



9º encuentro
bid_
enseñanza
y diseño

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

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

Kurul. Aprovechando un diseño de autor para un taller colaborativo.

Rocío Sancho Alambillaga, Directora del Máster de Diseño de Interiores, ESNE Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología, Eva Hurtado Torán, Profesora titular del Grado de Diseño de Interiores, ESNE Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología, Carmelo Rodríguez Cedillo, Profesor asociado del Grado de Diseño de Interiores, ESNE Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología.

Objetivos

- Trabajar desde el diseño de autor para convertirlo en colaborativo a través de procesos de co-diseño.
- Favorecer la colaboración en el diseño a través de pedagogías experimentales.
- Recorrer junto a los alumnos todo el proceso de conceptualización, diseño y auto-construcción desde un paradigma de la sostenibilidad, la proximidad y la colaboración.
- Trabajar en un diseño social sostenible, inclusivo y divertido.

Resumen

Mediante un taller colaborativo con alumnos de Diseño de Interiores de ESNE y de la fundación Aprocor convertimos unos asientos KURUL en un diseño colaborativo. Aprovechamos estrategias de co-diseño y auto-construcción para convertir el taller en una experiencia de innovación social y docente.

Desarrollo de la propuesta

Introducción

Mediante una colaboración entre ESNE y la fundación Aprocor, desarrollamos un taller para producir de manera colaborativa una veintena de asientos de exterior que equipasen el espacio de invernadero y patio en el que la fundación desarrolla algunos de sus trabajos de reinserción social y laboral de chicos con discapacidad intelectual.

El primer reto que nos planteamos fue el de construir un contexto en el que puedan colaborar un grupo de más de treinta personas. Profesores, alumnos y

colaboradores de la fundación colaborando en un taller de corta duración presencial debido a los avatares de la pandemia.

El segundo reto constaba en re-interpretar un diseño de uno de los profesores, los taburetes Kurul, para poder rediseñarlos y fabricarlos de manera colaborativa. El poco tiempo requería de un ensamblaje sencillo pero que garantizara llevar un diseño “exclusivo” a contextos de personas en riesgo de exclusión.

Kurul es un taburete diseñado por ENORME Studio que ha sido expuesto en lugares de prestigio como la galería de Rossan Orlandi en el Salone del Mobile de Milán. Sin embargo, su morfología es muy sencilla, derivada de la re-utilización de una bovedilla cerámica, convertida en asiento a través de la adición de cuatro patas de chapa plegada. El diseño se complementa con una total personalización a partir de la pintura a mano de la pieza. Esa sencillez constructiva y personalización fue la que aprovechamos los profesores y alumnos del taller para convertir un diseño de autor en soporte para una práctica colaborativa.

Metodología

La primera sesión del taller fue esencialmente online y trabajamos con una producción de diseños grupales para personalizar los kurules a través de diseños de los alumnos. Debido al carácter semi-presencial del mismo utilizamos la plataforma digital MIRO para poder intercambiar los distintos diseños. Después de tener un gran número de propuestas, hicimos unas valoraciones grupales valorando su potencial visual, su viabilidad técnica y económica en la propia plataforma digital.

El trabajo en grupos que iban cambiando todo el tiempo y la evaluación colectiva operan poco a poco en pos de diluir las autoría individuales y sus consiguientes conflictos y la pieza de mobiliario se convierte cada vez más en un soporte y no un fin en sí mismo.

Una vez decididos los diseños finales, se producen hasta veinte unidades distintas entre alumnos de diseño de interiores de ESNE y chicos de la fundación.

Resultados

La sencillez constructiva de la pieza y la metodología colaborativa de diseño y construcción hace que tengamos más de veinte kurules listos para ser utilizados en talleres y eventos de la fundación. El valor añadido del diseño repercute en el propio espacio y en las personas que lo usan. El diseño de autores reivindica esa idea del diseño como soporte y no como fin último... un paso del diseño de autor a proceso colaborativo.

Palabras clave

Colaborativo, mobiliario, espacio público, participativo, auto-construcción

Conclusiones

La innovación asociada a los procesos de co-diseño y construcción colectiva de piezas de mobiliario aparece como una herramienta de pedagogía muy interesante para estudiantes de diseño, en cualquiera de sus ramas. De esta manera se potencian resultados inmediatos y potentes visualmente así como se desarrollan estrategias pedagógicas compartidas y colaborativas de manera experimental.

Bibliografía y referencias documentales

Rodríguez, C (2019). ¿De qué hablamos cuando hablamos de participación?. Espacios para el Arte, desde la arquitectura a lo inmaterial. Reflexiones sobre el lugar. Es Baluard Museu d'Art Modern i Contemporani de Palma, pp.12-15.

Rodríguez, C. (2015). Cap. ¿De qué hablamos cuando hablamos de cooperación?. En EXPORT. Arquitectura Española en el Extranjero, pp.88-95. Madrid, España. Ediciones Fundación ICO.

Carbone, C (2018) O Studio Enorme e a peça Schlickeysen, ARQA. Arqitetura e Arte. Nº129, pp.126-129.

Roque, C (septiembre 2017), Bovedilla Series, cerámica aplicada al mobiliario, EXPERIMENTA. Nº75 Internet de las Cosas, pp.56-59.

Biografías

Eva Hurtado Torán, Arquitecta PhD. Estudio de Arquitectura e2 arquitectos. Profesora titular del Grado y Máster de Diseño de Interiores en Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Teconología. Amplia experiencia en concursos, proyectos de arquitectura y obra construida. Intereses de investigación en transferencias entre pensamiento y obra construida; vanguardias históricas y vivienda contemporánea. Trabajos recientes en arquitectura ecosistémica, cooperación, re-naturalización de la ciudad y pedagogía del proyecto. Estancias en Berlín y San Diego.

Rocío Sancho Alambillaga, Directora del Máster Oficial Universitario en Diseño de Interiores en ESNE, Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Teconología. Doctora por la Universidad San Pablo CEU, Ingeniera de la Edificación y Diseñadora de Interiores. En ejercicio profesional desde 2004, compagina la docencia e investigación, enfocada en la sostenibilidad y espacios interiores, con la práctica profesional de interiorismo, y dirección de obras de rehabilitación.

Carmelo Rodríguez Cedillo, Doctor arquitecto por la ETSAM. Profesor del Grado y Máster de Diseño de Interiores de ESNE, Escuela Universitaria de

Diseño, Innovación y Tecnología. Autor de las investigaciones Arqueología del Futuro, Bizarre Columns y I Book On Sundays y co-fundador de PKMN Architectures y ENORME Studio, cuyo trabajo ha sido publicado y expuesto de manera internacional.



9ºencuentro
bid_
enseñanza
y diseño

Mesa 13
Comunicaciones de experiencias de
innovación docente
Imaginar-construir futuros sociales
más equitativos

Fecha: martes 23 de noviembre
Hora: 19:20
Lugar: Casa del Lector. Sala 12

La enseñanza del diseño textil artesanal en contextos virtuales

Laura Mesta Torres, Docente investigadora, Universidad Autónoma de Ciudad Juárez

Objetivos

- Identificar las estrategias adecuadas para trasladar el trabajo del taller de textiles a una modalidad no presencial
- Generar propuestas textiles a través de la técnica del telar de mesa con base en principios del diseño social
- Integrar en la formación del diseñador consideraciones de materiales económicos, reutilizables y reutilizados

Resumen

El traslado de la educación a plataformas virtuales alejó a los estudiantes de la práctica en los talleres de diseño, en el caso del diseño textil se retomó el uso del telar de mesa, rescatando técnicas artesanales como estrategia para concientizar en cuanto al uso de materiales y maquinarias.

Desarrollo de la propuesta

Introducción: Dentro de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, el taller de textiles es un espacio en donde los estudiantes tienen a su disposición equipos y materiales para el diseño de objetos textiles, sin embargo a raíz del confinamiento establecido debido a la pandemia de COVID-19, la impartición de materias se trasladó a una modalidad virtual, obligando a los docentes a abordar la enseñanza de la práctica en una forma no presencial.

Metodología: El proceso de diseño en el taller de textiles se da a través de 3 fases: teórica, conceptual y ejecutiva. Se volvió indispensable tratar de replicar las prácticas que se realizaban en el taller con los elementos a los que los estudiantes podían tener fácil acceso, por lo cual se recurrió al uso del telar de mesa como alternativa económica, sencilla y accesible.

En la primera fase denominada teórica los estudiantes realizaron una investigación acerca de los usos de los textiles, materiales y su papel en la

sociedad actual tomando como referencia la ideología del diseño social de Papanek (1971) y Margolin (2006) en donde la toma de decisiones de diseño se aborda desde los principios relacionados con la sostenibilidad y la creación de productos éticos ambientalmente, para posteriormente hacer una discusión grupal e identificar los conceptos más relevantes.

En la segunda fase denominada conceptual, se trasladaron los conceptos identificados a propuestas de diseño textil a través del uso del color, formas, texturas y materiales bajo las condiciones de ser económicos, reutilizados, reutilizables, además de construir un discurso de diseño acorde al tema, en esta fase se realizaron láminas de composición usando técnicas mixtas tanto digitales como manuales.

En la tercera fase denominada ejecución se comenzó con la construcción del textil, presentándose aquí el reto más importante de la clase: cómo explicar el proceso de tejido, las distintas técnicas y puntadas, entender las cualidades de los materiales y su resistencia ideal para el trabajo en el telar de mesa. Los recursos utilizados fueron clases virtuales en vivo en donde los estudiantes tejían a la par que el maestro, experimentando con los materiales, el uso de dibujos explicativos, tutorías en horarios extendidos y videos, una dinámica completamente distinta tanto para docente como estudiantes.

Resultados: Se obtuvieron 10 piezas distintas de objetos textiles diseñados en telar de mesa, con materia prima y bastidores de materiales de rehusó tales como aros de bordar y marcos de fotografías, tejidos con hilos, ramas, textiles reutilizados y estambres. Se identificaron las interpretaciones de los alumnos de conceptos abstractos tales como diseño social, sostenibilidad, actualidad. Se generó material de apoyo didáctico, documentación de procesos creativos de los estudiantes. Se integraron en los resultados las interpretaciones de estudiantes de varias disciplinas: gráfico, industrial y artes visuales.

Palabras clave

Textil, Materiales, Taller de diseño, Educación Virtual

Conclusiones

Es importante reconocer que el objetivo de estas prácticas en la formación de los diseñadores tienen como finalidad entender el proceso de creación de piezas de diseño que se ofertan en el mercado, con la integración de técnicas artesanales se podría incitar al rescate de manufacturas más responsables e inclusivas, para generar diseños y diseñadores con mayor sensibilidad social y ambiental.

Bibliografía y referencias documentales

Bastidas, A. y Martínez, H. R. (2016). Diseño social: tendencias, enfoques y campos de acción, Colombia. En Arquetipo volumen (13), Julio Diciembre 2016 pp. 89 - 1

Margolin, V. (2006). El ciudadano diseñador. Revista TipoGráfica No. 73

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

Manzini, E. (2015). Design, When Everybody Designs. An Introduction to Design for social innovation. Massachusets: MIT Pres

Biografías

Licenciada en diseño de interiores y maestra en estudios y procesos creativos en arte y diseño por la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. Perfil PRODEP. Miembro de la red internacional de investigación INTERNING e integrante del CARI Filosofía y construcción del espacio.

Docente investigadora adjunta al departamento de diseño y programa de diseño de interiores de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez desde el 2016; ha sido ponente y autora de varias publicaciones a nivel nacional e internacional. Se ha desarrollado académicamente con la impartición de materias referentes a la investigación del espacio interior, nuevas tendencias en el interiorismo y talleres de diseño.

Se ha desempeñado profesionalmente en proyectos de espacios habitacionales, comerciales y escaparatismo.



9ºencuentro
bid_
enseñanza
y diseño

Mesa 13
Comunicaciones de experiencias de
innovación docente
Imaginar-construir futuros sociales
más equitativos

Fecha: martes 23 de noviembre
Hora: 19.20
Lugar: Casa del Lector. Sala 12

Diferenciar o indiferente: redesign de identidades de comércio local

Diogo Frias Riobom, Professor auxiliar e investigador, CITAD / Universidades Lusíada Portugal
Faculdade de Arquitetura e Artes, Maria João Barbosa, Professora auxiliar e investigador,
CITAD / Universidades Lusíada Portugal Faculdade de Arquitetura e Artes

Objetivos

- Inovar a identidade de marcas de estabelecimentos de comércio de rua local na cidade de Vila Nova de Famalicão através do Design de identidade. Garantir vantagem competitiva às marcas locais face à vulnerabilidade e à fragilidade reveladas pelos sistemas alimentares importados, durante a pandemia.
- Consolidar o propósito e o posicionamento de marcas de produtos frescos locais, através de estudos que diagnostiquem as imagens de marcas concorrentes de venda de produtos frescos: peixarias, talhos e frutarias. Retirar complexidade à identidade da marca para comunicar de forma eficaz com os consumidores para assegurar maior eficácia às redes de abastecimento local.
- Encontrar oportunidades de comunicar com um consumidor mais consciente através de opções ecologicamente mais corretas. Legitimar e fortalecer social e comercialmente a marca alertando para o desperdício de forma a implementar novas soluções para embalagens/sacos mais sustentáveis.
- Resolver lacunas sociais de comunicação digital (redes sociais e/ou site) da marca, resultantes da exclusão de uso de tecnologias digitais motivada por pouca escolaridade e/ou idade avançada
- Estudar novos formatos para comunicar as diferentes etapas da metodologia projetual em apresentações online.

Resumen

Este estudo visou diagnosticar fragilidades para repensar, redesenhar, dinamizar e modernizar a identidade de marcas de venda produtos frescos no comércio de rua local de forma a tornarem-se mais competitivas com as das grandes superfícies e mais próximas de um consumidor mais consciente.

Desarrollo de la propuesta

Introdução

Todas as cidades têm mensagens numerosas e complexas, espalhadas em diferentes suportes como outdoors estáticos, móveis, mupis, painéis publicitários em transportes públicos, etc. A identidade está em todos os aspetos da vida social, captando a atenção do consumidor e semeando o desejo de compra de determinado produto, sem que este o controle ou perceba.

O design de identidade contempla muitos aspetos da vida social que são fundamentais para a produção cultural, tanto ao nível global como local: sustentabilidade, ética, identidade, tecnologia, interdisciplinaridade, comunicação multimédia. Visualmente, a cidade é um labirinto difícil de decifrar. Neste sentido a identidade visual tem um potencial valioso: a diferenciação.

Esta proposta de redesign de identidade foi desenvolvida com os alunos do 1º ano da Licenciatura em Design da Universidade Lusíada Norte. Foi o primeiro desafio em contexto real para os alunos de Design I num difícil momento de confinamento provocado pelo Covid 19.

A eleição de marcas de venda de produtos frescos locais surgiu quase como uma imposição, uma vez que eram à data, os únicos estabelecimentos comerciais que não corriam o risco de encerrar. Também eram os únicos que podiam ser visitados fisicamente. Estas áreas de negócio locais, noutro contexto ainda não pandémico, encontravam-se já pouco cuidadas na sua imagem global. As razões são várias: pouca escolaridade, exclusão digital motivada por idade avançada dos seus proprietários, precária situação financeira e consequente estagnação do negócio.

Metodologia

A proposta iniciou com a identificação de estabelecimentos comerciais dedicados à venda de produtos frescos no comércio local que revelassem grandes fragilidades de comunicação.

Selecionadas as marcas comerciais a serem alvo de intervenção, os estudantes realizaram um estudo de mercado focado no posicionamento e aplicação da imagem de marcas concorrentes de super e hipermercados locais.

O exercício proposto consistiu em redesenhar a identidade da marca na sua versão a cores, preto e branco e negativo e respetiva aplicação em diferentes suportes incluindo a substituição dos sacos de plástico por soluções sustentáveis.

Foram criadas peças gráficas, que se adequassem ao perfil dos clientes, à sua área de negócio, localização e dimensão, de forma a comunicar sinteticamente o conceito num brandboard explicativo das aplicações do novo logótipo em diferentes suportes.

Resultados

O redesign das 9 marcas selecionadas, resultou numa aproximação à concorrência das grandes cadeias de comercialização, tornou a sua comunicação mais contemporânea, permitindo-lhes disputar o espaço para a venda de produtos e serviços, de forma mais eficiente. A marca, aplicada aos diferentes suportes, como fardamento, estacionário e sacos de transporte de produtos, garante a qualidade da imagem global, a promoção e o apoio à sustentabilidade social e ambiental.

Palabras clave

Design de Identidade, Design Social, Comunicação Omnicanal, Sustentabilidade

Conclusiones

A atualidade do tema gerou grande interesse e empatia por parte dos alunos e dos responsáveis pelas nove marcas que foram redesenhadas originando muito bons resultados. Para os implementar, está em estudo uma parceria entre a Universidade Lusíada e a Vereação do Empreendedorismo e Inovação para a criação de uma linha de crédito de apoio à requalificação da identidade destas e outras marcas locais.

Bibliografía y referencias documentales

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

Blanchard, Gérard. (1988). *La Letra*. Barcelona: CEAC.

Burckhardt, Lucius. (2017). *Design Is Invisible: Planning, Education, and Society*. Basel: Birkhäuser.

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

Costa, Joan. (1987). *Imagem Global*. Barcelona: CEAC.

Costa, Joan. (2011). *Design Para Os Olhos - Marca Cor, Identidade, Sinalética*. Lisboa: Dinalivro.

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

Lupton, Ellen. (2017). Design is Storytelling. Nova Iorque: Cooper-Hewitt Museum.

Lupton, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. (2008). Novos Fundamentos do Design. São Paulo: Cosac Naify.

Papanek, Victor. (2005). Design for the Real World: Human Ecology and Social Change. Chicago: Academy Chicago Publishers.

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

Twemlow, Alice. (2007). Para que serve o Design Gráfico?. Barcelona: Gustavo Gili.

Wheeler, Alina. (2017). Designing Brand Identity. Hoboken: Wiley.



9ºencuentro
bid_
enseñanza
y diseño

Mesa 13
Comunicaciones de experiencias de
innovación docente
Imaginar-construir futuros sociales
más equitativos

Fecha: martes 23 de noviembre
Hora: 19.20
Lugar: Casa del Lector. Sala 12

Red internacional de estudiantes de diseño para la transformación

Anna Majó Rossell, Doctora PDI (Personal Docente Investigador), EINA, Centro Universitario de Diseño y Arte de Barcelona (UAB), Mònica Ruiz Revuelta, Alumni (estudiante durante la realización del proyecto presentado), EINA, Centro Universitario de Diseño y Arte de Barcelona (UAB), Berner Maynés Moreno, Alumni (estudiante durante la realización del proyecto presentado), EINA, Centro Universitario de Diseño y Arte de Barcelona (UAB), Amir Rodergas Díaz, Alumni (estudiante durante la realización del proyecto presentado), EINA, Centro Universitario de Diseño y Arte de Barcelona (UAB)

Objetivos

- Aprovechar la oportunidad única que supone el estado de emergencia derivado de la pandemia de la COVID-19, para situar los proyectos en curso, en un marco inédito con repercusiones importantes en la cultura, la sociedad y los estilos de vida de los próximos años.
- Conectar a estudiantes de diseño de todo el mundo para trabajar con una actitud activa frente una situación de emergencia global real y actual.
- Resituar el diseño, sobre todo en las sociedades que, en términos de industrialización, consideramos desarrolladas.

Resumen

Proyecto que posiciona como colectivo internacional a estudiantes de diseño, para actuar en la emergencia sobrevenida. Con referentes como Mahmoud Keshavarz se creó un manifiesto y una plataforma colaborativa digital para identificar factores de cambio y hacer propuestas para la transformación real.

Desarrollo de la propuesta

INTRODUCCIÓN. La excepcionalidad del estado de emergencia sobrevenido, abrió una oportunidad única para situar los proyectos en curso en la asignatura de Proyectos (3r curso del Grado en Diseño en EINA), en un marco inédito y que tendría repercusiones importantes en la cultura, la sociedad, y los estilos de vida de los próximos años. El nuevo contexto dió la oportunidad incuestionable de resituar el diseño, sobre todo en sociedades como la nuestra, denominadas 'desarrolladas' (en términos de industrialización). Era necesario enfrentarse a la nueva situación entendiendo que aquello no era circunstancial y que se necesitarían respuestas y actuaciones para hacerle frente. Todo ello

supondría un cambio en muchos aspectos, también en el de la práctica del diseño. ¿Qué direcciones tomará el diseño a partir de ahora? ¿Cuáles pueden ser los nuevos ámbitos de acción del diseño? Frente a la complejidad de la situación había un espacio para respuestas que tanto podían ser normativas como disidentes, próximas, empáticas, distanciadas o irónicas, pero siempre producto de la imaginación y con la obligación moral de ser inteligentes. En sintonía con este contexto la docente planteó una nueva dinámica de trabajo.

METODOLOGÍA. Primero se planteó la construcción de una mirada del nuevo contexto mundial aunque desde el mismo marco teórico que se estaba trabajando en la asignatura, ya que casualmente (o no tanto) giraba en torno del papel del diseño en situaciones de emergencia. Una vez elaborada y discutida esta mirada, se analizaron algunos colectivos y proyectos ya existentes para ampliar la idea de posibles acciones a llevar a cabo, tales como el colectivo Inteligencias Colectivas, o el proyecto 'Spread stories, not the virus' creado por estudiantes del máster 4cities. La voluntad era la de crear un colectivo internacional de estudiantes de diseño, como estaban haciendo otros colectivos de profesionales para hacer frente a la nueva situación y, juntos, identificar factores de cambio para hacer propuestas de transformación real. A partir de la concreción de ese objetivo vehicular, se empezó a trabajar en el diseño de una doble acción: un manifiesto para compartir las ideas principales que se querían transmitir y, una plataforma colaborativa digital. Para la creación del manifiesto, se usaron estrategias derivadas del campo de la interpretación como la auto-ficción. Para la creación de la red se usó 'la conversación' como método vehicular, queriendo explícitamente alejarse de la idea de entrevista.

RESULTADOS. La creación de un manifiesto (audiovisual) y una red colaborativa global internacional de estudiantes de diseño (en estado de prototipo y de naturaleza digital).

AGRADECIMIENTOS. A todas aquellas personas ajenas al contexto de la asignatura, que se prestaron a formar parte del proyecto, en plena situación de desconcierto y confinamiento total.

Palabras clave

Diseño, Emergencia, Red, Colaboración, Transformación

Conclusiones

Hay 5 ideas que vertebran el proyecto que, aunque se explicitan a modo de manifiesto actúan también como conclusiones –inestables y provisionales–: (1) transformar lo establecido para evitar el colapso; (2) deberse a uno mismo y no caer en inercias; (3) entender el ritmo del detalle que nos rodea; (4) buscar la sinergia entre el alboroto; (5) escuchar el grito ahogado de una vida poco respirada.

Bibliografía y referencias documentales

Borries, F. (2016). Proyectar mundos. Una teoría política del diseño. Ediciones metales pesados.

Kaethler, M. (2018). Beyond ideological naivety and do-goodism: critical reflections on social design. Questioning design; The Master Programmes at

Design Academy Eindhoven, pp. 17–25.

Keshavarz, M. (2016b). The violence of humanitarian design. A Willis, A. (Ed.) *The Design Philosophy Reader* (pp. 120–127). Bloomsbury.

Koskinen, I. (2016). Agonistic, Convivial, and Conceptual Aesthetics in New Social Design. *Design Issues: Volume 32, Number*.
https://doi.org/10.1162/DESI_a_00396

Biografías

Anna Majó i Rossell

EINA, Centro Univeristario de Diseño y Arte de Barcelona (UAB)

España

Diseñadora, centrada en la dirección, gestión y realización de proyectos; en el asesoramiento, la formación y la investigación desde el diseño.

Parte durante más de una década del equipo del diseñador Yves Zimmermann, actualmente ejerce de diseñadora de manera independiente y formando parte de distintos estudios. Especializada en la creación de identidades a través de procesos de (co)investigación para encontrar caminos alternativos para crear narrativas identitarias expandidas, sensoriales, singulares e inimitables; beyond the logo. En el campo de la investigación, es doctora en Artes y Educación por la Universidad de Barcelona, y está centrada en investigar sobre la capacidad de transformación del diseño a través de la creación de proyectos que dialogan con ámbitos como la cultura, la política, la pedagogía, la antropología o la filosofía.



9ºencuentro
bid_
enseñanza
y diseño

Mesa 13
Comunicaciones de experiencias de
innovación docente
Imaginar-construir futuros sociales
más equitativos

Fecha: martes 23 de noviembre
Hora: 19.20
Lugar: Casa del Lector. Sala 12

Educando en el respeto de los Derechos Humanos. Conexión Arte-Derecho

MARGARITA TREJO POISON, PROFESORA, UNIVERSIDAD CAMILO JOSE CELA

Objetivos

Sensibilizar sobre el respeto de los Derechos Humanos en las profesiones artísticas, con el objetivo de convertir el arte en herramienta de transformación y cambio social.

Resumen

Se trata de reflexionar sobre la importancia de transmitir el conocimiento y el respeto de los Derechos Humanos en las profesiones artísticas. Mostrando las oportunidades que el Arte ofrece en todas sus facetas para crear una cultura de respeto, tolerancia y lucha por la defensa de la justicia social

Desarrollo de la propuesta

Introducción

El conocimiento y la educación en el respeto de los Derechos Humanos debe ser una constante en la formación de toda sociedad democrática. Pero debemos ser conscientes del gran impacto cultural y capacidad de transformación social que poseen las actividades artísticas. Hay una realidad más allá de los textos legales que el arte debe transmitir, en su acercamiento al ciudadano y su búsqueda de la personalidad de lo colectivo, de lo comunitario.

La universalidad que deben tener los derechos humanos se aproxima a la universalidad del arte, de la cultura. Por ello, en la formación de estos profesionales debe ser prioritario la sensibilización y educación en la cultura del respeto y conocimiento de los Derechos Humanos.

Metodología

Se trata de mostrar el arte como herramienta de divulgación y sensibilización de los valores y principios universales de justicia, igualdad y libertad y solidaridad que impregnan los textos constitucionales y declaraciones de los

Derechos Humanos y el papel que en el arte ha tenido y tiene como expresión y lucha por su reconocimiento a lo largo de la historia y actualmente.

Para ello es necesario, acercar a los alumnos al conocimiento de los Derechos Humanos su alcance, importancia y sus principales restos en la sociedad actual. Para acreditar la conexión del arte con la sensibilización cultural por su respeto y obligada observancia.

Se trata de que los alumnos asuman ese compromiso e involucrarles en actividades prácticas artísticas en la que se conviertan en divulgadores de los Derechos Humanos.

Resultados

Con su actividad los alumnos asumirán el rol de agentes de cambio social y tendrán la oportunidad de reflexionarán sobre la importancia de su profesión y su actividad artística en la lucha por una sociedad mejor.

Palabras clave

Arte, Compromiso Social, Educación, Derechos Humanos, Justicia social.

Conclusiones

Educación y sensibilizar en el respeto de los Derechos Humanos debe ser prioritario en las actividades artísticas. No hay mejor y más importante vehículo que la cultura para transformar la sociedad. Hoy más que nunca necesitamos artistas comprometidos socialmente que lideren el cambio hacia otro mundo posible.

Bibliografía y referencias documentales

Albert, M.J.(2014). La vertiente educativa y social de los Derechos Humanos. Editorial: EDIASA.

Anaya. Educación para la ciudadanía y los Derechos Humanos (2016). Editorial: Grupo Anaya Educación.

Escudero, J. y Martínez L. (2011). Ochenta actividades para educar lúdicamente en valores y ciudadanía. Editorial: Catarta

Freire, P. (2012) Pedagogía del oprimido. Editorial: Siglo XXI

Sierra, Y. (2014) Relaciones entre el arte y los Derechos Humanos. Revista del Derecho, nº 32.77-100



9ºencuentro
bid_
enseñanza
y diseño

Mesa 13
Comunicaciones de experiencias de
innovación docente
Imaginar-construir futuros sociales
más equitativos

Fecha: martes 23 de noviembre
Hora: 19.20
Lugar: Casa del Lector. Sala 12

INTERSECCIÓN DE INSERCIÓN DE CONTENIDOS HUMANÍSTICOS CON LA ILUSTRACIÓN

Lidón Ramos Fabra, Profesora Ayudante Doctor, Universidad Francisco de Vitoria, Eduardo
Arroyo Vega, Profesor, Universidad Francisco de Vitoria

Objetivos

- Enfrentar al alumno a textos que requieran una reflexión profunda sobre los contenidos humanísticos implícitos para que más tarde realicen una ilustración con significado
- Ampliar las fuentes de conocimiento del alumno con autores relevantes en diferentes épocas
- Desarrollar un flujo de trabajo que implique un fase previa de pensamiento crítico para ejecutar una ilustración acorde al tema expuesto.

Resumen

Esta propuesta de innovación docente parte de la necesidad de dotar al alumno de una sólida base de referentes culturales que ayude a fomentar el análisis y el pensamiento crítico. No se trata solo de la pericia técnica en ilustración, sino que ahonda en los porqués y en la transmisión del mensaje

Desarrollo de la propuesta

La asignatura de Ilustración Artística se imparte como optativa dentro del grado en Diseño. El punto de partida es que el alumno desarrolle diferentes encargos, tratando de alcanzar un nivel cuasi profesional dentro en cada uno de ellos. Las áreas donde el alumno debe trabajar con las siguientes:

- Ilustración Periodística
- Ilustración Editorial.
- Cartel de Cine
- Ilustración Publicitaria.
- Gif Animado
- Pattern Design
- Stationary
- Ilustración Infantil
- Ilustración Fantástica

- Concept Art
- Ilustración Científica
- Cómic

La naturaleza de los encargos es variada porque trata de explorar todas las posibles especialidades profesionales de un ilustrador. El alumno está llamado también a desarrollar su propio estilo ilustrativo, excepto en el encargo de ilustración científica donde se debe realizar un dibujo esencialmente realista y basado en referencias del natural. Así, el alumno va probando su pericia en diferentes campos, y se hace una idea de dónde puede encajar mejor si decide desarrollar su labor como ilustrador. Todos los alumnos pueden elegir entre el dibujo tradicional, el dibujo digital, ya sea bitmap o vectorial o bien una técnica mixta. Cada área de la ilustración propone al menos 4 posibilidades, ya sea mediante textos, largometrajes, cortometrajes, videojuegos o álbumes musicales. El alumno debe investigar sobre el área específica, buscando referentes visuales, lo cual enriquece su cultura visual. Las clases se aprovechan para mostrar propuestas profesionales dentro de cada área de la ilustración y por tanto, ilustradores y trabajos de referencia. Así mismo, el tema a desarrollar siempre supone una reflexión por parte del alumno. No es solo elegir un estilo, sino ir más allá del propio texto, reinterpretándolo desde la propia visión del autor, pero siempre ajustándose a las necesidades específicas de cada encargo. Así, el alumno presenta un pequeño dossier por cada entrega, dicho dossier, debe contener al menos un panel de inspiración con los referentes visuales y conceptuales, una justificación escrita breve y concisa de la propuesta, bocetos, arte final y un mock up elaborado para dar un valor añadido a la propuesta. De esta manera, se consigue que el alumno se involucre lo máximo posible con cada área y pueda descubrir un punto de partida a su incipiente carrera como futuro ilustrador. Tras realizar todos los encargos, cada alumno debe elegir un área específica de las anteriormente nombradas y presentar un ejercicio más que consiste en un portfolio específico con un tema elegido por el mismo alumno. En este portfolio se valora la idea, concepto, acabados, presentación y mock ups de la propuesta mediante una rúbrica que establece una serie de criterios mínimos y máximos. No se trata solo de tener pericia técnica sino de reflexionar y utilizar la ilustración como vehículo comunicativo que sirva a la sociedad y al individuo. Al existir una gran carga de trabajo, es vital saber administrar tiempos y esfuerzos.

Palabras clave

ILUSTRACIÓN, HUMANIDADES, FILOSOFÍA, PORTAFOLIO, PENSAMIENTO CRÍTICO

Conclusiones

- Los alumnos deben reflexionar e indagar para realizar cada propuesta de un modo acertado.
- Los alumnos reciben una gran cantidad de referentes visuales y conceptuales que les ayudan a encontrar su propio discurso y estilo.

-La incursión de temas antropológicos y humanistas obliga a la reflexión puesto que son conceptos cuyo entendimiento implica cierta dificultad

Bibliografía y referencias documentales

Buzan, T. (2013) Cómo crear mapas mentales. España. Editorial Urano.

Hogarth, B. (1999). El dibujo anatómico a su alcance. España. Editorial Taschen.

Hogarth, B. (1999). El dibujo de la figura humana a su alcance. España. Editorial Taschen.

Hogarth, B. (1999) " El dibujo de luces y sombras a su alcance". España. Editorial Taschen

Salisbury, M. (2005) Ilustración de libros infantiles. España. Editorial Acanto.

Salisbury, M. (2007) Imágenes que cuentan. España: Editorial GG.

Biografías

EDUARDO ARROYO VEGA

UNIVERSIDAD FRANCISCO DE VITORIA

Licenciado en Bellas Artes y Doctor en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid. Con más de 15 años de experiencia como diseñador técnico en proyectos de interiorismo y arquitectura efímera, proyectos de diseño gráfico/web e Ilustración. Profesor a tiempo completo en los grados de Diseño y Bellas Artes de la Universidad Francisco de Vitoria. Miembro investigador del del grupo ARQGAN de la Facultad de Arquitectura de la Universidad Francisco de Vitoria.



9ºencuentro
bid_
enseñanza
y diseño

Mesa 13
Comunicaciones de experiencias de
innovación docente
Imaginar-construir futuros sociales
más equitativos

Fecha: martes 23 de noviembre
Hora: 19.20
Lugar: Casa del Lector. Sala 12

Propuestas desde el diseño para escenarios post-covid en educación

Efraín Foglia, Profesor e investigador. Ciencias de la Información y la comunicación, Universitat Oberta de Catalunya (UOC), Alessandro Manetti, Director e investigador, Instituto Europeo di Design (IED)

Objetivos

- Metodología Postcovid basada en el Diseño
- Nuevas formulas educativas post-covid

Resumen

Presentamos una propuesta metodológica que ayude a desarrollar escenarios de futuro de la educación. La propuesta se enmarca en el uso del diseño como un factor que propone soluciones a las organizaciones educativas para imaginar soluciones para los campus virtuales post-pandemia.

Desarrollo de la propuesta

En las últimas dos décadas, la sociedad se ha ido transformando a una velocidad que nunca se ha experimentado en el pasado reciente (Raisson, 2010). Por esta razón es necesario analizar y prever macrotendencias (Dimistrescu, 2011) y su impacto en la estructura y evolución de las organizaciones.

En este punto, los líderes del sector educativo necesitan gestionar los cambios desde una perspectiva del design thinking en escenarios post-covid. Para ello realizamos la siguiente propuesta basada en lo que denominamos las 5 R: Resiliencia, Resolución, Retornar, Reimaginación-Rediseño y Reformulación. ¿Qué elementos se proponen para pensar con el método Design 5R en escenarios post-covid?

Resiliencia: Aprender y abordar los desafíos de la nueva normalidad en educación, a partir de activar la capacidad de resiliencia organizativa durante cambios relacionados con el virus (cierres totales, parciales, vacunación, positivos...)

Resolución: Saber desgranar la urgencia de la prioridad, para hacer frente a los desafíos que la COVID-19 representa a la institución, a partir de aumentar

la fuerza laboral, gestionar eficazmente la relación con los estudiantes, profesores y socios comerciales.

Retornar: Crear un plan detallado para devolver a la educación al punto de desestres, a medida que evoluciona el virus.

Reimaginación-Rediseño: Volver a imaginar el "siguiente normal " por muy discontinuo que parezca, y medir las implicaciones de cómo la institución debe reinventarse.

Reformulación: Tomar conciencia de cómo el regulador puede afectar en las decisiones educativas y como el ambiente de competitividad del sector educativo puede cambiar.

Es fundamental poder proyectar nuevas ideas en entornos educativos virtuales debido a que la velocidad de interacción del alumnado, mediada por tecnología en la COVID 19, es cada vez mayor y más versátil. En este sentido las tendencias en educación vienen marcadas por la incorporación de modelos con uso intensivo de la tecnología junto espacios abiertos y conectados que usan metodologías de aprendizaje basada en la cooperación y colaboración. Para ello las metodologías provenientes del diseño especulativo (Dunne, Raby, 2013) nos pueden ser de ayuda. No se trata de competir por velocidad, pero sí de entender que la sociedad actual entiende la interacción digital como una actividad intrínseca a su forma de vida. Esto nos exige hacer propuestas desde el diseño para que los entornos educativos puedan interactuar con los flujos de comunicación y dinámicas de la microelectrónica popular (redes sociales, chats, etc). De igual forma debemos entender estas propuestas de diseño como escenarios híbridos en donde el estudiantado ya no percibe, por momentos, una diferencia entre el espacio físico y el virtual.

Palabras clave

Innovación, Campus Virtual, Educación telemática, Diseño,

Conclusiones

El diseño se considera la palanca de cambio para la generación de metodologías innovadoras para escenarios post-covid y se entiende la educación como la piedra donde se apoya las decisiones del diseño para transformar una sociedad que vive y trabaja en escenarios físicos-virtuales. La búsqueda por nuevas metodologías y herramientas para entornos educativos representa el nuevo campo de batalla en u

Bibliografía y referencias documentales

Dimistrescu, Delia (2011). Road Trip To Innovation. Trendone.

Dunne, A., & Raby, F. (2013). Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming. The MIT Press.

Raisson, Virginie (2010) 2033, Atlas Des Futurs Du Monde. Robert Lafont

Biografías

Pablo Lara-Navarra. Universitat Oberta de Catalunya. España. Su carrera docente está vinculada como profesor agregado de diseño y comunicación, a los Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación de la UOC. Es socio en start-ups elearning disruptivo, experiencias geolocalizadas, entretenimiento y tecnología, juegos virtuales, big data.

Es doctor por la Universidad Pompeu Fabra. Realizó el Máster de Sociedad de la Información y Conocimiento por la Universidad Oberta de Catalunya (UOC).

Cuenta con una Diplomatura en biblioteconomía y documentación y Licenciatura en documentación por la Universidad de Granada.

En el área de gestión ha sido directivo de innovación y transferencia durante 6 años con diferentes responsabilidades como Director de Innovación y Director de I+D Corporativo de la Universitat Oberta de Catalunya.

Es especialista en tendencias, información y comunicación, diseño y e-learning



9º encuentro
bid_
enseñanza
y diseño

Mesa 13
Comunicaciones de experiencias de
innovación docente
Imaginar-construir futuros sociales
más equitativos

Fecha: martes 23 de noviembre
Hora: 19.20
Lugar: Casa del Lector. Sala 12

Re-pensar modelos y estrategias de enseñanza disruptivas en el diseño.

Mónica Patricia López Alvarado, Doctora en Metodología de la Enseñanza, Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño. Universidad de Guadalajara, Alejandro Briseño Vilches, Maestro en Diseño y Desarrollo de Nuevos Productos, Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño. Universidad de Guadalajara, Diana Corona Gómez, Maestra en Diseño y Desarrollo de Nuevos Productos, Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño. Universidad de Guadalajara

Objetivos

Plantear experiencia de modelo de enseñanza en el diseño en institución de educación superior como caso de estudio post pandemia.

Resumen

La enseñanza en la educación superior tras la pandemia ha reestructurado sus modelos pedagógicos aplicando metodologías disruptivas ante los retos que enfrenta. Se plantea la experiencia de la enseñanza en el diseño como caso de estudio ante los desafíos de las instituciones de educación superior.

Desarrollo de la propuesta

La realidad que ha enfrentado el ser humano post pandemia se ha transformado radical y disruptivamente en diferentes ámbitos. De acuerdo a Ordorika, I. (2020), plantea que estudiantes, académicos y autoridades de las Instituciones de Educación Superior, han tenido que enfrentar de manera emergente y creativa el reto de reorganizar sus actividades para continuar con las funciones sustantivas en el ámbito académico.

Como parte de la realidad que el ser humano ha afrontado a nivel educativo ha trascendido hacia diversas acciones que conllevan aún en la actualidad un proceso de adaptación en escenarios que resultaban desconocidos para el desarrollo de las actividades del proceso educativo. Lo anterior concuerda con los retos planteados hacia la responsabilidad de las Instituciones de Educación Superior conforme a lo establecido en el Foro Económico Mundial (wef, 2020), donde refieren como parte de las acciones estratégicas considerar que el proceso de aprendizaje debe seguir el ritmo de las nuevas tecnologías, que sea transversal, personalizado y centrado en las habilidades humanas así como fortalecer la vinculación con el sector gubernamental, el sector privado y el sector social que orienten hacia la educación al futuro.

La experiencia de la enseñanza del diseño tras la pandemia con el modelo colaborativo (team teaching) se ha fortalecido integrando el modelo de educación entre pares a estudiantes de posgrado que intervienen estratégicamente en el desarrollo de proyectos orientados a la intervención de problemáticas que enfrentan comunidades locales. De manera particular se presenta el caso de estudio de la experiencia en la enseñanza de estudiantes de diseño de pregrado de una comunidad local afectada tras la pandemia en diferentes sectores que han limitado su desarrollo social, económico y cultural.

La oportunidad de vincular el desarrollo de proyectos de diseño a nivel transversal con estudiantes de pregrado y posgrado en el área del diseño industrial, ha permitido fortalecer el modelo de enseñanza colaborativo (team teaching) así como brindar mayor certidumbre a las diversas

De acuerdo a la opinión de Miguel Román, J. A. (2020), según un estudio realizado tanto estudiantes como docentes resienten este escenario de distanciamiento, lo cual implicó manifestaciones de confusión, poca tolerancia a la frustración, incertidumbre y el miedo que predomina en estos días, lo que conllevó a una crisis emocional que sugiere desarrollar competencias como autorregulación, comunicación eficaz y tolerancia. En este sentido, la experiencia desarrollada bajo nuevas estructuras de metodología en la enseñanza para los estudiantes de diseño ha brindado resultados significativos en términos de nuevos modelos y estrategias de enseñanza.

Para Ramírez Montoya, M.S. (2015), se requieren considerar 4 elementos en los modelos educativos: sus fines, ordenamiento interno, orientación práctica, práctica educativa (procesos).

Palabras clave

Imaginar, Diseño, Metodologías disruptivas, Futuros sociales

Conclusiones

Posterior a la pandemia los resultados obtenidos en la enseñanza del diseño a estudiantes de pregrado han sido altamente significativos. Se proyectan resultados para fortalecer las competencias socioemocionales de los estudiantes y la puesta en práctica de los proyectos de diseño que den respuesta a los futuros inciertos de comunidades locales.

Bibliografía y referencias documentales

Miguel Román, J. A. (2020). La educación superior en tiempos de pandemia: una visión desde dentro del proceso formativo. Revista Latinoamericana De Estudios Educativos, 50(ESPECIAL), 13-40.
<https://doi.org/10.48102/rlee.2020.50.ESPECIAL.95>

Ramírez Montoya, M. S. (2015). Modelos y estrategias de enseñanza para ambientes innovadores (1.ª ed., pp. 10–25). Monterrey . Recuperado de <http://prod77ms.itesm.mx/podcast/EDTM/ID254.pdf>

Ordorika, Imanol. (2020). Pandemia y educación superior. Revista de la educación superior, 49(194), 1-8. Epub 27 de noviembre de 2020. <https://doi.org/10.36857/resu.2020.194.1120>

WEF (2020). Schools of the Future. Defining New Models of Education for the Fourth Industrial Revolution. Recuperado de <https://es.weforum.org/reports/schools-of-the-future-defining-new-models-of-education-for-the-fourth-industrial-revolution>

Biografías

Mónica Patricia López Alvarado, Profesor Investigador del Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño de la Universidad de Guadalajara, México. Doctora en Metodología de la Enseñanza, Maestría en Psicología Educativa, Diplomado de Creatividad en la Educación, Diplomado en Ergonomía, Licenciatura en Psicología.

Ponencia en Congresos Nacionales e Internacionales con énfasis en proyectos de investigación de las áreas disciplinares del diseño sensorial, la innovación educativa, la ergonomía, tutoría psicológica para el perfil del diseñador.

Miembro del Núcleo Académico y Docente de la Maestría en Diseño e Innovación Industrial. Coautor en publicación del Diseño a la Innovación.

Development of teaching practice from the paradigm of educational innovation, 6o. Congreso IAKE, Grecia.

Nuevos retos en las competencias profesionales del diseñador industrial, COMAPROD, México.

Evaluación de percepción háptica, Congreso Forma Diseño, CUBA.

Evaluación de calidad percibida, UAM, México.