



9ºencuentro
bid_
enseñanza
y diseño

Mesa 5
Comunicaciones de experiencias de
innovación docente
Diseño sustentable y sostenible

Fecha: lunes 22 de noviembre
Hora: 19.00
Lugar: Casa del Lector. Sala 10

VISOS SOSTENIBLES DE MODERNIZACIÓN PARA LA INTERNACIONALIZACIÓN

Veronica Melendez, Docente, y Directora de Relaciones Internacionales y Acreditación
Institucional, ESNE - Escuela de Diseño, Innovación y Tecnología

Objetivos

- Reflexionar sobre metodologías docentes emergentes a través de medios digitales que contribuyan a potenciar la colaboración entre instituciones
- Analizar la relación entre tendencias, medios y preocupaciones globales y urgentes, y la actividad académica internacional
- Modernización de la educación superior
- Impulsar una mayor conciencia sostenible en las acciones colaborativas internacionales gracias al uso de plataformas digitales
- Impacto positivo de las actividades conjuntas para el desarrollo de destrezas "blandas"

Resumen

La adaptación de actividades académicas internacionales a formatos digitales nos ha permitido no solo explorar herramientas tecnológicas y reforzar las soft skills, sino también ser más ecológicos y favorecer la igualdad de oportunidades, enfocándonos hacia una formación más modernizada y sostenible

Desarrollo de la propuesta

Uno de los ejes centrales de actuación de nuestra institución es la internacionalización, y entre otros objetivos persigue que permee la idea de globalidad en el desarrollo profesional del diseñador. Para ello trabajamos para que estudiantes y docentes participen en experiencias académicas internacionales que además les permitan mejorar sus habilidades "blandas".

Habitualmente ponemos en práctica sistemas de colaboración como Joint Studios, Workshops o Challenges aunque siempre se había priorizado la presencialidad. En pandemia, y gracias a la voluntad de sostener la cooperación ante la imposibilidad de desplazarse, hemos entendido mejor

cómo potenciarlas bajo la denominación COIL – Collaborative Online International Learning, una metodología de aprendizaje colaborativo interactivo desarrollada por SUNY – State University of New York en 2004 para potenciar las actividades conjuntas a distancia.

En estas colaboraciones se ha hecho uso de canales de comunicación como Zoom o Teams esencialmente o de herramientas de organización compartida como Google Drive, si bien la mayor innovación la encontramos en plataformas de trabajo colaborativo, en particular Miro y Milanote. En ese sentido podemos destacar un showroom digital de nuevas universidades en Cumulus Association que se ha llevado a cabo en Miro, y nos ha permitido “visitar” a los nuevos socios interactivamente. No obstante, donde queremos centrarnos en este texto es en el COIL. Bajo este formato hemos logrado seguir trabajando con centros como UDEM y Anáhuac (México), ESAD (Portugal), HEFF (Bélgica), ITECH (Lyon) y especialmente en equipo entre Pratt Institute (EEUU), EAPD (Puerto Rico), ESNE (España), y la ONG SoцентLabo para el proyecto Design X Emergency. Esta colaboración merece ser destacada primero porque reúne alumnos localizados en Nueva York, Puerto Rico, China y España, lo que ha implicado comunicación constante y un complejo ajuste horario; pero especialmente por la apuesta por el uso de Milanote. Con ello se ha podido ir generando información y resultados acumulativamente, no como archivo sino por la posibilidad de una organización de la información que además es más visual y accesible para todos en todo momento.

Por otro lado, si el uso de herramientas digitales ha supuesto una innovación, para nosotros existe otra nueva dinámica que a su vez da respuesta a mandatos normativos actuales como los recogidos en el nuevo marco de trabajo Erasmus+ 2021-27, donde la Comisión Europea fomenta en adelante las actividades combinadas con la virtualidad (blended) y la bonificación de desplazamientos sostenibles, destacando la digitalización y la inclusión como objetivos implícitos. Estas novedades, alineadas con los SDG y la Agenda 2030, obligan a las universidades a trabajar en adaptaciones metodológicas y vemos que las acciones COIL, entre otras, serán una vía de innovación clave por tanto para una modernización sostenible de la internacionalización.

Palabras clave

Internacionalización, Modernizar, Sostenible, Colaborar, Virtualidad

Conclusiones

Tras las experiencias realizadas detectamos que a través de las nuevas tecnologías serán más los estudiantes que puedan participar en actividades internacionales siendo así más inclusivos a la vez que sostenibles al reducir parte de los desplazamientos. Estas decisiones igualmente se alinean con las nuevas regulaciones y además suponen una innovación en el desarrollo de habilidades “blandas”.

Bibliografía y referencias documentales

[COIL]. Recuperado de <https://coil.suny.edu/>

Erasmus+ Guía del programa [archivo PDF]. Recuperado de www.sepie.es

Erasmus Charter for Higher Education 2021-2027 Guidelines [archivo PDF]. Recuperado de www.sepie.es

AA.VV. (2020, Septiembre). Acelerando la educación para los ODS en las universidades [archivo PDF]. Recuperado de <https://reds-sdsn.es/documentos>

Biografías

Verónica Meléndez, ESNE Escuela de Diseño, Innovación y Tecnología, España.

Doctora Arquitecta por la ETSAM, UPM. Es Investigadora y Profesora Acreditada, e imparte docencia en titulaciones universitarias de diseño en ESNE desde el año 2014, donde ocupa el cargo de Directora de Relaciones y Acuerdos Internacionales, así como de Acreditación Institucional.

Anteriormente ha dado clase en UPM y ha sido invitada como crítica en instituciones como UPM, IE, Barnard College, CCNY, Columbia University o Pratt Institute. En el 2012 obtuvo una beca de posgrado de la Fundación La Caixa y fue Visiting Scholar en Columbia University en Nueva York durante dos años. Como profesional ha trabajado cerca de 10 años para los estudios de arquitectura de proyección internacional Estudio Herreros y Ábalos&Herreros, y desde 2010 combina su práctica independiente con la docencia, la crítica, las publicaciones, el comisariado y la consultoría en los ámbitos de la educación y de la arquitectura y el diseño.



9ºencuentro
bid_
enseñanza
y diseño

Mesa 5
Comunicaciones de experiencias de
innovación docente
Diseño sustentable y sostenible

Fecha: lunes 22 de noviembre
Hora: 19.00
Lugar: Casa del Lector. Sala 10

Cocriação: processo educativo de design social com máquinas de sonho

Benedita Camacho, Professora auxiliar e investigador, CITAD / Universidades Lusíada Portugal Faculdade de Arquitectura e Artes, Bernardino Gomes, Professora assistente e investigador, CITAD / Universidades Lusíada Portugal Faculdade de Arquitectura e Artes, Maria João Barbosa, Professora auxiliar e investigador, CITAD / Universidades Lusíada Portugal Faculdade de Arquitectura e Artes

Objetivos

- Estudar novas formas de pensar global para encontrar soluções mais úteis e relevantes, mais duradouras e sustentáveis, que beneficiem e protejam as comunidades locais, escolares e científicas; Estudar oportunidades e restrições em novas abordagens de design focadas na resiliência, na adaptabilidade, na sustentabilidade e na solidariedade, que possam contribuir com novos instrumentos para uma educação em design mais sistémica e centrada no ser humano.
- Compreender como o design pode promover relações mais próximas entre os futuros designers e o público-alvo, de forma a interpretar os seus problemas/necessidades e, conseqüentemente, obter soluções mais precisas e eficazes; Desenvolver soluções para resolver problemas detetados no espaço físico escolar do primeiro ciclo através do estabelecimento de sinergias entre três níveis de ensino: primário, secundário e superior.
- Explorar os benefícios e barreiras da cocriação intergeracional no ensino à distância; Tornar as aulas mais dinâmicas, eficientes e participativos para facilitar a perceção dos conteúdos por intermédio de recursos tecnológicos digitais.
- Estudar novas relações entre a educação em design e as comunidades locais para encontrar processos eficazes de materialização dos projetos que contemplem a inclusão social e cultural e a responsabilização ambiental; Conhecer novas ferramentas digitais para pesquisar livros, materiais e tecnologias sustentáveis.

- Incentivar os alunos a usar o tempo em casa para aprender novas habilidades “faça você mesmo” e a reutilizar materiais para a execução de maquetas/protótipos; Explorar novas formas de comunicar as soluções encontradas para os problemas previamente identificados, bem como todo o seu processo de desenvolvimento criativo, em apresentações online que motivem uma conexão social digital.

Resumen

Esta reflexão explora a cocriação intergeracional online, de novas formas de conectar a educação em design com outras comunidades de ensino locais e está inserida no projeto MyMachine, um desafio que promove a criatividade na partilha de novos insights e habilidades para resolver problemas reais.

Desarrollo de la propuesta

Embora estrategicamente o design thinking seja abordado no ensino superior em design, não o é no ensino primário e secundário, onde ainda é visto como uma habilidade artística, e não como uma ferramenta da vida quotidiana.

MyMachine é um desafio de cocriação que promove o design thinking de uma forma sistémica e transversal aos três níveis de ensino e que visa preservar o papel da arte e do design na educação, estimulando a imaginação e a criatividade em três etapas:

1. INVENÇÃO-IDEIA, as crianças do ensino primário imaginam uma máquina que resolva um problema real detetado na escola;

2. DESIGN-CONCEITO, os alunos do ensino superior traduzem as ideias em conceitos/projetos tecnologicamente viáveis com um orçamento até 500€;

3. PROTÓTIPO, os alunos do ensino secundário transformam os projetos em realidade – protótipo funcional.

Os alunos da Licenciatura em Design da Universidade Lusíada Norte participaram em 2 edições pré-Covid e 1 edição pós-Covid. Esta última obrigou a um processo de adaptação e reflexão sobre o ensino agora à distância que resultou em:

-acesso à informação, mais fácil e com maior liberdade de tempo, ritmo e lugar;

-criação de uma plataforma com acesso a e-books que resultou num aumento exponencial de consulta específica, motivada pela impossibilidade de consultar livros físicos;

-visitas de estudo on-line que contribuíram para o crescimento das referências dos alunos;

-encontro de novas ferramentas de reunião para partilha de informação com as outras escolas; e também de edição através da permanente digitalização dos trabalhos que facilitou o acompanhamento e a evolução dos projetos;

-criação de um arquivo digital que permitiu aos alunos e docentes consultar o histórico gerado em todo o processo metodológico;

-utilização de materiais disponíveis em casa, que noutro contexto seriam tratados como desperdício, para a materialização das maquetes (componente fundamental para o desenvolvimento e compreensão dos projetos).

Foi muito relevante constatar que, já nas edições pré-Covid, os alunos tinham antecipado a necessidade de solucionar problemas relacionados com a falta de higiene na escola que se vieram a agravar com a Pandemia. Como exemplo salientam-se dois projetos: “Senhor Mãos Limpas”, que de forma criativa incentiva as crianças a uma lavagem regular das mãos; e o “Cofrique, máquina de lavar copos” que promove a lavagem e a reutilização de copos.

Nos projetos Pós-Covid, quase todos os problemas incidiram na realidade atual, onde se salientam: “Reciclagem esmagadora” um projeto sustentável com foco na reciclagem de resíduos e na “consciência ecológica”; o “Lixo robótico para máscaras usadas” a pensar nos milhões de máscaras descartadas; e o “Semáforo do WC” para controlar condicionado pelo número de pessoas limitadas no interior.

Agradecemos ao MyMachine, FCT, CITAD, Faculdade de Arquitetura e Artes, Faculdade de Engenharia e Tecnologias, 16 escolas primárias, 8 escolas secundárias, 900 alunos, de V.N.de Famalicão

Palabras clave

Cocriação, criatividade, inovação, educação em design, design social.

Conclusiones

A principal conclusão deste estudo de caso é a importância de implementar uma cultura de cocriação não só na educação em design, mas também uma prioridade-chave para outros modelos educacionais.

Os problemas complexos de alcance global causados pela pandemia provaram a importância deste ponto de inflexão para cultivar talentos criativos inexplorados que existem em todos nós para criar inovação.

Bibliografía y referencias documentales

-A Collaborative Project: OWP/P Architects + VS Furniture + Bruce Mao Design. (2010). The Third Teacher. 79 Ways You Can Use to Transform Teaching & Learning. Nova Iorque: Abrams.

-Brandes, U.; Stich, S.; Wender, M. (2009). Design by Use, The Everyday Metamorphosis of Things (Board of International Research in Design). Basileia: Birkhäuser.

-Brandes, Uta; Stich, Sonja; Wender, Miriam. (2009). Design by Use. The Everyday Metamorphosis of Things. Basileia: Birkhäuser.

-Cardoso, Rafael. (2016). Design para um Mundo Complexo. São Paulo: Editora Ubu.

-ColorADD®. Consultado em 17 mar. 2021. Disponível em <http://www.coloradd.net>

-Cross, N. (2007). Designerly ways of knowing (pp. 1–13). Londres: Springer.

-Cross, N. (eds) (1972). Proceedings of the Design Research Society International Conference, 1971: Design Participation, London, Design Research Society. Consultado em 17 mar. 2021. Disponível em <https://dl.designresearchsociety.org/conference-volumes/1>

-Dreyfuss, Henry. (2012). Designing for people. Nova York: Allworth.

-Elizabeth B.-N. Sanders & Pieter Jan Stappers (2008). Co-creation and the new landscapes of design, CoDesign, 4:1, 5-18, DOI: 10.1080/15710880701875068

-Grymonprez, Piet, Meuris, Filip. (2021). What is your dream Machine. How children change education worldwide. Jan Despiegelaere (ed).

-Hegarty, John. (2014). Hegarty on creativity. There are no rules. Londres: Thames & Hudson

-Izadpanahi, Parisa, Xu, Leilei, Elkadi, Hisham, Ang, Susan. 'Kids in Design': (2012). Designing creative schools with children. Conference: ICDC 2012 International Conference on Design Creativity. Glasgow, Reino Unido. Volume: 2.

-Küppers, Hans-Ulrich. (1992). Fundamentos de la Teoría de los Colores, México: Gustavo Gili.

-Manzini, Ezio. (1993). A matéria da Invenção, Lisboa: Edições CPD.

-MyMachine Global Foundation. Consultado em 21 abr. 2021. Disponível em <https://mymachine-global.org/>.

-MyMachine Portugal, Vila Nova de Famalicão. Consultado em 17 mar. 2021. Disponível em <https://mymachineportugal.org/vila-nova-de-famalicao/>

-MyMachine Portugal. Consultado em 17 mar. 2021. Disponível em <https://mymachineportugal.org/>

-Norman, D. (2010). Why Design Education Must Change. In Core 77: Design Magazine and Research. Retirado em Junho de 2018. Disponível em <https://www.core77.com/posts/17993/Why-Design-Education-Must-Change>

-Senova, Melis. (2017). This human. How to be the person designing for other people. Amsterdão: Bis Publishers.

-Shedroff, Nathan (2009). Design Is The Problem: The Future of Design Must Be Sustainable. Nova Iorque: Rosenfeld Media.

-Stocker, E. Building anew. Monocle magazine, May 2021, Issue 143, 74-75. Londres: Anders Braso

-ULN - Universidade Lusíada-Norte (2021). Faculdade de Arquitectura e Artes, Cursos - 1º ciclo - licenciatura em design. Consultado em 11 mai. 2021. Disponível em http://www.fam.ulusiada.pt/noticias/artigo.php?news_id=706

-UNICEF.(2020). Prevenção e contenção do COVID-19. Como proteger as crianças na escola, em casa e na comunidade. Consultado em 3 abr. 2021. Disponível em:https://www.unicef.pt/media/2846/unicef_covid-19_crianças.pdf

-Wrigley, C.; Straker, K. (2015). Design Thinking pedagogy: the Educational Design Ladder, Innovations in Education and Teaching International, 54:4, 374-385, DOI:10.1080/14703297.2015.1108214

Biografías

Maria João Barbosa, Doutora em Design.

32 anos de docência no ensino superior em Design (licenciatura, pós-graduação, mestrado e doutoramento).

Investigadora no Centro de Investigação em Território, Arquitectura e Design (CITAD).

Membro colaborador da equipa de investigação no Instituto de Arte Design e Empresa Universitário Unidade de Investigação em Design e Comunicação (UNIDCOM/IADE).

Áreas de pesquisa: Design Emocional, Design Sustentável e Educação em Design.

Arguiu 21 Teses de Mestrado em Arquitectura em temas que abordam a Cor, a Sustentabilidade, a Ecologia, a Reciclagem, as Emoções e a Inclusividade.

35 anos de experiência profissional na criação de projetos e respetiva gestão da produção nas áreas do Design de comunicação, de produto e interiorismo.

Cofundadora e diretora de design da marca Makenotes.

Trabalha há 35 anos em duas áreas principais: Design de Comunicação e Design de Produto.

ORCID 0000-0002-0563-8260
CIENCIA VITAE 221A-8C84-9777
mjbdesigner@gmail.com



9ºencuentro
bid_
enseñanza
y diseño

Mesa 5
Comunicaciones de experiencias de
innovación docente
Diseño sustentable y sostenible

Fecha: lunes 22 de noviembre
Hora: 19.00
Lugar: Casa del Lector. Sala 10

“Diseño en red” una experiencia multidisciplinar

Adela Acitores Suz, Profesora. Adjunta a la Dirección, ETSIDI, UPM, Silvia Nuere, Profesora Titular, ETSISI, UPM, Manuel Carmona, Profesor, ETSAM, Macarena Ruiz Gómez, Profesora, Facultad de Bellas Artes, UCM, Brezo Alcoceba, Profesora, IADE, ETSIDI, Raúl Díaz-Obregón, Profesor, ETSIDI, Laura de Miguel Álvarez, Profesora, UNIR.

Objetivos

- Comunicar a través del Diseño y/o la creación artística
- Conseguir que los futuros diseñadores y creadores y resto de la sociedad tengan conciencia sostenible
- Utilizar el diseño y la creación artística como transmisor de la cultura medioambiental
- Acercar a las aulas los problemas reales, globales y complejos, de gran importancia para el futuro, y que los alumnos se reconozcan capaces de afrontarlos
- Trabajar en un ámbito experimental compaginando la técnica y la creatividad para generar nuevas ideas de aplicación a los materiales sostenibles

Resumen

El diseño en red es una propuesta de trabajo basada en una metodología ABP desarrollada desde un entorno multidisciplinar. Profesores pertenecientes a diferentes centros han creado una red de trabajo con el mismo objetivo: denunciar el desperdicio de toneladas de malla utilizada para el envasado.

Desarrollo de la propuesta

Introducción

Como punto de partida, el presente proyecto educativo arranca su actividad a través de un pequeño texto, a modo de proclama, en el que se plantea un problema muy concreto en relación con la sostenibilidad, la vida útil de los productos versus el impacto que genera en el planeta y el tiempo en que esos residuos tardan en desaparecer. Este texto quiere provocar la reflexión de los participantes para que, a través de la creatividad, y desde los diferentes campos creativos y del diseño, se aborden problemas reales importantes para nuestro

futuro. A través de su lectura se pueden entender los objetivos principales y el porqué de la existencia de este planteamiento.

Es importante comprender que, desde las diferentes disciplinas, es posible abordar conjuntamente un problema común a toda la sociedad. Ninguna propuesta inhabilita a otra y son posibles simultáneamente. Se crea entonces un momento en el que la convivencia de todas las propuestas las hace más potentes, más relevantes y pertinentes. La confluencia de esfuerzos en diferentes campos de interés podrá llegar a la sociedad por más vías, por lo que nuestro objetivo común tendrá más oportunidades de hacerse realidad.

Metodología

El ABP, pasa por una fase de investigación y experimentación con el material reciclado. Esta fase permitirá entender las características y las posibilidades que ofrece para poder convertirlo en un nuevo material a utilizar desde las disciplinas de Grado o Máster, tales como: Diseño de Producto, Diseño de Complementos de Moda, Diseño de Materiales para la Moda, Diseño de Espacios, Pintura de Paisaje, Dibujo Artístico, o Comunicación Visual.

Tras la fase de experimentación y exploración que se considera fundamental, se trabaja en la elaboración de ideas que tendrán que ser producidas hasta llegar a un prototipo funcional que cumpla los requerimientos proyectuales (técnicos, conceptuales, estéticos y/o artísticos) planteados por los alumnos. Cada paso debe apoyarse en la resolución de las fases anteriores, pudiendo optar también por el método de prueba y error.

Paralelamente, diseñadores y artistas han sido invitados a aportar sus miradas hacia el planteamiento propuesto a través de sus trabajos.

Resultados

Los resultados han sido excelentes. Se han procurado sesiones de presentación en el aula que han permitido interactuar con el resto de los alumnos del grupo.

Igualmente se prevé una puesta en común, a modo de exposición colectiva, en el próximo mes de enero, con todos los grupos de trabajo provenientes de los diferentes centros, y los trabajos de artistas y diseñadores invitados. Es el momento de ver las miradas desde otras disciplinas, y permiten entender la importancia de los cambios de paradigma ante un problema y la búsqueda de soluciones. La experiencia se recogerá en una publicación que engloba la experiencia docente, las propuestas de invitados y una serie de artículos que abordan la sostenibilidad desde diferentes disciplinas del diseño.

Palabras clave

Diseño Sostenible, reutilización de materiales, conciencia sostenible, redes plásticas

Conclusiones

Este tipo de experiencias multidisciplinares permitirán en un futuro que los futuros egresados sean capaces de participar en equipos interdisciplinares consiguiendo competencias necesarias para nuestra sociedad actual, en la que los problemas complejos y el alto grado de incertidumbre necesitan lecturas desde diferentes miradas, tal y como plantea Dorst (2017).

Bibliografía y referencias documentales

- [1] A. Márquez, “Conjunción de disciplinas en beneficio de la innovación”. 7/12/2016; <http://innovacion.uas.edu.mx/multidisciplinariedad-conjuncion-de-disciplinas-en-beneficio-de-la-innovacion/>
- [2] E. Van bergen, E. Gokgoz, G. Singh, J. D. Martín, M. Ferreira, M. Melgarejo. Design the new Bussines (film), producido por Zilver Inovation. 2012.
https://www.youtube.com/watch?v=5UDWoSrwOH0&ab_channel=SaltaalavistaBlog
- [3] http://wikid.io.tudelft.nl/WikID/index.php/Main_Page
- [4] R. Carbajo, “Aprender haciendo en Grupo”, Aprender haciendo. Guía para profesores. Aproximación a los espacios de Aprendizaje basados en la acción, la experiencia y el grupo de trabajo y aplicaciones prácticas, Madrid, UCM, 2007
- [5] K. Dorst, Innovación y metodología. Nuevas formas de pensar y diseñar, Getafe, España. Experimenta, 2017
- [6] S. Klimavicius, “La curiosidad de los alumnos en las clases de ciencias biológicas” Cuadernos de Investigación Educativa, vol. 2, núm. 14, pp. 51-69, Montevideo, Universidad ORT Uruguay 2007

Biografías

Adela Acitores Suz/ Escuela Técnica Superior de Ingeniería y Diseño Industrial, UPM/ España/

Desde 1996 ha desarrollado su actividad docente e investigadora en diferentes universidades (Universidad Europea, Universidad Antonio de Nebrija, ESNE, Escuela Superior de Diseño Innovación y Tecnología). Ha impartido clases en diferentes titulaciones como Arquitectura, Ingeniería Mecánica, Ingeniería de Diseño Industrial, Bellas Artes, Diseño de Interiores, Diseño de Moda, Diseño Industrial y Dobles titulaciones. Intereses en investigación y docencia: Métodos y técnicas de representación de la forma, el espacio y el territorio a lo largo de

la historia; Nuevas metodologías docentes aplicadas a las enseñanzas de Diseño, Procesos de pensamiento e ideación en el Diseño.



9º encuentro
bid_
enseñanza
y diseño

Mesa 5
Comunicaciones de experiencias de
innovación docente
Diseño sustentable y sostenible

Fecha: lunes 22 de noviembre
Hora: 19.00
Lugar: Casa del Lector. Sala 10

Equipos de alto desempeño en la virtualidad y la formación en Diseño

CARLOS CAMPOS SALGADO, JEFE DE LIDERAZGO E INNOVACIÓN, TOULOUSE
LAUTREC

Objetivos

Generar una estrategia didáctica para cumplir los objetivos de los planes curriculares de Diseño, así como explorar y comprender las características, necesidades y procesos en la virtualidad, y descubrir elementos de valor y mejora continua durante y post pandemia.

Resumen

En este artículo se explica la estrategia didáctica resultado de alinear metodologías, énfasis habilidades blandas y digitales para configurar un aula autogestionada y de producción ágil de cara a la formación en Diseño de manera sostenible en la virtualidad o modelos híbridos.

Desarrollo de la propuesta

La pandemia COVID-19 como conductor disruptivo trae muchos desafíos al sistema socioeconómico mundial, entre ellos la educación, las medidas para mitigar la pandemia han generado una crisis que ha ocasionado una digitalización forzada. Las técnicas sofisticadas de aprendizaje en línea y mixto de manera generalizada, habilidades digitales e interpersonales necesarias, que permitan guiar a los estudiantes hacia la autogestión que proyectaba el estudio de Störmer, E. (2014). The future of work: jobs and skills in 2030, se han adelantado una década.

Se ha modificado de emergencia la forma de entregar el servicio educativo y la pedagogía para adecuarse al entorno virtual. Sin embargo, no se trata solo de una simple adaptación digital, es pertinente alinear las habilidades necesarias, blandas y digitales con las claves del set mental del diseñador como la economía circular, el triple balance, tecnologías emergentes 4.0, y el proceso de diseño para obtener resultados satisfactorios, de cara a la adquisición de las competencias proyectadas, sobre todo en materias de carácter práctico como el Diseño, en el contexto actual y el que está por venir. En el trabajo del Banco Interamericano de Desarrollo (2020), El desarrollo de habilidades para el mercado laboral en el contexto de la COVID-19, se remarca que habilidades como la creatividad, el trabajo en equipo, manejo de emociones y la empatía

son claves no solo para la actualidad, sino también para las etapas de recesión y recuperación económica.

En este contexto, se planteó un alcance metodológico descriptivo que busca especificar las características y necesidades de los estudiantes y los procesos, de diseño fenomenológico, que pretende explorar y comprender las experiencias con respecto al fenómeno de formación en Diseño en la virtualidad, y descubrir elementos de valor y mejora continua. El experimento se realizó en la línea de cursos de innovación y laboratorios extracurriculares, la estrategia que se adoptó fue reconfigurar los roles en aula, el docente como estratega de objetivos, que cuida la ruta hacia ellos, los equipos de estudiantes adquieren roles rotativos de facilitadores y desarrolladores para impulsar un aula compuesta por equipos de alto desempeño, autogestionados y orientados a la producción ágil en la virtualidad.

Cada etapa de la metodología en aula, sugiere herramientas a utilizar y habilidades a practicar. Para la investigación se muestran los descubrimientos e insights a través de dibujos, fotos, videos, etc. en un espacio virtual compartido. En la etapa de ideación las plataformas de videollamadas o pizarras digitales ofrecen el entorno para aplicar la inteligencia colectiva para conceptualizar. En el desarrollo, los prototipos y avances se registran en línea de tiempo, lo que permite a los equipos mantenerse alineados. Ya en la transferencia, se experimenta y se generan videos con la narrativa del proyecto y la iteración recomendada.

Palabras clave

Diseño, educación, equipos de alto desempeño, habilidades digitales, virtualidad.

Conclusiones

Esta estrategia didáctica permite desarrollar el set mental del diseñador, se adapta al entorno virtual e híbrido, con equipos de alto rendimiento que navegan un proceso que permite practicar el pensamiento de diseño y el agilismo, en esa ruta se movilizan habilidades como la autogestión, colaboración, la inteligencia emocional, el pensamiento digital y aplicación de tecnologías.

Bibliografía y referencias documentales

Aguerrevere, G., Amaral, N., Bentata, C., & Rucci, G. (2020). Desarrollo de habilidades para el mercado laboral en el contexto de la COVID-19. Políticas sociales en respuesta al coronavirus. BID. Recuperado el, 20.

Banco Interamericano de Desarrollo (BID). (2020). La educación superior en tiempos de COVID-19. Aportes de la segunda reunión del diálogo virtual con rectores de universidades líderes en América Latina. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.18235/0002481>.

Cotón X., Jaramillo N., Leonelli A., Mora C., Reid M., Segundo S., Silva M., Acosta B. (2021). El BID te escucha: una iniciativa para que nuestras audiencias nos cuenten qué quieren aprender.

Montenegro González, R. A. (2021). Modelo multivariable para el desarrollo de equipos de alto desempeño (EaD).

Störmer, E.; Patscha, C.; Prendergast, J.; Daheim, C.; Rhisiart, M.; Glover, P.; Beck, H. Z_punkt The Foresight Company The Centre for Research in Futures and Innovation. (2014). The future of work: jobs and skills in 2030. UK Commission for Employment and Skills.

Biografías

Carlos Campos Salgado
Escuela Toulouse Lautrec
Perú

Gestor de Innovación con más de veinte años de experiencia, especialista en diseño estratégico, procesos de diseño y metodologías ágiles; identidad y liderazgo. Ha participado en la gestión de marca en diferentes campos de la industria, servicios y productos regionales/globales, entidades de gobernanza, instituciones educativas y proyectos sociales. Desempeño en áreas como periodismo, publicidad, dirección de arte, diseño de servicios, gestión educativa, consultoría, diversos emprendimientos y colaboración como mentor en diferentes instituciones para la promoción de la innovación. Formado profesionalmente en Liderazgo e Innovación, Gestión Educativa, Educación, Diseño Gráfico y Diseño Publicitario; actualmente es Jefe del Centro de Liderazgo e Innovación en la Escuela Superior Toulouse Lautrec en Perú.



La lutería ecológica en el Paraguay: rescate de su práctica

Estela Mary Peralta de Aguayo, Docente, Universidad Autónoma de Asunción

Objetivos

- Rescatar el saber empírico de diseño de la lutería ecológica en el Paraguay.
- Visualizar la lutería ecológica paraguaya desde la voz de su protagonista.
- Proponer, idear nuevos proyectos a partir de diseño de objetos ecológicos a partir de este modelo de trabajo.
- Ofrecer espacios de reflexión al alumnado sobre el saber empírico, su rescate, conservación y difusión.
- Valorar los aportes de la Orquesta de Reciclados de Cateura a la zona del Bañado Sur.

Resumen

Este proyecto, en ejecución, se propone rescatar la experiencia creativa y social de la Orquesta de Reciclados de Cateura. A partir de la narrativa oral de los lutieres de la orquesta, se esbozará el proceso productivo de los diversos instrumentos musicales.

Desarrollo de la propuesta

Latas, maderas, utensilios de cocina descartados pueden generar diferentes melodías, así lo hace la Orquesta de Reciclados de Cateura, la cual posee una finalidad de carácter cultural, social y ambiental, pues ofrece a niños y jóvenes la oportunidad de integrar un conjunto musical cuyos instrumentos son fabricados con elementos provenientes del vertedero municipal, ubicado en el Bañado Sur de Asunción, Paraguay. Los integrantes de este conjunto proceden de esta zona y tienen la posibilidad de adquirir conocimientos musicales, lograr la inclusión social por medio de becas de estudio, a lo que se puede añadir la oportunidad de conocer diversos puntos geográficos de la tierra a través de los conciertos.

El lutier a cargo de la producción de los instrumentos recurre al ingenio y creatividad desde la selección de los materiales para luego elaborarlos,

considerando la resistencia, forma, medida, etc. Por tanto, esta práctica merece oírse, recogerse, ordenarse y divulgarse.

Este proyecto pedagógico y de investigación consta de dos estadios; primero: la recolección de la información a través de la entrevista oral a los lutieres de la orquesta, su experticia en la confección de sus productos, selección de materiales, ensamblado y acabado; a fin de organizar en un texto instruccional el proceso productivo de cada instrumento: violines, cellos, violonchelo, tambores, guitarras; segundo: la entrevista a los integrantes de este conjunto musical.

Los resultados se organizarán en un material de soporte digital que expondrá los saberes de la lutería ecológica paraguaya y las experiencias de los usuarios de tales instrumentos, lo cual posibilitará la difusión y apropiación de este conocimiento, así como la reflexión sobre la experiencia de vida de los integrantes de la orquesta.

Palabras clave

lutería, proceso productivo, rescate, ecológico

Conclusiones

El proyecto permite combinar la investigación y el aprendizaje. Propicia al estudiantado aproximarse al conocimiento empírico, coleccionar y procesar datos, así como a estructurar las ideas y producir un nuevo texto que refleje su capacidad comunicativa y creativa; además de reflexionar acerca de la necesidad de salvaguardar los saberes populares y a partir de estos generar nuevos productos.

Bibliografía y referencias documentales

Calvo, M. (2000). Tratado de reciclado y recuperación de productos de los residuos. Ediciones MundiPrensa, pp. 31.

King, B. (2005). Movimiento de construcción ecológica en EE. UU. Ponencia presentada en la III Conferencia Internacional de Ecomateriales, Santa Clara, Cuba, octubre de 2005.

Kruk W. (2001). Construyendo con lo que se descarta. Vivienda Popular, 8. abril de 2001, pp. 33-35. Montevideo.

Mignolo, W. (2013). Historias locales / diseños globales. Colonialidad, conocimientos subalternos y pensamiento fronterizo. Akal.

Olmedo, S. (2014). Cultura como nuevo ámbito de estudio desde la perspectiva económica en Paraguay. Revista Población y Desarrollo, Vol. 20, Nro. 39, p. 77-94.

Portelli, A. (2016). Historias Orales. Narración, Imaginación y diálogo. Prohistoria/ UNLP.

Ruíz Olabuénaga, J. I. (2003). Metodología de la Investigación Cualitativa. Universidad de Deusto.

Biografías

Estela Mary Peralta de Aguayo

Universidad Autónoma de Asunción

Facultad de Educación y de la Comunicación

Doctoranda en Educación y Desarrollo Humano, Universidad Autónoma de Encarnación, Paraguay. Doctoranda en Filología Hispánica, UNED, España.

Magíster en Ciencias del Lenguaje, Universidad Católica Nuestra Señora de la Asunción, Paraguay. Máster en Lexicografía Hispánica, Universidad de León/ Real Academia Española. Diplomado en Elaboración de Materiales Educativos, OEA. Diplomado en Investigación en Humanidades, Universidad de Buenos Aires. Docente e investigadora de la Universidad Autónoma de Asunción.

Docente e investigadora del Instituto Superior de Lenguas de la Universidad Nacional de Asunción. Autora y coautora de libros de Comunicación, Lengua y Literatura, Diccionarios. Líneas de investigación lexicografía, enseñanza de lenguas, dialectología, glotopolítica, estudios de género. Integrante de equipos de investigación a nivel nacional e internacional.



9ºencuentro
bid_
enseñanza
y diseño

Mesa 5
Comunicaciones de experiencias de
innovación docente
Diseño sustentable y sostenible

Fecha: lunes 22 de noviembre
Hora: 19.00
Lugar: Casa del Lector. Sala 10

LA NATURALEZA COMO DIRECTRIZ PROYECTUAL EN LOS FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

Maria Celeste Sanches, Docente, Universidad Nebrija / Associação Brasileira de Estudos e Pesquisa em Moda (Abepem) / Red Internacional de Investigación en Diseño Sistémico (rDis),
Roberta Barban Franceschi, Docente, Universidad Internacional de La Rioja (Unir) /Diseño,
Sociedad, Educación y Arte (DiSEA)/ UNIDCOM /IADE

Objetivos

- Aplicar la investigación del entorno natural como medio de impulsar el pensamiento proyectual, sensibilizando al alumno sobre las soluciones creadas por la naturaleza.
- Facilitar la enseñanza de los conceptos de biofilia, biomímesis y biónica.
- Proporcionar estrategias pedagógicas que faciliten el proceso de ideación.
- Examinar los beneficios de la investigación exploratoria de un elemento natural para el desarrollo de la capacidad de generar innovación.
- Introducir la reflexión sobre el impacto del diseño en la generación de entornos sostenibles.

Resumen

Se presenta una acción didáctica basada en la investigación de la naturaleza para proyectar productos y espacios sostenibles. A partir del análisis morfológico y del prototipado experimental, se aplica el concepto de biomímesis para construir conocimiento proyectual desde la investigación aplicada.

Desarrollo de la propuesta

La investigación del entorno es esencial para la evolución del proceso de diseño, ya que las soluciones innovadoras resultan del conocimiento construido a través de la búsqueda, organización, análisis y síntesis de las variables del contexto. Por otra parte, al estudiar el contexto que envuelve la situación proyectual, el diseñador también debe comprender los efectos de su actuación,

ya que la inserción de algo nuevo en un entorno establecido puede provocar la necesidad de reajustes en su sistema de relaciones.

El diseño tiene un gran impacto en el medio ambiente, la economía y la sociedad, por lo que se hace necesario que la sostenibilidad sea parte integral de su formación. Según Quam (2016), la alfabetización en sostenibilidad debe centrarse en el pensamiento estratégico y en sistemas interconectados, con base en valores que desarrollen una mirada hacia el futuro.

En este sentido, la formación del diseñador implica aumentar sus habilidades para emplear el pensamiento crítico, fomentar propuestas de diseño para un mundo mejor y aplicar herramientas y estrategias que puedan cuestionar y transformar el contexto actual. Para ello, la acción pedagógica debe potenciar los siguientes ámbitos: conciencia sociopolítica, conciencia ambiental, pensamiento crítico y estratégico, habilidades de co-creación, empatía y visión proyectual centrada en el usuario (Rocha; Ferreira y Jefferson, 2018).

Se han adoptado los preceptos del “Aprendizaje Signicativo”, planteados por Ausubel (2003) y de la “Práctica Reflexiva” de Schön (2000), que aprovechan el conocimiento previo del estudiante, partiendo de la observación de su entorno, para crear un canal efectivo para construir el nuevo conocimiento.

Además del enfoque constructivista, se han empleado los siguientes procedimientos metodológicos para la realización de la actividad: elección individual de un elemento natural, investigación teórica exploratoria, análisis morfológico, identificación de relaciones entre morfología y funciones vitales, definición de unidades de sintaxis visual para impulsar la ideación, prototipado experimental, presentación de propuestas de aplicación bidimensional (patrones de superficie) y tridimensional (producto o espacio).

El proyecto se ha realizado en distintas instituciones, en la asignatura de Fundamentos de Diseño, impartida en el primer año de formación del grado de diseño, habiéndose aplicado en diseño de moda, diseño de producto y diseño de interiores. Para confirmar el valor didáctico de esta práctica, se ha empleado la observación participante, las tutorías individuales y el feedback de autoevaluación de los alumnos.

Se ha constatado que la inmersión del alumnado en un proyecto experimental, empleando la investigación para definir, de modo autónomo, el artefacto que podría surgir de sus hallazgos, además de obtener resultados bastante maduros para el nivel inicial, ha provocado reflexiones críticas sobre la reconexión con la naturaleza y la responsabilidad ambiental.

Palabras clave

Fundamentos del diseño, enseñanza, proyecto, biomímesis.

Conclusiones

Las evidencias encontradas confirman que se ha aportado a los alumnos un avance en la alfabetización para la sostenibilidad, especialmente en relación con la conciencia ambiental, la empatía y la visión de futuro. Además, al estimular la autonomía y la investigación apoyada por la experimentación, se ha proporcionado una percepción sistémica de las variables de proyecto.

Bibliografía y referencias documentales

- Ausubel, D.P. (2003). Aquisição e retenção do conhecimento: uma perspectiva cognitiva. Plátano.
- Benyus, J. M. (2009). Biomimicry: innovation inspired by nature. HarperCollins e-books
- Bomfim, G. A. (2014). Fundamentos de uma Teoria Transdisciplinar do Design: morfologia dos objetos de uso e sistemas de comunicação. En Couto, R.M.; Farbiarz, J.; Novaes, L. (Ed.) Gustavo Amarante Bomfim: uma coletânea (35-50). Rio de Janeiro: Rio Books.
- Morin, E. (2003). A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.
- Quam, A. (2016) Integrating Sustainability Literacy into Design Education, in Lloyd, P. and Bohemia, E. (eds.), Future Focused Thinking - DRS International Conference 2016, 27 - 30 June. <https://doi.org/10.21606/drs.2016.380>
- Rocha, H., Ferreira, A., and Jefferson, M. (2018) Paradigm Shift in Design Education: An overview on issues and possibilities for change, in Storni, C., Leahy, K., McMahon, M., Lloyd, P. and Bohemia, E. (eds.), Design as a catalyst for change - DRS International Conference 2018, 25-28 June. <https://doi.org/10.21606/drs.2018.541>
- Sanches, M. C. F. (2017). Moda e Projeto: estratégias metodológicas em design. Estação das Letras e Cores.
- Schön, D. A. (2000). Educando o profissional reflexivo: um novo design para o ensino e a aprendizagem. Artmed

Biografías

Maria Celeste Sanches_ESPAÑA

UNIVERSIDAD NEBRIJA

IED-Madrid (Escuela de Design)

Associação Brasileira de Estudos e Pesquisa em Moda (Abepem)

Diseñadora, profesora e investigadora en metodologías de diseño. Doctora en Diseño, Fabricación y Gestión de Proyectos Industriales (UPV-España), doctora en Ciencias/Arquitectura y Urbanismo (USP-Brasil), master en Diseño Industrial (UNESP-Brasil), especialista en Diseño de Moda (UEL-Brasil) y graduada en Diseño Gráfico (UFPR -Brasil). Autora de métodos sistémicos para la gestión del proceso proyectual, con múltiples publicaciones, destacando el libro "Moda e Projeto: estratégias metodológicas em design". Miembro de los grupos de investigación en Design de Moda (CNPq_Brasil), Red Internacional de Investigación en Diseño Sistémico (rDis) y Estudios Transversales en Creación Contemporánea (Nebrija_España). Colaboradora internacional de la

Associação Brasileira de Estudos e Pesquisa em Moda (Abepem) y profesora invitada de posgrados en Brasil.