



9º encuentro  
bid\_  
enseñanza  
y diseño

Mesa 10  
Comunicaciones de experiencias de  
innovación docente  
Imaginar-construir futuros sociales  
más equitativos

Fecha: martes 23 de noviembre  
Hora: 15.30  
Lugar: Casa del Lector. Sala 10

## Hacia el pleno empleo en diseño: buenas prácticas y líneas guía

Ion Iriarte, Profesor Investigador, Mondragon Unibertsitatea - Escuela Politécnica Superior

### Objetivos

- Presentar una serie de buenas prácticas y líneas guía cara a favorecer la inserción laboral y el empleo encajado de las personas egresadas de los estudios universitarios de segundo ciclo en el ámbito del diseño.
- Mostrar un modelo para la articulación de las enseñanzas duales en el ámbito del diseño
- Presentar un marco para la colaboración universidad-empresa a largo plazo
- Exponer cómo se pueden articular las iniciativas de emprendimiento propuestas por los estudiantes en diseño

### Resumen

Se presentan una serie de buenas prácticas cara a mejorar la inserción laboral y el empleo encajado entre las personas egresadas de las enseñanzas universitarias en el ámbito del diseño. Dichas experiencias se fundamentan en el modelo dual del Máster Universitario en Diseño Estratégico (MUDE).

### Desarrollo de la propuesta

Los altos índices de paro y el empleo no encajado de los egresados universitarios es un problema estructural en España. A las propias características de la economía española se le suma en algunos casos un alejamiento de las enseñanzas universitarias con la empresa. El diseño no es ajeno a esta realidad, según datos procedentes del U-Ranking 2020, estudio realizado por el IVIE y la Fundación BBVA (2020), la Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo del Producto se encuentra en el número 57 de 101 de entre las carreras con mayor encaje profesional. Esta comunicación presenta una serie de buenas prácticas basadas del Máster Universitario en Diseño Estratégico de productos y servicios (MUDE) de la Escuela Politécnica Superior de Mondragon Unibertsitatea para abordar esta problemática a través de la formación dual en base tres ejes de acción.

Primer eje, fomentar el trabajo remunerado y prolongado en el tiempo del alumnado en la empresa más allá de las horas lectivas, y reconocer dicha actividad como una actividad curricular. Al alumnado se le proponen entre 10 (obligatorias) y 20 (otros 10 opcionales) meses de prácticas remuneradas, que se ejecutan en el conjunto de los periodos lectivos de primer y segundo curso. Teniendo en el primero una dedicación de media jornada, y en segundo una dedicación de jornada completa.

Segundo eje, hacer partícipe al tejido empresarial no solo en la definición de los planes de estudio de las enseñanzas, sino también participando como actor central junto con el alumnado y profesorado en la implantación de metodologías activas de aprendizaje (Challenge/Problem based learning) en el aula a través de la definición de los problemas a abordar, el seguimiento y la evaluación de los alumnos y alumnas. El uso de las metodologías activas de aprendizaje ha demostrado ser una práctica positiva para la colaboración y la transferencia de conocimiento entre la universidad y la empresa (Iriarte et al., 2016).

El tercer eje se sustenta en apoyar las iniciativas de emprendimiento propuestas por los propios alumnos. En ese último punto, se les permite y anima a los alumnos a crear sus propias empresas y recibir una beca en el proceso. El profesorado acompaña al alumnado durante 10 meses, asociado su TFM a la creación y gestión de su empresa y ayudando en la captación de financiación y clientes. A día de hoy son 10 las empresas creadas por los estudiantes de MUDE durante el conjunto de la trayectoria del máster.

Estos tres ejes vienen aplicándose en MUDE desde la primera impartición del título en el 2010. De modo que, según los últimos tres estudios de inserción laboral realizados por el Servicio Vasco de Empleo (Lanbide) la tasa de paro de entre todas las personas egresadas de dicha titulación es del 0% y el empleo encajado es del 100% - es decir, todas las personas analizadas consideran que trabajan en un puesto acorde con el nivel y la temática de sus estudios - (Mondragon Unibertsitatea, 2020).

### **Palabras clave**

pleno empleo en diseño; colaboración universidad-empresa; formación dual; diseño estratégico.

### **Conclusiones**

Los datos de inserción laboral demuestran que el modelo descrito contribuye al pleno empleo encajado de los egresados. No obstante, dicho modelo está condicionado al contexto donde está enmarcado. Se infiere que el establecimiento de alianzas público-privadas en el ecosistema socioeconómico territorial más cercano ha sido una de las claves para la consecución del pleno empleo de los titulados.

### **Bibliografía y referencias documentales**

Iriarte, I., Justel, D., Alberdi, A., Val, E., & Gonzalez, I. (2016). Service design for servitization. University-business collaboration case studies in basque manufacturing companies. *Business and Society Review*, (49), 164-181.

Ivie y Fundación BBVA (2020). Indicadores Sintéticos de las Universidades Españolas (8ª edición). Consultado de <https://www.fbbva.es/wp-content/uploads/2020/06/Informe-U-Ranking-FBBVA-Ivie-2020.pdf>

Mondragon Unibertsitatea (2020). Indicadores más relevantes. Consultado de <https://www.mondragon.edu/es/master-universitario-diseno-estrategico-productos-servicios/indicadores>

### **Biografías**

Ion Iriarte. Mondragon Unibertsitatea - Escuela Politécnica Superior. España. Doctor en Ingeniería Aplicada por Mondragon Unibertsitatea. Graduado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto por Mondragon Unibertsitatea, Máster en Diseño de Sistemas por la Politécnica de Turín, Máster en Diseño Industrial por la Politécnica de Milán. Coordinador del Máster en Diseño Estratégico de Productos y Servicios de Mondragon Unibertsitatea. Además de su labor docente, ha dirigido y participado en numerosos proyectos de investigación y transferencia de conocimiento con empresas e instituciones en el ámbito del Diseño Centrado en las Personas, para sectores como la automoción, máquina herramienta, elevación, hogar, banca-seguros, gastronomía, retail, telecomunicaciones y la educación entre otros. Co-autor de más de 50 artículos y comunicaciones científicas en el ámbito del Diseño Centrado en las Personas.



9ºencuentro  
bid\_  
enseñanza  
y diseño

Mesa 10  
Comunicaciones de experiencias de  
innovación docente  
Imaginar-construir futuros sociales  
más equitativos

Fecha: martes 23 de noviembre  
Hora: 15.30  
Lugar: Casa del Lector. Sala 10

## **Pedagogía de la Maravilla aplicada a un taller de producción creativa**

Ariadna Fabregas, Docente, Eina, centro universitario de diseño y arte, adscrito a la UAB, Anna Pujadas, Docente, Eina, centro universitario de diseño y arte, adscrito a la UAB, Mar Saiz, Docente, Eina, centro universitario de diseño y arte, adscrito a la UAB.

### **Objetivos**

- Repensar las prácticas docentes y extenderlas más allá de los límites físicos del aula.
- Diseñar instrumentos de aprendizaje que invoquen lo improbable, lo insospechable.
- Aprovechar las redes para fomentar la participación a distancia.

### **Resumen**

#### Introducción

Se presenta en este documento una experiencia de innovación docente de la asignatura “Investigación artística” incluida en el Master Oficial de Investigación en Arte y Diseño de Eina, centro universitario adscrito a la Universidad Autónoma de Barcelona (UAB). Este taller se vehiculó a

### **Desarrollo de la propuesta**

#### INTRODUCCION

Se presenta en este documento una experiencia de innovación docente de la asignatura “Investigación artística” incluida en el Master Oficial de Investigación en Arte y Diseño de Eina, centro universitario adscrito a la Universidad Autónoma de Barcelona (UAB). Este taller se vehiculó a través de una metodología de nueva aparición llamada Learning through Wonder.

El objetivo general del taller era que los alumnos activaran la práctica artística a partir de las ideas, inquietudes o sensibilidades que estaban desarrollando o emergiendo en el plano teórico de su Trabajo Final de Máster (TFM). La experiencia se tituló FUERA DE CAMPO porque se desplazaban las ideas de su TFM a un contexto nuevo y concreto que se usaba como laboratorio de especulación a través de la práctica.

El taller FUERA DE CAMPO tuvo lugar en dos sesiones de 4 horas presenciales con 15 días entre una y otra sesión. La primera sesión se dio en el aula y en el jardín de la universidad. La segunda sesión se desarrolló entre el jardín y el taller de maquetas y prototipos. Entre la primera y la segunda sesión utilizamos una herramienta digital llamada MURAL para trabajar de forma conjunta y online las propuestas individuales de cada alumno.

## METODOLOGÍA

Vale la pena explicar que entre los alumnos había un porcentaje alto procedente de China y nos encontrábamos con una profunda brecha cultural y barreras lingüísticas. La metodología "Learning through Wonder" y las herramientas que se utilizaron para su implementación nos ayudaron a recuperar el entusiasmo después del confinamiento y a acercarnos al grupo procedente de China desde un lenguaje visual e intuitivo que facilitó su participación en el taller.

"Learning through" Wonder es una metodología de aprendizaje a la que Matthew McFall dedicó toda su tesis doctoral (2014). Una pedagogía de la maravilla tiene algunas semejanzas con el aprendizaje guiado por el descubrimiento, donde un profesor acompaña a los estudiantes mediante un proceso de exploración práctica. Pero difiere en cómo comienza la búsqueda: mostrando un objeto o evento que despierte curiosidad, presentando lo familiar de una manera nueva, configurando un rompecabezas o conjugándose con la ciencia y la naturaleza (Fergusson et al. 2019, 22). En el caso de FUERA DE CAMPO la exploración era en el jardín y sus metáforas visuales.

## RESULTADOS

Este maravillarse, esta mirada, este descubrimiento aportaron a la concepción inicial del TFM ingredientes más genuinos, sugerentes y ecológicos convirtiendo las experiencias en integrales. Al mismo tiempo el salir "fuera" retornó algo hacia "dentro" del campo del TFM, enriqueciendo los contenidos o abriendo nuevas preguntas y senderos de investigación. Ninguno de los resultados obtenidos en los TFM se habría dado sin esta exploración de la temática desde la misma materialidad y la experimentación. Pues ésta introdujo variables distintas al pensamiento lógico y planteó preguntas distintas

### **Palabras clave**

Aprendizaje, Arte, Diseño, Ecología, Innovación

### **Conclusiones**

Guattari llamó "ecosofía" a una articulación ético-política entre los 3 registros ecológicos (medio ambiente, relaciones sociales y subjetividad humana), susceptible de propiciar una transformación planetaria (1996, p. 8). En FUERA DE CAMPO, los estudiantes pensaron con y a través de las condiciones

materiales, sociales y medioambientales que su proyecto invocaba dando a su TFG un fondo ecosófico.

### **Bibliografía y referencias documentales**

Ferguson, R., Coughlan, T., Egelanddsdal, K., Gaved, M., Herodotou, C., Hillaire, G., Jones, D., Jowers, I., Kukulska-Hulme, A., McAndrew, P., Misiejuk, K., Ness, I. J., Rienties, B., Scanlon, E., Sharples, M., Wasson, B., Weller, M. y Whitelock, D. (2019). Innovating Pedagogy 2019: Open University Innovation Report 7. The Open University. <http://www.open.ac.uk/blogs/innovating/>

Guattari, Félix. (1996). Las tres ecologías. PRETEXTOS.  
<https://www.arteuna.com/talleres/lab/ediciones/FelixGuattariLastresecologas.pdf>

McFall, BA. (2014). Using Heritages and Practices of Wonder to Design a Primary-School-Based Intervention. University of Nottingham.  
[https://i.etsystatic.com/5195046/r/il/8967de/1080575761/il\\_794xN.1080575761\\_5zky.jpg](https://i.etsystatic.com/5195046/r/il/8967de/1080575761/il_794xN.1080575761_5zky.jpg)

### **Biografías**

Ariadna Fàbregas Domingo es docente en el grado de diseño de la Escuela Eina, Centro universitario de Arte y Diseño de Barcelona desde 2005. Imparte asignaturas de técnicas de producción tridimensional, proyectos y tecnología de diseño de producto. También está en el módulo de producción artística del máster oficial en Investigación en Arte y Diseño (MURAD) de Eina. Sus ámbitos de investigación son los procesos de creación y producción, materialidad y territorio. Su tesis doctoral se está desarrollando tomando la idea de prototipo como metodología de creación y aprendizaje.

Anna Pujadas Matarín es licenciada en Historia del arte (1990) y en Filosofía (1992) por la Universidad Autónoma de Barcelona (UAB) y es doctora en Historia del arte (1998) por la misma UAB. Tiene el Máster de Educación y TIC de la UOC (2019) y ha sido Acreditada como Profesora Contratada Doctora por la Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación (ANECA). Actualmente investiga el Diseño postdigital: cómo la revolución digital ha cambiado los procesos de diseño (Makers Culture, Fablabs, bricolaje, Crafts Revival, autoimpresión, postproducción ...).

Mar Saiz Ardanaz es artista plástica y docente en el Grado de Diseño de Eina, Centro Universitario en Diseño y Arte de Barcelona, donde imparte las asignaturas de Estrategias de Dibujo y Trabajo Final de Grado en Creación Visual. También está en el módulo de producción artística del Máster Oficial en Investigación en Arte y Diseño (MURAD) de Eina. Sus ámbitos de investigación son los procesos de creación y producción en arte y diseño, materialidad y territorio. Actualmente está finalizando una tesis doctoral fundamentada en la producción artística propia.



9º encuentro  
bid\_  
enseñanza  
y diseño

Mesa 10  
Comunicaciones de experiencias de  
innovación docente  
Imaginar-construir futuros sociales  
más equitativos

Fecha: martes 23 de noviembre  
Hora: 15.30  
Lugar: Casa del Lector. Sala 10

### **VR4ALL: Realidad virtual para personas con movilidad reducida**

Rafael Conde Melguizo, Director del Grado en Artes Digitales, Facultad de Tecnología y Ciencia / Universidad Camilo José Cela, Daniel Alonso Martínez, Profesor Asociado, Facultad de Tecnología y Ciencia / Universidad Camilo José Cela

#### **Objetivos**

Evaluar las posibilidades de la realidad virtual como herramienta de acceso al ocio activo y la participación social de las personas con discapacidad motora, especialmente lesión medular y parálisis cerebral

#### **Resumen**

La presente comunicación describe el proyecto VR4ALL del Laboratorio de la Sociedad Digital de la Universidad Camilo José Cela, el cual trata sobre la integración de tecnologías de realidad virtual orientadas al ocio y participación social para personas con diversos grados de movilidad reducida.

#### **Desarrollo de la propuesta**

##### Introducción

El proyecto Virtual Reality For All -en adelante VR4ALL- es un proyecto del grupo de investigación Laboratorio de la Sociedad Digital (LSD) de la Universidad Camilo José Cela, coordinado por dos profesores del grado en Artes Digitales de la misma universidad. Se trata de un proyecto de aprendizaje servicio, por lo que persigue dos objetivos:

- Facilitar a los alumnos una experiencia de aprendizaje por proyectos en un entorno real, donde apliquen de manera prácticas los conceptos contenidos en las asignaturas implicadas.

- Prestar un servicio altruista que solucione un problema a un agente social o comunidad.

El objetivo del proyecto VR4ALL es evaluar las posibilidades de la realidad virtual como herramienta de acceso al ocio activo y la participación social de las personas con discapacidad motora, especialmente lesión medular y parálisis cerebral. Como propuesta de innovación docente, el proyecto lleva al aula la

creación de materiales y recursos digitales fundamentados en las necesidades especiales estas personas. Los desarrollos no solo serán evaluados por el docente, sino que testearán su eficacia con usuarios reales en asociaciones relacionadas con este campo.

El consorcio del proyecto, coordinado desde el grupo de investigación LSD, incluye:

- Profesorado y alumnado de diferentes cursos del grado en Artes digitales de la Universidad Camilo José Cela.

- La Asociación de Personas con Lesión Medular y otras discapacidades físicas -ASPAYM-.

- La Asociación de Personas con Diversidad Funcional, Familia y Amigos - APAM-.

#### Metodología

El proyecto tiene tres fases, donde se incluyen las labores de innovación docente:

1. La primera fase de investigación analizará los requisitos de diseño para el desarrollo de los nuevos materiales a partir de un trabajo de campo en las asociaciones:

- Reunión con las terapeutas ocupacionales de ambas asociaciones para definir el tipo de usuario final y su experiencia en el uso de estas tecnologías.

- Entrevistas con usuarios potenciales. Concretamente, entrevistas a dos personas con lesión medular residentes en ASPAYM y a tres personas con parálisis cerebral en el centro de día de APAM.

- Desarrollo de materiales de realidad virtual para recrear un espacio explorable sobre el cual insertar otros elementos de interés.

2. La siguiente fase será el trabajo en el aula, previsto para el primer semestre del curso 21/22. En esta fase se proporcionarán los materiales generados a los alumnos, y se les pedirá que generen diversas interfaces de navegación en función de las necesidades de los usuarios potenciales. Esto permitirá aportar diversas soluciones con aproximaciones novedosas al problema de movilidad en un entorno virtual, así como al uso de interfaces de entrada no convencionales.

3. La última fase, prevista para el final del primer semestre, será el testeo de estas interfaces por los usuarios finales de ambas asociaciones.

## **Palabras clave**

realidad virtual, diseño, interfaces, discapacidad motora

## **Conclusiones**

El conjunto de datos obtenidos permitirán analizar la idoneidad de diversas aproximaciones a la introducción de tecnologías de realidad virtual como herramienta para desarrollar el ocio activo o la participación social de personas con discapacidad motora en diversos grados, lo cual permitirá sentar las bases para futuros desarrollos en el campo del diseño de interfaces para este tipo de usuarios.

## **Bibliografía y referencias documentales**

- Barfield, R. (2004). *The User Interface: Concepts & Design*. Bristol, UK: Bosko Books.

- Molero, L., Rosas, N., Montenegro, J., Santos, D., y Zamudio, L. (2019). Realidad virtual como plataforma para la rehabilitación de personas con discapacidad. En L. G. Molero Suarez, N. Rosas Jiménez, J. Montenegro Romero, D. Santos Díaz, & L. Zamudio Garnica, *Gamificación y discapacidad. Una alternativa socialmente responsable*, Volumen I. Santa Ana de Coro, Venezuela: Fondo Editorial Universitario Servando Garcés de la Universidad Politécnica Territorial de Falcón Alonso Gamero.

- Pinzón, I. D., & Moreno, J. E. (2020). Realidad virtual como medio facilitador de actividad física en población en situación de discapacidad. *Cuerpo, Cultura Y Movimiento*, 10(2), 183-205.

- Ramírez Martínez, I., Contreras Joffré, A., Maldonado Araujo, C. y Choque, F. (2019). Realidad virtual y aumentada: Propuestas educativas para la diversidad funcional. *Infancias, cuerpo y discapacidad*, 2 (2), 1-6.

## **Biografías**

Rafael Conde Melguizo. Director del grado en Artes Digitales. Facultad de Tecnología y Ciencia - Universidad Camilo José Cela.

Doctor en Sociología. Docente desde 2008 en grados relacionados con el diseño como Artes Digitales, Diseño de Videojuegos, Diseño Gráfico y Multimedia o Diseño de Producto. Entre 2017 y 2019, docente en Máster en Experiencia de Usuario UI/UX en ESNE; Máster en Diseño y Desarrollo de Videojuegos en VIU y Máster de Dirección de Arte de Voxel School. Profesor invitado en Thomas More University en Malinas (Bélgica) en 2021.

Como investigador, dirige el grupo de investigación Laboratorio de la Sociedad Digital de la UCJC. Investigador contratado entre 2007 y 2012 en la Universidad Politécnica de Madrid en proyectos del Plan Nacional de I+D.

Investigador visitante en la University of Ulster en Reino Unido en 2012.

Múltiples artículos y comunicaciones en revistas y congresos indexados y de impacto. IP en diversos proyectos y convenios de investigación.



9ºencuentro  
bid\_  
enseñanza  
y diseño

Mesa 10  
Comunicaciones de experiencias de  
innovación docente  
Imaginar-construir futuros sociales  
más equitativos

Fecha: martes 23 de noviembre  
Hora: 15.30  
Lugar: Casa del Lector. Sala 10

## **Diseño estratégico de marcas para negocios en crecimiento**

Edgar Jiménez León, Docente, ESPOL

### **Objetivos**

Integrar al diseño estratégico de marcas como factor clave para la generación de valor, identidad y diferenciación en negocios en fase de formación y/o crecimiento.

### **Resumen**

La visión del diseño estratégico de marcas es clave para agregar valor y diferenciación en pymes. Se empodera al diseñador como un gestor para el posicionamiento de nuevas marcas mediante el uso de nuevas herramientas gráficas para el análisis y diagnóstico previos al diseño.

### **Desarrollo de la propuesta**

La crisis sanitaria, económica y social mundial fue escenario para la aparición de negocios emergentes o un replanteamiento de las necesidades de comunicación de empresas en estado de crecimiento y consolidación. Esto fue una oportunidad para la difusión de la importancia del diseño estratégico de marcas (branding) como una acción fundamental para el crecimiento de empresas de acuerdo con sus distintos modelos de negocio y economías circulares.

De manera inicial, se percibe la falta de argumentación y capacidad de comunicación de los diseñadores sobre los alcances e importancia de su trabajo para la generación de valor e impacto social dentro de una visión empresarial multidisciplinaria. Esto repercute en la ausencia de claridad y conciencia sobre la importancia del diseño para los negocios, los cuales muchas veces consideran al diseño como un gasto – a veces prescindible- o como una acción de corto plazo con un enfoque meramente estético-decorativo complementario al marketing y publicidad.

En este sentido, mi labor reciente se ha dado bajo dos grandes vertientes, la primera el empoderamiento de estudiantes de diseño y la segunda la difusión de la importancia del diseño entre empresarios, buscando disminuir la brecha entre ambos.

Para el primer punto se capacitó a estudiantes de la materia Diseño de Marcas para trabajar colaborativamente con estudiantes de economía para la creación estratégica de las marcas de aproximadamente 80 emprendedores reales en programas de vinculación en el lapso de un año y medio. Cabe recalcar que el rol tradicional de los diseñadores en este tipo de programas era de carácter estético por lo que solían ser incluidos al final, teniendo poca influencia en las decisiones relevantes para los negocios. Para esto se les impulsó al uso de un canvas como una herramienta de visual thinking desarrollado por el autor como herramienta de análisis, toma de decisiones y planificación del diseño, el cual se llenó en coordinación con los emprendedores. Este canvas que incluía al diseño dentro de la estrategia de branding dio facilidad y sentido holístico al negocio previo a las propuestas gráficas.

Por otro lado, en paralelo con un equipo multidisciplinario y la empresa pública para la competitividad, se dio de manera particular la capacitación a emprendedores y profesionales, explicando la importancia del diseño estratégico de sus marcas. Se capacitaron 675 emprendedores en un lapso de 8 meses, utilizando una versión simplificada del canvas previamente descrito. La capacitación y uso de la herramienta gráfica tuvo amplia aprobación entre emprendedores de nivel socioeconómico bajo y medio, quienes la usaron para evaluar la situación actual de sus marcas. Paralelamente se capacitó a 50 empresarios en etapa de expansión, los cuales buscaban favorecer su identificación, diferenciación y vinculación con su audiencia.

### **Palabras clave**

diseño estratégico, diseño gráfico, branding, canvas, emprendimiento

### **Conclusiones**

La difusión la importancia del diseño estratégico de marcas y el uso de herramientas visuales ayudan a la misión del diseñador como un generador de valor y gestor del cambio social y económico, favoreciendo al emprendimiento y una economía circular, adaptándose a distintas circunstancias de mercado.

### **Bibliografía y referencias documentales**

Wheeler, A. (2014). Diseño de Marcas (4.a ed.). Ediciones Anaya Multimedia.

Martín, M. (2005). Arquitectura de Marcas (1.a ed., Vol. 1). ESIC.

Sterman, A. (2013). Cómo Crear Marcas que Funcionen (1.a ed., Vol. 1). Ediciones de la U.

Llorente, S. (2020, 12 febrero). ¿Cómo crear una imagen de marca de forma eficaz? Así es Visual Branding Canvas. Gráfica. <https://graffica.info/como-crear-una-imagen-de-marca/>

## **Biografías**

Edgar N. Jiménez León. Espol. Ecuador.

Consultor de Marcas, Publicista y Diseñador Gráfico, Fundador y Director de Lúdica Studio Creativo. Especializado en Design Thinking e Innovación para PYMES. Magíster en Diseño y Gestión de Marcas, Licenciado en Publicidad.

Docente en pregrado y postgrados en áreas de Diseño y Branding.

Coordinador General de Postgrados y Coordinador de Carrera Diseño de

Productos en Fadcom, ESPOL. Editor General de la Revista Académica

BrandOn. Capacitador, conferencista, expositor y jurado en eventos de Diseño, Comunicación y Publicidad.



9º encuentro  
bid\_  
enseñanza  
y diseño

Mesa 10  
Comunicaciones de experiencias de  
innovación docente  
Imaginar-construir futuros sociales  
más equitativos

Fecha: martes 23 de noviembre  
Hora: 15.30  
Lugar: Casa del Lector. Sala 10

### **Aprendizaje mediante un proyecto real de escaparatismo en pandemia.**

Eugenia Pérez de Mezquia Zatarain, Jefatura del Departamento de Proyectos y Técnicas de Diseño de Interiores, Escuela Superior de Diseño de Aragón

#### **Objetivos**

- Mejorar el aprendizaje de los contenidos de la asignatura a través de un trabajo real.
- Dotar al alumno de nuevas herramientas colaborativas del Design Thinking.
- Poner en valor el trabajo del diseñador y dar visibilidad a los futuros profesionales del diseño.
- Ayudar al pequeño comercio y transmitir a la sociedad un mensaje de optimismo en medio de la pandemia a través de los escaparates.

#### **Resumen**

Aprendizaje mediante el diseño y montaje de 21 escaparates en apoyo al pequeño comercio para transmitir un mensaje de optimismo: "Es momento de florecer".

#### **Desarrollo de la propuesta**

Desde la asignatura de Visual Merchandising, asignatura optativa del Departamento de Diseño de Interiores, se plantea la realización de un trabajo real en colaboración con la asociación de comerciantes de Zaragoza Centro. Consiste en el diseño y montaje de 21 escaparates, en un plazo de 2 meses y con un presupuesto de 2.000 €. La mayoría de los asociados son pequeños comercios antiguos que sufren la crisis y están sumidos en una parálisis general por la pandemia.

Metodología diseñada específicamente para este proyecto desde las bases del SPRINT DESIGN. La asignatura se desarrolla en sesiones de 1,5 horas, 2 sesiones/semana y se realiza una planificación exhaustiva sesión a sesión, siguiendo las diferentes etapas: Comprender - Definir - Bocetar - Decidir - Prototipo - Validar. Proceso que se llega a iterar hasta 3 veces en las diferentes fases y dimensiones del proyecto.

Se han utilizado metodologías activas y recursos digitales para favorecer la participación y ajustarnos a las condiciones de la pandemia. El alumno elabora un cuaderno de diario con todo el proceso sesión a sesión, midiendo los tiempos dedicados por horas a cada uno de los procesos.

Los alumnos primero trabajan en grupo para definir los términos generales de la actuación en los escaparates y el mensaje que se quiere transmitir a nivel global para dar unidad a la propuesta. El lema que generan es: "Es momento de florecer". Se colabora con la asignatura de Caligrafía y Lettering, asignatura optativa del Departamento de Diseño Gráfico, para producir tanto la cartelería como el lettering para los escaparates con el lema común de la campaña. Esta propuesta general se valida con los representantes de la asociación de comerciantes Zaragoza Centro.

Paralelamente a la propuesta general los alumnos trabajan de forma individual la comunicación directa con los comerciantes: cada alumno 2 comercios. Se realizan de manera individual los análisis de cada comercio, el producto de venta y su estrategia para ponerlo en valor y proponer un nuevo enfoque renovado en la presentación del producto. Cada alumno desarrolla el anteproyecto del diseño de 2 escaparates, las propuestas y sus presupuestos. Estas propuestas concretas de los escaparates las valida cada alumno personalmente con cada comerciante.

Para la fase de implementación, fabricación y montaje de los escaparates se establece un método colaborativo, formando equipos de 2 ó 3 alumnos para ayudarse mutuamente mediante un plan de compra de materiales, ejecución y montaje de los escaparates.

La fase de inauguración y difusión de los escaparates por parte de la asociación de comerciantes tienen gran repercusión en los medios de comunicación y redes sociales, lo cual da gran visibilidad al trabajo realizado por los alumnos. Se realiza una encuesta final a los comerciantes, para la valoración del ejercicio.

Un ejercicio práctico que ayuda al estudiante a tener una valoración real del trabajo profesional del diseñador.

### **Palabras clave**

visual merchandising, escaparatismo, lettering, sprint design, aprendizaje colaborativo

### **Conclusiones**

Un proyecto real favorece el aprendizaje de los contenidos y la adquisición de las competencias profesionales.

Las metodologías activas han facilitado el desarrollo del aprendizaje colaborativo.

La intervención “Es momento de florecer” ha despertado el ánimo en la ciudad y favorecido a la activación del pequeño comercio de proximidad.

### **Bibliografía y referencias documentales**

Alsina, J., Argila, A., Aróztegui, M., Arroyo, F.J., Badia, M., Carreras, A., Colomer, M., Gracenea, M., Halbaut, L., Juárez, P., Llorente, F., Marzo, L., Mato, M., Pastor, X., Peiró, F., Sabariego, M., & Vila, B. (2013), Rúbricas para la evaluación de competencias. Cuaderno de docencia universitaria 26. ICE y ED. Octaedro, Barcelona.

Ariza, V. (2013) “La investigación basada en la práctica: una nueva perspectiva para la enseñanza del diseño”. Revista Digital Universitaria, Universidad Nacional Autónoma de México.

Barrado, C., Gallego, I., & Valero-García, M. (1999). Usemos las encuestas a los alumnos para mejorar nuestra docencia. Report UPC-DAC-1999-70, Departament d'Arquitectura de Computadors, Universidad Politècnica de Catalunya.

IDEO. (2012). Design Thinking for educators.

Knapp, J., Kowitz, B., & Zeratsky, J.(2016). Sprint: El método para resolver problemas y testar nuevas ideas en sólo 5 días. Google Ventures.

Pérez-Luque, M.J. & Povo, R. (2019). Proyecto Expo: Design Thinking como metodología transversal en el desarrollo de proyectos creativos. ESNE, 8º Encuentro Bid. Madrid.

Rojo A.B. (2019), El diseño de rúbricas como metodología de evaluación individual y grupal. Escuela Superior de Diseño de Madrid, 8º Encuentro Bid, Madrid.

### **Biografías**

Eugenia Pérez de Mezquia Zatarain, Escuela Superior de Diseño de Aragón (ESDA), España. Arquitecta por la Universidad de Navarra (ETSAUN) 1997. Máster en Estudios Avanzados en Historia del Arte (Universidad de Zaragoza) 2013. Combina la práctica profesional como arquitecta con la docencia. Desde el año 1997 ejerce como arquitecta especializada en proyectos de intervención en patrimonio arquitectónico. Premio a la Accesibilidad 1998, Accésit con Especial Mención por el Colegio Oficial de Arquitectos de Aragón. Desde el año 1999 desarrolla la actividad docente en la ESDA en la especialidad de Diseño de Interiores. Labor docente e investigadora en el ámbito de la educación en diseño, especializada en proyectos interdisciplinarios. Desde la Jefatura del Departamento de Proyectos y Técnicas de Diseño de Interiores colabora con

empresas e instituciones para difundir el papel del diseño en el desarrollo de proyectos de carácter social.



9ºencuentro  
bid\_  
enseñanza  
y diseño

Mesa 10  
Comunicaciones de experiencias de  
innovación docente  
Imaginar-construir futuros sociales  
más equitativos

Fecha: martes 23 de noviembre  
Hora: 15.30  
Lugar: Casa del Lector. Sala 10

## **Tejiendo vínculos: conocimiento académico y saberes ancestrales**

Paola Banderas Quirola , Docente, Pontificia Universidad Católica del Ecuador

### **Objetivos**

- Vincular las diversas fuentes de enseñanza aprendizaje validando y legitimando los saberes ancestrales tradicionales y el conocimiento académico.
- Generar herramientas innovadoras que promuevan el intercambio participativo de conocimientos y experiencias aportando a la construcción y registro de la memoria colectiva.
- Innovar la práctica educativa universitaria alineada a las nuevas formas de aprender de los jóvenes y la tendencia del aprendizaje en redes virtuales vinculadas a las redes de baja tecnología como son las comunidades artesanales.

### **Resumen**

Tejer vínculos entre el conocimiento académico y los saberes ancestrales locales resulta imperante para transformar del proceso de enseñanza aprendizaje adaptado a las nuevas generaciones, logrando impactar positivamente a la sociedad y su productividad desde el trabajo con la gente y para la gente.

### **Desarrollo de la propuesta**

La sociedad ha designado a la universidad como ente que regula y legitima el conocimiento. Esta asignación es fruto de un ir y venir de acciones, necesidades y circunstancias que encontraron en la universidad una alternativa para unir en un mismo espacio y tiempo a quienes querían aprender y quienes querían enseñar. Desde ese entonces “Las universidades nacieron como expresión del renacimiento intelectual iniciado en el siglo XI en torno a la filosofía y teología.” Chuaqui (2002).

Con el transcurrir del tiempo, la universidad concebida como la entidad dirigida al desarrollo del intelecto, pasa en edad media con la civilización occidental a tener un enfoque social.

Así ha recorrido por diversas etapas donde ha ido respondiendo a las necesidades de la sociedad y su evolución. Ha trabajado sobre meta relatos, iniciando la educación del pueblo como progreso económico vinculado a formar trabajadores y continuando con la educación como el progreso moral basado en la formación de ciudadanos y la formación humanista que como define Guadarrama (1997) citado en Sánchez et al. (2017): "sitúa al hombre como valor principal en todo lo existente, y a partir de esa consideración, subordina toda actividad a propiciarle mejores condiciones de vida material y espiritual, de manera tal que pueda desplegar sus potencialidades siempre limitadas históricamente". Percepción que, con los avances tecnológicos, el desarrollo de la inteligencia artificial y el reconocimiento a la diversidad de saberes va quedando caduco. Más aún luego de cambios que van redireccionando la educación vinculada al despertar colectivo con enfoques ecológicos, sociales y culturales que eliminan al hombre como centro y lo reconocen como parte de un sistema donde el todo no es igual a la suma de sus partes, pues la interrelación lo potencializa.

Todas estas implicaciones promueven cambios en el sistema académico a todo nivel y limitan aún más el acceso a la educación, aunando en la crítica de ser un sistema exclusivo. Este contexto sumado a la tendencia del aprendizaje en redes virtuales, hacen regresar la mirada y replantear una universidad más abierta e inclusiva que reconozca otras fuentes locales de saberes como las heredadas por tradición como el bordado artesanal, el tallado en madera, las técnicas cerámicas, el tejido con fibras naturales, los procesos no contaminantes, entre otras tantas vinculadas a los pueblos ancestrales que, partiendo de la diversidad y vinculándolas a las tecnologías de la información y la comunicación promuevan una simbiosis entre el conocimiento académico y los saberes ancestrales, encontrando fortalezas, oportunidades de desarrollo y el nuevo valor de la universidad como facilitadora de una estructura eficiente para la adquisición de conocimiento, más no la dueña, reguladora y acreditadora del saber.

### **Palabras clave**

aprendizaje colaborativo, saberes ancestrales, educación formal, conocimiento académico, metodología participativa

### **Conclusiones**

El resurgir de la universidad como un nuevo proyecto es imperante para su permanencia, donde la aplicación de modelos participativos tiene mucho que aportar para lograr construir espacios diversos, equitativos y empáticos, alineados a la tendencia del aprendizaje en redes virtuales y enriquecidos desde las redes de baja tecnología como son las comunidades artesanales y sus saberes ancestrales.

### **Bibliografía y referencias documentales**

Sánchez Andrade, Virginia, & Pérez Padrón, María Caridad. (2017). LA FORMACIÓN HUMANISTA: UN ENCARGO PARA LA EDUCACIÓN. Revista

Universidad y Sociedad, 9(3), 265-269. Recuperado en 20 de septiembre de 2021, de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202017000300041&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202017000300041&lng=es&tlng=es).

Chuaqui J., Benedicto. (2002). Acerca de la historia de las universidades. Revista chilena de pediatría, 73(6), 583-585. <https://dx.doi.org/10.4067/S0370-41062002000600001>

### **Biografías**

Diseñadora por la PUCE Quito. Máster en Desarrollo de Proyectos de Innovación y Producto por la Universidad de León, España. Ha realizado capacitaciones enfocadas principalmente en docencia, internacionalización y diseño participativo.

Es cofundadora de “LOCAL”, un proyecto que vincula diseño con artesanía, utilizando diseño estratégico y diseño participativo con el fin de rescatar y visualizar la identidad y cultura de Ecuador.

Ha participado como diseñadora desde 2007, exhibiendo y vendido sus productos a nivel nacional e internacional en tiendas, galerías y salones de diseño.

Ponente de sus procesos de investigación en el V Encuentro de Políticas Públicas en Guayaquil y en el V Seminario Internacional de Vanguardias del Diseño, México. Miembro fundador de la Cámara de Diseño del Ecuador.

Docente en varias universidades entre ellas la PUCE desde 2009, donde ha desarrollado colaborativamente proyectos como la creación de la Tecnología Superior en Calzado y Marroquinería de PUCE TEC.



9º encuentro  
bid\_  
enseñanza  
y diseño

Mesa 10  
Comunicaciones de experiencias de  
innovación docente  
Imaginar-construir futuros sociales  
más equitativos

Fecha: martes 23 de noviembre  
Hora: 15.30  
Lugar: Casa del Lector. Sala 10

### **Mapa de relaciones interpersonales: aula virtual multicultural.**

Ángeles María Díaz Saubidet, Profesor Adjunto, UADE (Universidad Argentina de la Empresa)

#### **Objetivos**

Diseño, Información, Infografía, Gráfico, Multimedia.

#### **Resumen**

Las nuevas tecnologías aplicadas a la enseñanza remota nos brindaron la posibilidad de crear un nexo entre alumnos de UADE(ARG) y del Duoc(CH).

De manera sincrónica, interactuamos en un espacio áulico virtual, desarrollando un proyecto multicultural de Diseño de Información visual.

#### **Desarrollo de la propuesta**

Presentar la experiencia académica desarrollada a raíz de las posibilidades que brindan las nuevas tecnologías aplicadas a la enseñanza remota.

En tiempo real de manera sincrónica alumnos y docentes de ambas instituciones (UADE - DUOC) trabajamos en un proyecto colaborativo de diseño de información compartiendo un aula taller virtual.

Este proyecto se extendió durante seis semanas con encuentros semanales de 2 horas.

Motivados por la riqueza cultural de ambos países, que comparten una misma lengua, nos resultó interesante proponer a los alumnos de ambas escuelas de diseño que investiguen las diferencias y similitudes existentes entre nuestras maneras de hablar o expresarnos.

El resultado de esta investigación generó el contenido principal para la realización de mapas de relaciones interpersonales basados en los diferentes modismos lingüísticos utilizados de ambos lados de la cordillera, en diferentes situaciones y ámbitos sociales.

Se presentaron proyectos desarrollados por estudiantes Argentinos y Chilenos en equipos mixtos. De manera diagramática se trabajaron con las propias

relaciones interpersonales de los modismos en distintos espacios y ámbitos sociales, bajo un concepto rector.

Estos proyectos se encuentran prototipados digitalmente y constan de diferentes temáticas dentro de los modismos, poniendo en escena visual las diferencias y aciertos del uso de la lengua popular entre ambos países.

Se agradece la participación de Rina Melcoñan (Docente del DUOC de Chile), Andrea Margozzini (Directora del DUOC de Chile) y Pablo Junquera (Director del Departamento de Diseño, UADE).

### **Palabras clave**

Las nuevas tecnologías aplicadas a la enseñanza remota nos brindaron la posibilidad de crear un nexo entre los alumnos de nuestra universidad y los del Duoc. En tiempo real de manera sincrónica ambas instituciones trabajamos en un proyecto colaborativo de Diseño Gráfico de la Información.

### **Conclusiones**

Se valora el potencial de las nuevas tecnologías de enseñanza remota, que brindan la posibilidad de ir más allá de las fronteras físicas y compartir experiencias áulicas de laboratorio de diseño remoto entre diferentes instituciones de diferentes países.

Se comprueba que es posible de manera remota desarrollar una metodología proyectual para la enseñanza del diseño.

Positivo intercambio cultural.

### **Bibliografía y referencias documentales**

COSTA, JOAN. La esquemática, visualizar la información. -MEIRELLES, ISABEL. La información en el Diseño.

### **Biografías**

Ángeles María Díaz Saubidet / UADE / Argentina

Ángeles Díaz Saubidet es creativa y diseñadora gráfica recibida en la Universidad de Buenos Aires - Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. FADU-UBA, con más de 20 años de experiencia en distintos tipos de proyectos en equipos multidisciplinarios de diseño.

Actualmente es co-founder de BLAH donde se desempeña como directora creativa, desarrollando proyectos y propuestas integrales sobre estrategia, innovación y desarrollo de identidad, diseño de información, editorial e ilustración, adaptándose al contexto cultural donde se aplica.

Ejerce la docencia como Profesora Adjunta en materias de diseño en UADE, donde también participó de proyectos de investigación, congresos y charlas.