraron espacios comunes o con características compartidas con otros espacios, obteniendo una categorización de los espacios públicos: a) de Proyección, donde se dan cambios de la percepción espacial para ampliar las funciones del mismo y evitar zonas muertas o sin uso; b) Intrínseco, que reaccionan según la geografía, naturaleza o anatomía propia de la ciudad; c) Operativo, donde se modifica la funcionalidad y uso espacial según necesidades estratégicas; y d) Movimiento, mediante nuevas dinámicas y funciones para interconectar espacios en una red que se complementa.

Palabras clave

Espacios públicos, Diseño, comunidad, antropología, investigación

Conclusiones

Es esencial definir las funciones en el desarrollo de los espacios públicos a fin de mejorar la forma de vida, interacción y comunicación de los habitantes. Genera oportunidades de desarrollo, espacios de comunitarios y sostenibles, donde la interacción de la comunidad revitalice la dinámica del barrio. El cambio en los espacios atraería apuestas comerciales que darían dinamismo a la comunidad.

Bibliografía y referencias documentales

Auge, M. (2004). No lugares espacio público. El papel del diseño. En F. Jarauta, Cuadernos de Diseño. Pensar y proyectar el futuro (págs. 107-125). Barcelona: Instituto Europeo di Desing.

Delgado, M. (2011). El espacio público como ideología, La Catarata, Madrid.

Gómez, J. A. (2013). Espacio público y el espacio político. Polis. Revista latinoamericana.

Goffman, E. (1974). Relaciones en público. Microestudios de orden público, Alianza, Madrid.

Guber, R. (2005). Salvaje metropolitano. Reconstrucción del conocimiento social en el trabajo de campo. Buenos Aires: Paidós.

Guerrero Arias, P. (2010), Corrazonar. Una antropología comprometida. Quito: Abya yala.

Lefebvre, H. (2013). La producción del espacio. España: Capitán Swing.

Jacobs, J. (2011). Muerte y vida de las grandes ciudades, Capitan Swing, Madrid.

Lefebvre, H. (1978 [1968]. El derecho a la ciudad. Península, Barcelona. Madrid. Bonsiepe, G. (1985). Diseño en la periferia. México : Gustavo Gili.

Bonsiepe, G. (1993). Los siete columnas del diseño. México : Universidad Autónoma de Azcapotzalco.

Morin, E. (1988). Introducción al Pensamiento Complejo. Buenos Aires: Gedisa.

Treviño, A., Ramirez, R., & Vázquez, G. (2015). El espacio público resignificado. La reconceptualización del imaginario urbano. México: Facultad de Arquitectura, Universidad Autónoma de Nuevo León.

Biografías

Mg. Sandra Núñez Torres, Facultad de Diseño y Arquitectura de la Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. Docente Investigador en Diseño y áreas afines, pertenece al Grupo de Investigación GIDDIC.