



9ºencuentro
bid_
enseñanza
y diseño

Mesa 12
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 12

Taller Interuniversitario de Diseño. Construyendo entramados comunes

Omar Israel Mendoza Rosas, Docente, Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura, Itzaé García Vera, Docente, Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura

Objetivos

- Observar al diseño como una herramienta transformadora hacia futuros justos y sostenibles a través de experiencias en contextos reales
- Cuestionar la dirección de los sistemas de producción y patrones de consumo
- Asumir una posición crítica para generar nuevos estilos de vida
- Convertir a las y los estudiantes en agentes de cambio

Desarrollo de la propuesta

En 2017 a partir de tratar de definir su participación en Capital Mundial del Diseño Ciudad de México, cinco universidades decidieron crear el Taller Interuniversitario de Diseño (TiUD) como una oportunidad de poder generar un espacio de encuentro entre estudiantes y docentes. Las universidades en cuestión son la Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura, el Centro de Investigación en Diseño Industrial de la Universidad Autónoma de México, la Universidad Autónoma Metropolitana, el TEC de Monterrey Ciudad de México y la Universidad Iberoamericana.

La temática planteada es lo "común", en aras de observar, reflexionar y entender sobre el futuro que queremos construir como personas que habitan la Ciudad de México, importando el contexto desde el que proviene cada individuo pero resaltando aquello que une a estas diferentes realidades. Las y los estudiantes deben ponerse en el papel de agentes de colaboración que permitan buscar nuevas formas de vivir.

Durante un semestre, sus participantes conforman equipos interuniversitarios con el objetivo de poder abordar diferentes problemáticas a través de actividades colaborativas que permiten analizar la complejidad a la que se enfrentan. Cada equipo decide el problema y el abordaje que le dará y para ello, el TiUD establece un marco de referencia en tres ejes que son la

sustentabilidad, la transición y el activismo. El TiUD construye entramados comunes, la búsqueda de nodos de convergencia que no son evidentes y visibles pero que ahí están para que pueda suceder la construcción de un gremio alrededor del diseño y la activación social.

También es entender que el proceso de diseño es convergente y divergente, por ende, en cada una de las sesiones las y los docentes facilitan el uso de herramientas que permiten a sus participantes para observar el presente a través del pasado y el futuro, establecer objetivos de cambio e imaginar que podemos tener una ciudad distinta a la actual.

Uno de los proyectos más significativos que se ha realizado en el TiUD es "Aquí hay gente buena" en la comunidad de la Segunda Ampliación de Santiago Acahualtepec en Iztapalapa. Esta zona es una de las más conflictivas de la ciudad donde el espacio público se encontraba abandonado por problemas de seguridad y drogadicción. A través de una intervención co-participativa, el equipo provoca el involucramiento de los vecinos para reapropiarse de su espacio a través de sembrar árboles y también que el lugar sea uno donde los niños jueguen nuevamente. La comunidad encontró rápidamente el valor de la propuesta y por ello siguieron haciendo intervenciones en el espacio ya sin la necesidad del equipo interuniversitario tomando como frase estandarte "aquí hay gente buena" que aun se pueden encontrar como pintas en diferentes lugares de la zona intervenida. Y es así como el TiUD tiene un número de proyectos que permiten observar la complejidad y entender la interconectividad a través de lo común.

Palabras clave

Diseño y Activismo, Diseño de Transición, Diseño y Sostenibilidad, Educación y Diseño

Conclusiones

El TiUD ha facilitado 30 proyectos que han abordado problemáticas desde la integración de comunidades migrantes con locales hasta el empoderamiento de mujeres en el espacio público. Las y los alumnos se han asumido como agentes de cambio buscando continuar sus proyectos fuera del taller o mantener ese espíritu en sus nuevos espacios de trabajo. El futuro con ellas y ellos promete.

Biografías

Omar Israel Mendoza Rosas. Se licenció en Diseño Gráfico por la Universidad Tecnológica de México, posteriormente hizo la especialidad en Gráfica Computacional en la Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura, y la Maestría en Comunicación y Lenguajes Visuales en el Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura. Ha trabajado en diseño interactivo y narrativas digitales desde 1998 en instituciones de gobierno, empresas de tecnología, diseño y comunicación. En los últimos años se ha dedicado a la consultoría en procesos de diseño para empresas de comunicación y

marketing. Actualmente es Coordinador de Difusión en la Escuela de Diseño del INBAL donde también desde 2002 se ha desempeñado como docente y hasta 2016 fue coordinador del Posgrado en Diseño Multimedia. Desde 2017 participa en el Taller Interuniversitario de Diseño junto con docentes y estudiantes de la UNAM, UAM, UIA y TEC CCM.



9ºencuentro
bid_
enseñanza
y diseño

Mesa 12
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 12

Women Postcards: Women Artists covered, uncover them!

Aida Sahuquillo, Jefa Departamento de igualdad y Profesora de Fotografía, Escola d'Art i Superior de Disseny de Castelló (EASD Castelló), Ursula Borja, Profesora de Dibujo técnico, Escola d'Art i Superior de Disseny de Castelló (EASD Castelló), Paula Algueró, Profesora de Volumen, Escola d'Art i Superior de Disseny de Castelló (EASD Castelló), , , , , , , ,

Objetivos

- Difundir los Objetivos para el Desarrollo Sostenible (ODS) para contribuir a la construcción de un mundo mejor y más habitable por todas las personas.
- Trabajar un proyecto colaborativo e intercultural sobre mujeres en el ámbito del arte y el diseño.
- Indagar en el trabajo de mujeres artistas y diseñadoras con el fin de dar visibilidad a su trabajo y propiciar la concienciación y la crítica reflexiva ante el problema de la desigualdad de género.
- Realizar un intercambio intercultural entre distintas instituciones a través del envío, recepción y respuesta de postales sobre la vida de artistas y diseñadoras.
- Aportar una serie de recursos y recopilar referentes femeninos que puedan ser susceptibles de ser consultados y utilizados en cualquier momento por la comunidad educativa.

Resumen

Desde finales del siglo XX se viene reivindicando la ausencia de creadoras en el discurso histórico y académico, pero las mujeres continúan siendo un punto aparte en el mismo. Por ello, surge la necesidad e interés por parte de la EASD Castelló de contribuir en este proceso mediante este proyecto.

Desarrollo de la propuesta

1. Introducción:

La experiencia de innovación docente que se presenta gira en torno a uno de los Objetivos para el Desarrollo Sostenible (ODS), enmarcados dentro de la Agenda 2030, el objetivo 5 dedicado a la Igualdad de género. Somos conscientes de la necesidad de su integración en el espacio educativo y en los

contenidos que impartimos, es por eso que desde la EASD Castelló pensamos que podemos luchar contra la desigualdad dando visibilidad al trabajo de artistas y diseñadoras. En nuestro contexto, con la democracia actual, nos situamos en un momento donde las mujeres tienen reconocidos sus derechos del mismo modo que los hombres, pero todavía no se ha conseguido la igualdad. Por lo tanto, a pesar de que se ha avanzado mucho, debemos continuar luchando para eliminar de la sociedad las discriminaciones que todavía subsisten y hacer que el trabajo de las mujeres sea igualmente reconocido. Asimismo, es conocido el papel de las mujeres en los procesos culturales y su importancia como creadoras artísticas, sin embargo, su trabajo se ha invisibilizado o subvalorado a lo largo de la historia. Mujeres que no aparecen en los libros de arte ni en el imaginario colectivo. En esta línea, dentro del convenio interinstitucional con la Western Caspian University de Azerbaiyán y a través de un proyecto Erasmus+ KA107, durante el curso académico 2020/2021 y como respuesta para afrontar las disrupciones generadas en la acción formativa de las movilidades internacionales por los efectos de la pandemia, comenzamos a realizar un proyecto de Postcards que ilustrara a mujeres de nuestros entornos y diera voz a las mismas.

2. Metodología:

Se trata de un proyecto de colaboración entre escuelas. Participan estudiantes y docentes de ambas instituciones a lo largo de todo el curso. Desde aquí les enviamos un total de cuatro postales con QR de mujeres españolas artistas y diseñadoras. Las trabajan desde su perspectiva, y nos devuelven otras cuatro postales con artistas y diseñadoras de su país. De modo que responde a una propuesta Postcard que toma como punto de partida el trabajo desarrollado previamente con el proyecto Artistas tapades, destapa-les!, en nuestro centro. Es un trabajo en el que las artistas rescatadas aparecen con la cara cubierta por un código QR en unos posters que se exponen en el hall de la escuela y desde el que se puede extraer la información artística de estas mujeres.

3. Resultados:

La idea es dar a conocer a mujeres artistas y diseñadoras de nuestro entorno que ocuparon un lugar en la historia por su talento y aportaciones en diferentes disciplinas y que no constan en los referentes habituales de nuestras aulas. Se trata de conocer referentes femeninos más allá de nuestras fronteras, con el fin de visibilizar y generar una didáctica del Arte y el Diseño igualitaria. Para ello se realizará una exposición simultánea en ambas instituciones, generando una base sólida que mitigue la desigualdad existente en el ámbito histórico y académico.

Palabras clave

Igualdad, Educación, Arte, Diseño, Visibilidad.

Conclusiones

Como docentes en los campos del Arte y el Diseño, es nuestra responsabilidad participar en la construcción de una base sólida de conocimiento donde las mujeres también están presentes en nuestros referentes. Por consiguiente, el intercambio de postales sobre mujeres artistas y diseñadoras es un primer paso para descubrir la historia o historias que hay detrás de cada una de ellas.

Bibliografía y referencias documentales

Varela, M. y Amorós, M. (2021). La Roldana.

<<https://laroldanaplataforma.com/nace-la-roldana-la-primera-plataforma-nacional-para-completar-la-historia-del-arte/>>.

Magalhães, P., Campos, A. y Crawford, V. Postcrossing.

<<https://postcrossing.com>>.

Roldán Salgueiro, M. J. (2020). Historia del Arte con nombre de mujer. El Paseo Editorial.

Caso, A. (2019). Las olvidadas: Una historia de mujeres creadoras; Editorial Planeta.

Flavia, F. (2020). Mujeres artistas/ Esenciales del Arte. Editorial Blume (Naturart).

Riaño, P. H. (2020). Las invisibles: ¿Por qué el Museo del Prado ignora a las mujeres?. Editorial Capitan Swing S.L.

Mayayo, P. (2003). Historias de mujeres, historias del arte. Ensayos de Arte Cátedra.

Ignotofsky, R. (2020). Mujeres en el Arte. Editorial Nórdica.

Lali Duperti, L. (2019). Mujeres en el arte: Historia para principiantes. Independently Published.

AA. VV. Catálogo Invitadas. Fragmentos sobre mujeres, ideología y artes plásticas en España (1833-1931). Editorial Museo del Prado.

Pollock, G., Parker, R. y Vazquez Ramil, R. (2021) Maestras antiguas: Mujeres, arte e ideología. Editorial Akal.

Bornay, E. (2017) Arte se escribe con M de mujer. SD Edicions.

Biografías

Lorena Cuenca Ramón

Escola d'Art i Superior de Disseny de Castelló (EASD Castelló) Castelló de la Plana, España

Doctora (2013) y Licenciada en Bellas Artes (2003) por la Universidad Politécnica de Valencia, completa su formación en la Universidad de Texas en Austin (2001) y en la Escuela Superior de Arte y Diseño de La Cambre en Bruselas (2003). Con 17 años de experiencia docente, en la actualidad ocupa el cargo de Responsable de la Oficina Internacional y trabaja como profesora de Dibujo Artístico en l'Escola d'Art i Superior de Disseny de Castelló (EASD Castelló), impartiendo clases en el Grado de Diseño de Moda y en el Máster Oficial de Edición de Obra Gráfica a través del Grabado y la Serigrafía. Su trabajo investigador se centra en la creación colectiva y el replanteamiento de los paradigmas productivos en el campo del Diseño y el Arte, así como en el análisis de nuevas formas de creación y producción artística en colaboración.



9º encuentro
bid_
enseñanza
y diseño

Mesa 12
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 12

El Impacto Territorial de Proyectos Sociales en tiempos de pandemia

SANABRIA Cesar, Delegado barrial BARRIO31 CABA. Director General de ANOVI (Agencia de Noticias Villeras). Graduado y Docente FADU UBA, FADU UBA, BERNASCONI Jorge, Secretario de Relaciones Institucionales, FADU UBA, Dg Cecilia Galiana. Docente y Secretaria de Extensión FADU UBA.

Objetivos

- Reflexionar sobre las interrupciones generadas en la acción formativa, tanto en la Universidad Pública como en un Barrio vulnerable de la Ciudad de Buenos Aires debido a los efectos de la pandemia
- Documentar y compartir experiencias de enseñanza y aprendizaje de Proyectos Situados y sus implicancias en la curricularización de la Extensión Universitaria
- Indagar sobre las mutaciones disciplinares del campo proyectual producto del contexto COVID19 y vincular la reconfiguración de sus prácticas colaborativas con el impacto territorial de la coautoría.
- Recuperar las singularidades locales, poner en valor la proximidad y viabilizar la toma de decisiones con cierto carácter emancipatorio
- Repensar estrategias y aportar herramientas metodológicas para la transición de la acción reflexiva del taller hacia la acción política del diseño frente al actual escenario de pospandemia.

Resumen

Este proyecto busca recomunalizar problemáticas entendidas como globales a través del proyecto situado y colaborativo en un territorio socialmente construido, como es en este caso el Barrio31 en Buenos Aires. Y aportar desde el campo del diseño a la construcción de futuros sociales más equitativos.

Desarrollo de la propuesta

Introducción

Este Proyecto fue desarrollado por docentes y estudiantes pertenecientes a tres carreras de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo en el marco

de la implementación de las Prácticas Sociales Educativas de la Universidad de Buenos Aires, durante los dos ciclos lectivos desarrollados en contexto de emergencia sanitaria y en conjunto con la Radio Comunitaria del Barrio31.

Documentar y compartir esta experiencia formativa busca ser un aporte para repensar estrategias en conjunto con otras instituciones y comunidades, analizar la factibilidad de que esta proyectualidad situada pueda ser replicada y adaptada, de modo que se convierta en herramientas metodológicas colaborativas, comprometidas con el mejoramiento de la calidad de vida de personas que viven en territorios vulnerables y aportar desde el campo del diseño en la construcción de futuros sociales más equitativos.

Metodología

Reflexionar en torno a este tipo de prácticas del diseño en tiempos de pandemia supone recomunalizar problemáticas entendidas como globales a través del proyecto situado en un territorio socialmente construido como es en este caso nuestro Barrio31.

El Barrio31 representa sin duda el área informal con mayor carga emblemática de Buenos Aires. Es la más antigua de la ciudad y reconocida por las históricas demandas de sus habitantes. Si bien el proceso de reurbanización en marcha modificó sustancialmente muchas de las variables que lo definían, una serie de factores concurren a realzar su especial significación. Se trata de un barrio omnipresente y a la vez ausente. Que no es periférico sino central, que no está en el sur sino en el norte.

Prepandemia nuestros estudiantes trabajaban en la identidad visual de la Radio del Barrio pero luego se redireccionaron todos los esfuerzos hacia las urgencias que se desataron de la emergencia sanitaria en la comunidad. A través de talleres participativos con los vecinos, una de las principales necesidades comunicacionales que surgió fue el entendimiento de aspectos vinculados a la prevención del COVID. En una segunda etapa el desarrollo de una campaña de donación de plasma entre los vecinos recuperados. Se articuló con el equipo médico del Hospital de Clínicas dependiente de la Universidad, que monitoreó la producción de contenidos y su adaptación a las tipologías que nuestros estudiantes en conjunto con la comunidad, propusieron para intervenir.

Resultados

Sistema visual compuesto por una animación cuyo propósito fue lograr interpelar a la comunidad sobre la donación de plasma y surgió del trabajo en conjunto con el barrio intentando representar visualmente las metáforas que surgieron de un taller de palabras sobre el COVID. También se realizó una pieza audiovisual con la intervención de un freestyler del barrio que trabajó en conjunto con otro joven freestyler de la FADU. En síntesis. Poner en valor la

coautoría, pasar de una conversación endogámica del taller hacia una conversación social.

Gracias Barrio31

Palabras clave

Proyecto Situado, Prácticas Colaborativas, Diseño Social, Universidad Pública, Barrio31

Conclusiones

Al sur de la pandemia, cuando “el otro” en territorio deja de ser simulado como sucede en las aulas universitarias y la comunidad se acopla al acto pedagógico como un sujeto más para viabilizar el proceso de aprendizaje y enseñanza, es allí donde emergen prácticas innovadoras. Es allí donde se reconfigura la noción de proyecto. La intensa pedagogía del virus nos lo ha enseñado.

Bibliografía y referencias documentales

DE SOUSA SANTOS, Boaventura (2020). La cruel pedagogía del virus. Ed Clacso.

DEWEY, J. (1967) Experiencia y Educación. Ed Losada.

ESCOBAR, A (2016) Autonomía y Diseño. La realización de lo comunal. Ed Universidad del Cauca.

FLUSSER, V. (1996) Los gestos. Ed Herder.

KOLB, D. (1984) Experiential Learning. Englewood Cliffs. Ed Prentice Hall

LAVE, J. Y WENGER, E. (1991): Situated learning: legitimate peripheral participation. Ed Cambridge University Press.

LEDESMA, M. (2018) Diseño social o El pasaje de la proyectualidad objetual a la proyectualidad situacional en Retóricas del Diseño Social. Wolkowicz ediciones

MANZINI, E (2015). Cuando todos diseñan: una introducción al diseño para la innovación social. Ed Experimenta.

PELTA, R. (2004) Diseñar hoy. Ed. Paidós.

Biografías

BERNASCONI Jorge, FADU UBA, Argentina.

Arquitecto, Profesor adjunto de la materia Arquitectura 1 y de Introducción a los Tipos Constructivos. Consejero Superior por el Claustro de Graduados de la Universidad de Buenos Aires. Secretario de Relaciones Institucionales de la FADU UBA. Director del Proyecto de Extensión UBANEX "Taller Abierto en el

Barrio 31". Director del Proyecto de Investigación "Evaluación Colaborativa en la FADU".

"GALIANA Cecilia, FADU UBA, Argentina.

Diseñadora Gráfica, Profesora Adjunta de la materia Diseño Gráfico 1. Titular del Taller de Dibujo del Programa de Educación a Distancia de la Universidad de Buenos Aires (UBAXXI) y de la materia optativa Diseño para la Educación. Secretaria de Extensión Universitaria y Bienestar Estudiantil FADU UBA. Doctoranda en Diseño con un proyecto de tesis encuadrado en el área de Didáctica Proyectual. Codirectora del Proyecto de Investigación ""Evaluación colaborativa en la FADU""



9º encuentro
bid_
enseñanza
y diseño

Mesa 12
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 12

Una herramienta para medir el sesgo de género en el diseño de juguetes

Manchado-Perez, Eduardo, Profesor, Universidad de Zaragoza, Escuela de Ingeniería y Arquitectura (EINA), Teodoro-Ciudad, Laura, Estudiante, Universidad de Zaragoza, Escuela de Ingeniería y Arquitectura (EINA)

Objetivos

Describir una experiencia docente de TFG centrada en los principios del Diseño Social, la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y las metas de la Responsabilidad Social Corporativa. Describir una experiencia de actividad docente de diseño orientada a la investigación teórica y a la generación de modelos metodológicos, en vez de a la realización de un proyecto específico.

Resumen

Los juguetes son un medio socializador fundamental en la ruptura o perpetuación de roles de género. A partir de un extenso estudio, se desarrolla y valida una herramienta usable por cualquier profesional o estudiante que desee diseñar o evaluar un juguete por su grado de responsabilidad de género.

Desarrollo de la propuesta

El género es un constructo social referido a las características no anatómicas, sino de comportamiento, aptitudes, actitudes,... que se asocian a un individuo por su sexo biológico. Se trata de diferencias entre individuos no naturales, sino resultado de una educación y socialización diferenciada por sexos. En tanto que estas diferencias han sido construidas en un contexto de prevalencia de uno de los dos sexos sobre el otro, sustentan desigualdades y limitan el desarrollo de los individuos a lo prescrito para su sexo.

El Diseño Social es una corriente que con carácter transversal propugna: i) Que las capacidades, conocimientos y habilidades de la profesión pueden ser aplicables en la búsqueda de soluciones al conjunto de necesidades que afectan a los seres humanos; y ii) Que, dado lo anterior, la actividad de diseño debe asumir su responsabilidad como motor de cambio, innovación y progreso social. El concepto de "cambio social" puede ser ambiguo e incluso contradictorio dependiendo del perfil ideológico de quien lo plantee. Por tanto, en un contexto universitario, foro no solo en que se transmite conocimiento sino

de debate y reflexión, puede ser necesario convenir algunos puntos de referencia claros e indiscutibles. Así, definiremos el concepto de “progreso social” desde la referencia consensuada del listado de Objetivos de Desarrollo Sostenible propugnados por Naciones Unidas como meta compartida y universal, asumida por la mayoría de instituciones y organizaciones públicas y privadas de la mayor parte de países del mundo. Dentro de estos, el ODS número 5 se refiere a la Igualdad de Género, y su satisfacción constituye, como el resto de ODS, una responsabilidad compartida, urgente e ineludible para el entorno universitario. La universidad es un espacio óptimo para el desarrollo de la investigación en diseño. Se dispone del tiempo, el entorno y los recursos necesarios para generar nuevo conocimiento y la reflexión teórica de un modo difícilmente accesible por otros sectores profesionales. Ergo es conveniente incentivar el desarrollo de proyectos investigadores y acompañar y orientar a cualquier estudiante con iniciativa en este sentido. Así, se ha desarrollado como Trabajo de Fin de Grado la investigación “Análisis crítico de la responsabilidad del diseño en la conformación de roles de género en la infancia”. Este estudio recopila los conceptos más relevantes sobre la cuestión del género, y referencia las principales investigaciones en este campo aplicables a la profesión. Se reflexiona sobre la responsabilidad que del diseño en la evolución de los roles de género, y sus consecuencias. Visto lo fundamental de la experiencia de aprendizaje asociada al empleo de juguetes en la infancia, la autora recopila algunos análisis ya existentes y aporta los propios. Del conocimiento generado, se obtiene una matriz de evaluación MATRIX FOR GREAT (Gender Responsible Evaluation Tool) para una valoración crítica y responsable del producto respecto al ODS nº 5

Palabras clave

Diseño social, Diseño responsable, Igualdad de género, ODS, resultados del aprendizaje.

Conclusiones

Se ha caracterizado la responsabilidad del diseño de juguetes en la perpetuación o ruptura de los roles de género. Se facilita el análisis de los aspectos desde los que pueden estar manteniéndose estereotipos que podrían romperse con una adecuada intervención, con una herramienta de evaluación y guía que permite introducir la perspectiva responsable sobre el género en el aprendizaje del diseño.

Bibliografía y referencias documentales

Arriazu, A. D. C. (2000). El patriarcado, como origen de la violencia doméstica. Monte Buciero, (5), 307-318.

Beauvoir, Simone de (2000): El Segundo Sexo. I. Los hechos y los mitos y II. La experiencia vivida, Madrid, ed. Cátedra (1ª ed. francesa, 1949).

Bem, S. L. (1981). Gender schema theory: A cognitive account of sex typing. Psychological review, 88(4), 354.

- Bian, L., Leslie, S. J., & Cimpian, A. (2017). Gender stereotypes about intellectual ability emerge early and influence children's interests. *Science*, 355(6323), 389-391.
- Blakemore, J. E. O., & Centers, R. E. (2005). Characteristics of boys' and girls' toys. *Sex Roles*, 53(9), 619-633.
- Blakemore, J., Berenbaum, S. A., & Liben, L. S. (2009). *Gender development*. New York: Psychology Press.
- Boulding, E. (1983). Public Nurture and the Man on Horseback. *Face to Face: Fathers, Mothers, Masters, Monsters-Essays for a Non-sexist Future*, Westport, Connecticut, 273-291.
- Butler, J. (2007). *El género en disputa: el feminismo y la subversión de la identidad*. Paidós.
- Bussey, K., & Bandura, A. (1999). Social cognitive theory of gender development and differentiation. *Psychological review*, 106(4), 676.
- Cimpian, A., Mu, Y., & Erickson, L. C. (2012). Who is good at this game? Linking an activity to a social category undermines children's achievement. *Psychological science*, 23(5), 533-541.
- Cunningham, S. J., & Macrae, C. N. (2011). The colour of gender stereotyping. *British Journal of Psychology*, 102(3), 598-614.
- Dinella, L. M., & Weisgram, E. S. (2018). Gender-typing of children's toys: Causes, consequences, and correlates. *Sex Roles*, 79(5-6), 253-259.
- Erikson, E. H., & Miralles, G. (1980). *Identidad juventud y crisis* (No. 155.2 E7).
- Etaugh, C., & Liss, M. B. (1992). Home, school, and playroom: Training grounds for adult gender roles. *Sex roles*, 26(3-4), 129-147.
- Farb, P. (1978). *Humankind*. Houghton Mifflin Harcourt (HMH).
- Fulcher, M., & Hayes, A. R. (2018). Building a pink dinosaur: The effects of gendered construction toys on girls' and boys' play. *Sex Roles*, 79(5-6), 273-284.
- Harding, S. G. (1986). *The Science Question in Feminism*. Ithaca/London: Cornell University Press.

Heller, E. (2004). *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Gustavo Gili.

Kampal Data. (2019). *Estudio de Género en la I+D+i en la Universidad de Zaragoza*.
http://prensa.unizar.es/notasprensa/anexos/0_Estudio%20genero%20investiga%20UZ.pdf

Lerner, G., & Tusell, M. (1990). *La creación del patriarcado* (pp. 34-36). Barcelona.

Liben, L. S., & Bigler, R. S. (2002). *The developmental course of gender differentiation: Conceptualizing, measuring, and evaluating constructs and pathways*. Monographs of the Society for Research in Child Development.

López, F. (1988a). *Adquisición y desarrollo de la identidad sexual y de género*. En J. Fernández (coor). *Nuevas perspectivas en el desarrollo del sexo y del género*. Madrid: Pirámide.

Maccoby, E. E. (1999). *The two sexes: Growing up apart, coming together* (Vol. 4). Harvard University Press.

McGlone, M. S., & Aronson, J. (2006). *Stereotype threat, identity salience, and spatial reasoning*. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 27(5), 486-493.

Moles, A. A. (1972). *Théorie des objets*.

Myers, D. G. (2006). *Psicología*. Ed. Médica Panamericana

New York City Department of Consumer Affairs. (2015). *From Cradle to Cane: The Cost of Being a Female Consumer - A Study of Gender Pricing in New York City*. <https://www1.nyc.gov/assets/dca/downloads/pdf/partners/Study-of-Gender-Pricing-in-NYC.pdf>

Pecellín, C. (2019). *El sexismo en la publicidad de la industria juguetera* (tesis de pregrado). Universidad de Sevilla, Sevilla.

Prieto, P. B. (2004). *La violencia contra las mujeres: prevención y detección, cómo promover desde los servicios sanitarios relaciones autónomas, solidarias y gozosas*. Ediciones Díaz de Santos.

Reich, S. M., Black, R. W., & Foliaki, T. (2018). *Constructing difference: LEGO® set narratives promote stereotypic gender roles and play*. *Sex Roles*, 79(5-6), 285-298.

Rippon, N. (Noviembre 26, 2020). ¿Cerebro rosa o azul? Por qué los estereotipos de género son malos. Jornada de la Comunidad de Investigación con Dimensión de Género del Sistema Navarro de Innovación (SINAI). Online. <https://www.aditechcorp.com/iniciativas/investigacion-con-dimension-de-genero/>

Rodríguez Menéndez, M., & Peña Calvo, J. (2005). Identidad de género y contexto escolar: una revisión de modelos. *Revista Española de Investigaciones Sociológicas (REIS)*, 112(1), 165-194.

Rommes, E. (2014). Feminist interventions in the design process. *Gender in Science and Technology*, 41.

Rommes, E., Bos, M., & Geerdink, J. O. (2011). Design and Use of Gender Specific and Gender Stereotypical Toys. *International Journal of Gender, Science & Technology*, 3(1).

Rubin, G. (1975). The traffic in women: Notes on the "political economy" of sex.

Sánchez, T. E. R. (2009). Desarrollo de la identidad de género desde una perspectiva psico-socio-cultural: un recorrido conceptual. *Interamerican Journal of Psychology*, 43(2), 250-259.

Tiger, L. (1970). The possible biological origins of sexual discrimination. *Md LF*, 1, 2.

Unicef. (2016). Female Genital Mutilation/cutting: a Global Concern. UNICEF's Data Work on FGM/C. https://www.unicef.org/media/files/FGMC_2016_brochure_final_UNICEF_SPREAD.pdf

Weisgram, E. S. (2016). The cognitive construction of gender stereotypes: Evidence for the dual pathways model of gender differentiation. *Sex Roles*, 75(7), 301-313.

Yeung, S. P., & Wong, W. I. (2018). Gender labels on gender-neutral colors: Do they affect children's color preferences and play performance?. *Sex Roles*, 79(5-6), 260-272.

Biografías

Eduardo Manchado, Escuela de Ingeniería y Arquitectura de la Universidad de Zaragoza.

Doctor por la Universidad de Zaragoza (programa Ingeniería de Diseño y Fabricación), Licenciado en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid (España), y BA Hons en 3D Product Design por la De Monfort University de Leicester (Reino Unido).

Diseñador de producto y gráfico, actualmente Coordinador y Profesor del Máster Universitario en Ingeniería de Diseño de Producto, y profesor del Grado en Ingeniería de Diseño Industrial y Desarrollo de Producto de la Universidad de Zaragoza (España). En la actualidad, investigando aspectos relacionados con el Diseño de Producto en un sentido amplio en los campos de Diseño Social, Innovación abierta, Diseño Emocional, Comunicación de Producto, y Diseño de Producto Sistema Servicio, además de metodologías innovadoras para el aprendizaje de habilidades profesionales para el ejercicio de la actividad de Diseño.



9º encuentro
bid_
enseñanza
y diseño

Mesa 12
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 12

MÁS ALLÁ DEL AULA. ACCIONES CON PERSPECTIVA DE GÉNERO.

María del Rosario Sáez Salvador, Catedrática de Medios Audiovisuales, EASD València

Objetivos

Promover el diseño con perspectiva de género. Fomentar la colaboración entre las diferentes disciplinas del diseño. Impulsar cambios sociales en materia de igualdad, despertar conciencias. Exponer los resultados y conclusiones obtenidos de las experiencias realizadas en el marco de la optativa Re-presentaciones de género: el vídeo como herramienta subversiva.

Resumen

Diseñar con perspectiva de género es apostar por el cambio, es contribuir a crear una sociedad más justa y equitativa, es aportar soluciones inclusivas y transformadoras. El sistema educativo ha de responder a esta necesidad y dotar al alumnado de los recursos para adquirir dicha competencia.

Desarrollo de la propuesta

El marco legal en el que se inscriben los Estudios Superiores demanda la integración de la perspectiva de género en sus currículums, pero la realidad en las aulas evidencia la ausencia de contenidos relacionados con la materia, la soledad del profesorado concienciado que asume esta tarea, y la falta de referentes o proyectos que corroboren que incluirla en nuestras enseñanzas supone un impacto positivo para el desarrollo profesional de nuestro alumnado.

Con la intención de paliar esa carencia la optativa de la EASD València Re-presentaciones de género: el vídeo como herramienta subversiva pretende dotar al alumnado de los conocimientos teóricos y las herramientas necesarias para diseñar proyectos con perspectiva de género.

La performance y el vídeo se convierten en instrumentos artístico-educativos para subvertir el discurso hegemónico, y en prácticas con las que traspasar el entorno encorsetado y rígido del aula para apoderarnos del espacio público. Un espacio que entendemos como espacio de libertad, de resistencia, de diálogo y negociación, de debate social en el que el cuerpo es capaz de transitar de lo personal a lo político, rompiendo su silencio e impulsándose como altavoz para

visibilizar y denunciar los mecanismos que nos oprimen, discriminan y excluyen.

Ejemplo de ello son las acciones llevadas a cabo por el alumnado en el marco de la optativa y recogidas en el Instagram de la asignatura @representacionesdegenero, creadas en un ambiente de reivindicación, sensibilización y deseo de transformación social y con una metodología colaborativa, cualitativa y enfocada al proceso.

En 2017 diseñamos el túnel de la violencia (<https://www.instagram.com/p/CIid5rKccs/?igshid=5vf0swezjruk>), una instalación artística que montamos y destrozamos, a modo de catarsis, en una performance grupal. En el 2018 desarrollamos el proyecto ReDiseñándonos, que incluía una pieza expositiva basada en la idea de que todas/os somos parte y proceso del cambio hacia una sociedad libre de violencias machistas (<https://www.instagram.com/p/CIqmaCeKjKq/?igshid=fzqt4qytadt6>) y una performance grupal en el espacio público (<https://www.instagram.com/p/CIqqaLOKE4K/?igshid=vwc5i3nzscba>). En el 2019, con la acción 1027, denunciábamos que la violencia de género no es un problema privado de las mujeres, sino público, y que afecta y compete a toda la sociedad. La acción fue noticia en la televisión valenciana (https://www.instagram.com/p/CC_RBw8Kg9n/?igshid=1eahw4vj5zil2) y la repetimos, a petición de la Coordinadora Feminista de València, en la plaza del Ayuntamiento, al acabar la manifestación del 25N (<https://www.instagram.com/p/B5ULnoUq617/?igshid=1fqpmahk88xkl>). Durante la pandemia, la imposibilidad de ocupar el espacio público no nos impidió conquistar el espacio virtual con la acción #NoNosCallan25N y la creación de un filtro para Instagram, una pancarta para la fachada de la escuela y la difusión, por redes sociales, de vídeos reivindicativos en materia de igualdad.

Palabras clave

performance, perspectiva de género, educación superior, espacio público, cuerpo.

Conclusiones

Para evaluar el impacto de la optativa en el alumnado, tanto a nivel personal como profesional, se realizó una encuesta a una muestra de 40 personas. Los datos obtenidos reflejan que diseñar acciones con perspectiva de género les ayuda a tomar conciencia sobre las desigualdades, influye de forma positiva en la creación de sus diseños, y las/les posiciona como agentes de futuros cambios sociales.

Bibliografía y referencias documentales

Donoso-Vázquez, T. y Velasco-Martínez, A. (2013). “¿Por qué una propuesta de formación

en perspectiva de género en el ámbito universitario?" Profesorado: Revista de curriculum y formación del profesorado, Vol. 17 Núm 1, pp. 71-88. Recuperado de <https://www.ugr.es/~recfpro/rev171ART5.pdf>

Ferrando, B. (2007). El arte de la performance. Elementos de creación. Valencia: Mahali.

González-Victoria, L. M. (2011). "Artes de acción: re-significación del cuerpo y el espacio urbano". Revista Nodo, Vol. 5 Núm 10, pp. 55-72. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3736212>

Sacchetti, E. (2014). "El cuerpo representado y actuado en el arte contemporáneo. Aproximación a casos andaluces". Revista de Antropología Experimental, Núm 10, pp. 35-53. Recuperado de <https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/rae/article/view/1940>

Menéndez MenéndezM. I. (2003). "El Espacio Europeo de Educación Superior en España: incorporación de contenidos y metodologías de género en comunicación". Revista Internacional De Comunicación Y Desarrollo (RICD), Vol. 1 Núm 0, pp. 23-34. Recuperado de <https://revistas.usc.es/index.php/ricd/article/view/1983>

Simón Rodríguez, M. E. (2017). La igualdad también se aprende. Cuestión de Coeducación. Madrid: Narcea.

Biografías

Licenciada en Comunicación audiovisual por la Universidad de Valencia en 1997, Máster en Artes Visuales y Multimedia por la Universidad Politécnica de Valencia en 2015 en la línea de investigación Arte y Género.

Profesora de Medios audiovisuales en la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia desde el 2005. Catedrática de Medios Audiovisuales desde el 2021.

Su trabajo artístico y de investigación está relacionado con el género, el vídeo y la performance. Ha expuesto sus proyectos de videoperformance en exposiciones como Atenea. Mujeres artistas y tecnólogas, o en el festival Fem tour truck en 2018, en el certamen audiovisual La dona mira. Mira la dona en el 2019 o en el festival Mostra Viva del Mediterrani en 2020.



9ºencuentro
bid_
enseñanza
y diseño

Mesa 12
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 12

Diseñar experiencias de aprendizaje

Amalia Creus, Profesora e investigadora. Subdirectora de Docencia de los Estudios de Ciencias de la Información y la comunicación, Universitat Oberta de Catalunya (UOC), Pablo Lara Navarra, Profesor e investigador. Ciencias de la Información y la comunicación, Universitat Oberta de Catalunya (UOC)

Objetivos

Presentamos las principales claves del diseño instruccional de programas formativos en la Universitat Oberta de Catalunya. Concretamente nos enfocamos en el diseño docente basado en retos (Challenge Based Learning) aplicado al ámbito del diseño y en el marco de un modelo educativo 100% online.

Resumen

Presentamos las principales claves del diseño instruccional de programas formativos en la Universidad Oberta de Catalunya. Concretamente nos enfocamos en el diseño docente basado en retos (Challenge Based Learning) aplicado al ámbito del diseño y en el marco de un modelo educativo 100% online.

Desarrollo de la propuesta

La Universitat Oberta de Catalunya es una universidad virtual, arraigada a Catalunya y abierta al mundo, que tiene como uno de los principales focos de su misión institucional formar a las personas a lo largo de la vida, contribuyendo a su progreso y al de la sociedad. Nuestro modelo educativo es 100% no presencial, está basado en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación, y tiene como elemento central la actividad del estudiante. Eso significa que en el diseño pedagógico de nuestros programas formativos buscamos que los y las estudiantes aprendan haciendo, fundamentalmente a partir de actividades o prácticas de evaluación continuada que se realizan de manera progresiva a lo largo del curso académico. Este planteamiento se inspira en el aprendizaje basado en retos (Challenge Based Learning - CBC, en sus siglas en inglés), desde el que se busca implicar al alumnado en la resolución de problemáticas o desafíos auténticos vinculados al contexto profesional de su ámbito de formación.

Tres elementos principales componen el modelo educativo de la UOC: el equipo docente, los recursos de aprendizaje (que comprenden los materiales, los entornos y las herramientas necesarias para desarrollar las actividades de aprendizaje y su evaluación), y la comunidad en red, entendida como el conjunto de dinámicas comunicativas y participativas que favorecen la construcción conjunta del conocimiento entre estudiantes y profesores. Todos estos elementos se combinan con la finalidad de proporcionar una experiencia de aprendizaje que tiene como hilo conductor el acompañamiento, que entendemos como un proceso vivo, continuo, compartido y dialógico a partir del cual buscamos ofrecer al estudiantado un conjunto de 'andamiajes' que sostengan y guíen el aprendizaje y que les permitan, como señalan John Hattie y Helen Timperley (2007), responder a tres preguntas fundamentales: ¿Adónde voy? (Cuáles son las metas o objetivos de aprendizaje), ¿Cómo estoy avanzando? (Qué progreso se está logrando hacia la meta) ¿Hacia dónde continuar? (Qué actividades, actitudes o procesos son necesarios para progresar más y mejor).

En esta comunicación abordamos tres aspectos centrales del diseño instruccional de nuestros programas que son especialmente relevantes: 1) La integración y sistematización de los procesos de diseño docente; 2) la conceptualización de actividades de aprendizaje inspiradas en situaciones profesionales reales; 3) la curación de los recursos docentes y su visualización en el aula virtual.

Palabras clave

e-Learning, diseño instruccional, aprendizaje auténtico, recursos de aprendizaje, feedback

Conclusiones

Discutiremos los beneficios y límites de la integración y sistematización de los procesos de diseño instruccional; la importancia de la curación y de la estructura de visualización de los recursos de aprendizaje como elemento clave de diseño docente; la necesidad de avanzar hacia modelos de feedback formativos y dialógicos, más centrados en la construcción del aprendizaje que en sus resultados.

Bibliografía y referencias documentales

Gallagher, S.; Savage, T. (2020) Challenge-based learning in higher education: an exploratory literature review, *Teaching in Higher Education*, DOI: 10.1080/13562517.2020.1863354

Hattie, J., Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*. Vol. 77 No 1, 81-112.

Carlson, A. (2002). Authentic learning: What does it really mean? Western Washington University.
http://pandora.cii.wvu.edu/showcase2001/authentic_learning.htm

Biografías

Amalia Creus es profesora e investigadora en la Universitat Oberta de Catalunya. Licenciada en Comunicación por la Universidade Federal do Rio Grande do Sul, master en Comunicación y Cultura por la Universidade Federal do Rio de Janeiro y Doctora en Educación y Artes Visuales por la Universitat de Barcelona. Fue investigadora visitante predoctoral en el departamento de Sociología de la University College Dublin, en la Facultad de Derecho de la Universidad de Malta y en el Departament of History of Art and Screen Media del Birkbeck College, Londres. Sus principales intereses de investigación son las visualidades contemporáneas y la cultura visual, las identidades y carreras profesionales en la sociedad, y la interacción entre comunicación y educación. Es experta en diseño instruccional y e-Learning, y actualmente es la subdirectora de docencia de los Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación de la UOC.



9º encuentro
bid_
enseñanza
y diseño

Mesa 12
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 12

Modelo educativo CONECTA para el diseño

Salvador Edmundo Valdovinos Rodríguez, Profesor de tiempo completo, Universidad Autónoma de Ciudad Juárez

Objetivos

Potenciar las propias habilidades del estudiante de diseño y conectarlo con las necesidades de la comunidad para vislumbrar un futuro sustentable y contribuir como diseñador para facilitar las actividades humanas y mejorar la calidad de vida.

Resumen

El modelo educativo CONECTA para el diseño se centra en el estudiante, y explora diseño social, interdisciplina, investigación, trabajo colaborativo e individual en el ambiente de la educación a distancia (Teams), para vincular al diseñador consigo mismo, con su comunidad y transformar su entorno.

Desarrollo de la propuesta

Introducción

El modelo educativo CONECTA para el diseño gráfico surge de una experiencia de más de siete años en la asignatura de Diseño de la Información para el programa de Diseño Gráfico de la UACJ. Se investigaron principios como la exploración de problemas sociales de la propia comunidad, el trabajo colaborativo, la interdisciplina, la investigación (Valdovinos & Husted, 2019) y finalmente, el desarrollo de la experiencia de aprendizaje en el ambiente de la educación a distancia en Teams. Se incluyeron temas como sustentabilidad, diseño participativo, emprendimiento, gestión del diseño y autoaprendizaje. La continua reflexión como educador y la retroalimentación de los estudiantes permitieron evaluar las experiencias y construir el modelo de manera iterativa. El trabajo en equipo con estudiantes de disciplinas fuera del diseño y la contribución de sus profesores han proporcionado una visión más amplia de los problemas a atender y producen respuestas por parte de los estudiantes más pertinentes e innovadoras. La plataforma Teams facilitó el trabajo colaborativo y agilizó el flujo continuo entre las actividades en equipo y de manera individual, en las consultas e interacción que se llevaron a cabo entre estudiantes y profesor. Dicha plataforma y las redes socio-digitales permitieron

tener agilidad en el acercamiento con la comunidad, al elaborar y aplicar instrumentos de recolección de datos.

Metodología

El estudiante es el eje central, quien realiza un acercamiento a la comunidad con técnicas de investigación innovadoras para entender a fondo a la persona y su entorno (Rogel, Moreno, & Valdovinos, 2016) . Acude a expertos e incorpora a estudiantes de otras carreras para enriquecer la propia visión del escenario. Las propuestas de diseño se desarrollan mediante el trabajo en equipo e individual en un flujo que permite a los estudiantes visualizar la construcción del proyecto y su contribución personal. El educador selecciona un problema real, planea la experiencia de aprendizaje y escucha, guía al estudiante y facilita la toma de decisiones. Finalmente, se evalúan los avances a lo largo del proceso.

Resultados

El proceso vincula al estudiante consigo mismo, con su manera de trabajar, de explorar el mundo y lo conecta con su comunidad. Promueve la interacción con sus pares, profesores e involucrados a través del diálogo interdisciplinar para lograr entendimiento de qué hacer y para qué hacerlo; y finalmente, conduce a desarrollar propuestas sustentables e innovadoras.

Palabras clave

Modelo educativo, diseño social, trabajo colaborativo, investigación, ambiente digital.

Conclusiones

El modelo CONECTA desarrolla en el estudiante una visión clara de su papel como comunicador visual y promotor de un futuro sustentable. Construye experiencias de aprendizaje que le dan un significado nuevo a su labor como diseñador y como miembro de la comunidad. Los principios de este modelo se pueden desarrollar en el ambiente digital, de manera creativa e innovadora en cualquier área del diseño

Bibliografía y referencias documentales

Valdovinos, S. y Husted, S. (2019). La enseñanza de la investigación para el diseño y el diseño social: un ejercicio educativo de aprendizaje basado en proyectos e interdisciplina. En Innovación social y diseño. Ortiz, J. y Alatorre, D. (Comp.) México: UNAM, Centro de Investigaciones de Diseño Industrial.

Rogel, É.; Moreno, L. y Valdovinos, S. (2016) La investigación como herramienta en la formación del diseñador para la solución de problemas sociales: El programa de diseño gráfico en la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. En Irigoyen, L.F.; Aguilar, M. y Elizalde, A. (Coord.). Estrategias para la formación del diseñador. Hermosillo: Universidad de Sonora / Qartuppi (2016).

Biografías

Salvador E. Valdovinos R., Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, México. Doctor en Educación del Arte y el Diseño por la Universidad Concordia en Montreal, Canadá. Disertación: "Investigación para el diseño: análisis comparativo sobre enseñanza y aprendizaje entre un programa de diseño gráfico de Canadá y uno de México". Licenciado y maestro en Diseño Gráfico con mención honorífica por la Universidad Autónoma de San Luis Potosí. Ejercicio profesional y docente desde 1985. Profesor-investigador de tiempo completo de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, en el programa de Diseño Gráfico desde 2008, en licenciatura y posgrado.

Miembro del Sistema Nacional de Investigadores. Miembro del Comité de Actualización del Plan de Estudios de Diseño Gráfico 2021.

Áreas de investigación: Diseño Gráfico en la Industria, Educación del Diseño, Diseño Social y Sostenible.

Miembro del cuerpo académico Diseño, Usuario y Entorno. Miembro de Design Research Society, AIGA y NAEA.



9ºencuentro
bid_
enseñanza
y diseño

Mesa 12
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 12

De lo cercano a lo remoto

Daniela Rogoza, Jefa de Estudios y Learning Experience Designer, La Nave Nodriza

Objetivos

- Compartir el conocimiento adquirido al aplicar metodologías de diseño centrado en las personas para contener, acompañar y estabilizar los procesos de aprendizaje en un entorno VUCA.
- Proponer formas de trabajo centradas en las personas y no en las herramientas.
- Aportar una perspectiva propia al debate de formación online, sí o no
- Compartir las conclusiones, aprendizajes y principios que guían la toma de decisiones y el diseño de formaciones en La Nave Nodriza.

Resumen

#LoRemoto, proyecto surgido durante el confinamiento en el que experimentamos y aprendimos proponiendo contenidos y dinámicas basadas en human centered design usando metodologías de UX y service design al servicio de la formación en diseño. Repensar el espacio presencial para el entorno virtual.

Desarrollo de la propuesta

El Programa de Diseño de Experiencia de Usuario es la misión más ambiciosa de La Nave Nodriza, un espacio de aprendizaje y reflexión en torno al diseño humanista de productos y servicios digitales. Más de 300 horas preparan a los estudiantes para la creación de propuestas de soluciones más holísticas, que tienen en cuenta la inclusión, la diversidad, la ética y el planeta.

Lo conforman dos cursos: Diseño Estratégico y Diseño de Interacción. Estos son paralelos y hacen dos recorridos profesionales que se entrelazan a lo largo de siete meses, promoviendo el intercambio de conocimiento transversal.

Diseño Estratégico se centra sobre todo en las fases de ideación y conceptualización, entender el problema y enfrentarlo con una actitud propositiva y como una oportunidad de intervención desde el pensamiento

crítico, experimental o especulativo, a través de la investigación, el diseño de servicios, negocios y futuros.

Desde Diseño de Interacción se trabaja con el foco en la implementación de soluciones digitales que den respuesta a nuevas necesidades con nuevos formatos, siempre centradas en la usabilidad, el diseño de interfaces accesibles y la soberanía tecnológica.

El proyecto de fin de curso es el diseño de un producto o servicio que proponga soluciones alternativas a retos basados en las ODS. Su objetivo es aportar al sector diseñadores más completos y comprometidos con el bien común.

Durante 2020, en la fase de proyecto final de estos dos cursos, empezó el primer confinamiento obligatorio. Personas que se encontraban cada semana y aprendían en un espacio físico compartido debían quedarse en casa, pero no solo eso: desinformación, miedo, ansiedad, incluso cambios de situación laboral tremendamente duros e inesperados, desarmaban el espacio seguro construido en los meses previos, creando el peor entorno para el aprendizaje.

La Nave Nodriz es una escuela de vocación presencial. ¿Cómo podíamos trasladar esa experiencia al aprendizaje online? Creando nuevos espacios, herramientas y rituales para el seguimiento personalizado de cada proceso individual: facilitación de las sesiones online, herramientas físicas enviadas por correo a casa, repensar tiempos de clase y de descanso, actividades prácticas, reuniones personalizadas...

En 2021, una parte fundamental del éxito de este programa ha sido la implementación de lo aprendido para el acompañamiento del aprendizaje y transmisión de conocimiento, dado que las circunstancias de la pandemia obligaban a rediseñar las clases para presencial o remoto casi semana a semana.

El resultado son más de 40 proyectos en las dos últimas ediciones. Sólidos e innovadores, con propuestas que podrían implementarse de inmediato, donde las personas, su contexto y el planeta, son protagonistas. Se pueden ver en las publicaciones de Medium:

Reto 2020: favorecer el bienestar y la salud de las mujeres
<https://medium.com/la-pastora-espacial>

Reto 2021: el papel del diseño en la acción por el clima
<https://medium.com/planeta-nodrizo>

Palabras clave

UX, remoto, síncrono, aprendizaje, facilitación

Conclusiones

La facilitación personal tanto en el entorno presencial como remoto, la organización del trabajo en torno a herramientas digitales de uso gratuito, los rituales, las jornadas informativas, las mentorías y café en remoto, han sido clave. Pero no todo ha sido digital: aprovechar los servicios públicos como espacios abiertos o correos para el envío de materiales, cajas, juegos, ha sido fundamental.

Bibliografía y referencias documentales

Downe, L. (2020), Good Services: How to Design Services that Work, Publicación Independiente

Korenman, J. (21 de marzo de 2020), How we Built an Online School — Our Playbook for Building Digital Classrooms, shorturl.at/tBFMX

David Reinfurt, (2019), A New Program for Graphic Design, Publicación independiente

Aiga Educators (21 de Marzo de 2020), In Teaching Under Quarantine, Connection & Tangible Work Are Key, shorturl.at/fuDN3

Kahneman, D. (2013), Pensar rápido, pensar despacio, Editorial DEBOLSILLO

Krug, S. (2015), No me hagas pensar, Editorial Anaya Multimedia

Van Helvert, M. (2016), The responsible object: a history of design ideology for the future, Idea Books

Glaser, M. (2015), Diseñador / Ciudadano: Cuatro textos breves (más o menos sobre diseño), Gustavo Gili

Biografías

Isa Ludita, La Nave Nodriza, España

Isa Ludita lleva más de 25 años dedicada a humanizar la tecnología desde el diseño. Ha recibido la Mención Especial del Jurado en el Premio Nacional de Diseño 2020, en la modalidad Profesionales y es pionera en las disciplinas emergentes del diseño, que proponen incluir la visión de las personas usuarias en el proceso de creación de productos y servicios digitales.

Desde 2013 CEO y co-fundadora de La Nave Nodriza, la escuela de referencia para la reflexión y el aprendizaje en torno al diseño de productos y servicios digitales con perspectiva humanista. También forma parte de ilios network, un colectivo que explora nuevos modelos organizativos y desarrolla proyectos de diseño e innovación que ayudan a humanizar la modernidad.