



9ºencuentro
bid_
enseñanza
y diseño

Mesa 23
Comunicaciones de experiencias de
innovación docente
Diseño gráfico sostenible y
comunicación digital

Fecha: miércoles 24 de noviembre
Hora: 15.30
Lugar: Casa del Lector. Sala 12

Historiografía del Diseño, redes de conocimiento desde la virtualidad

Jennyfer Alejandra Castellanos Navarrete, Docente, Universidad de Nariño, Juan Gabriel Lasso
Guerrero, Docente Investigador, Universidad de Nariño

Objetivos

Promover en los estudiantes el reconocimiento de los principales aspectos que han marcado la historia del Diseño Gráfico en Latinoamérica, especialmente en Colombia y Nariño a través de metodologías dinámicas de enseñanza-aprendizaje.

Resumen

Historiografía del Diseño, surge como un proyecto que articula a los estudiantes de quinto semestre del programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño, con una red de colaboradores para debatir, reflexionar y aprender sobre los hechos que han marcado la historia del diseño gráfico.

Desarrollo de la propuesta

"Historiografía del Diseño, surge de la necesidad de reconocer los principales aspectos que han facultado el fortalecimiento de la disciplina del diseño en Latinoamérica. A través del espacio académico de Fundamentos Semióticos: Historia, del Programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño, en un trabajo conjunto entre estudiantes y docentes se gesta la idea de forjar herramientas que permitan reconocer los principales aspectos y hechos que han consolidado el Diseño Gráfico, especialmente en Colombia y en Nariño.

Bajo esta premisa, se plantea un espacio de aprendizaje en donde el trabajo en red facultó la articulación de propuestas mediadas por el entorno digital que integran expertos de diversas universidades y personalidades en áreas de la comunicación. Metodológicamente el proyecto se desarrolló en tres etapas. En la primera de ellas se reflexionó sobre los principales hechos que en Latinoamérica han contribuido en la consolidación de la disciplina del Diseño. Posteriormente se analizó el contexto colombiano y la incidencia del Diseño Gráfico en aspectos culturales, económicos y sociales. Finalmente se realiza un paralelo, para identificar como en el contexto regional, el Diseño ha incidido en diferentes escenarios.

La innovación de la propuesta radica en el abordaje del proceso de enseñanza aprendizaje considerando que, son los estudiantes el centro de creación y análisis de conocimiento. Gracias a los debates, invitados a clase y uso de herramientas digitales se dio lugar a una red de colaboradores que compartieron sus saberes y despertaron el interés de los participantes en los aspectos históricos de la disciplina.

De esta manera, “Historigrafía del Diseño”, se consolida en un sitio web en donde se comparte el material gráfico y audiovisual desarrollado durante el proceso. De igual forma se genera un evento académico nacional a través de medios digitales denominado “Hablemos de D” que en su primera versión aborda la historia del Diseño Gráfico. El evento contó con la participación de 5 docentes externos, 7 docentes de la Universidad de Nariño, 3 invitados nacionales y más de 200 participantes de diferentes lugares gracias a la difusión de la Red Académica de Diseño RAD.

Los resultados pueden conocerse a través de <https://historigrafia.com/>

Palabras clave

Diseño gráfico, Historia del Diseño, redes de conocimiento, virtualidad, metodologías de enseñanza-aprendizaje.

Conclusiones

El proyecto permitió la configuración de metodologías dinámicas de enseñanza aprendizaje con aprovechamiento de los medios tecnológicos y la creación de redes entre profesionales e instituciones académicas, para fomentar el reconocimiento y divulgación de los acontecimientos y aportes que han forjado la historia del Diseño Gráfico en Latinoamérica, Colombia y Nariño.

Bibliografía y referencias documentales

Álvarez, P. 2011. Diseño Latinoamericano presente y pasado. Breve Panorámica.

DeValle, V. (s.f). Historia de los diseños en américa latina, contenido y perspectivas teóricas y metodológicas.

Plazas, H. 2018. Región de letras: Desarrollo de la Industria editorial de Pasto en el siglo XXI.

Red Latinoamericana de Diseño. (s.f). Una historia por contar: 50 años de diseño profesional en Colombia.

Santacruz, D. 2020. Skam. Construcción del efecto de la temporalidad.

Biografías

Jennyfer Alejandra Castellanos Navarrete

Docente investigadora Universidad de Nariño
Pasto, Colombia.

Magister en Diseño para la Innovación Social de la Universidad de Nariño, Diseñadora Gráfica y Multimedial de la Universidad de Nariño. Docente de Diseño Gráfico en áreas de packaging, investigación, editorial, comunicación y expresión. Investigadora en áreas de educación, cultura, procesos interactivos y proyectos con enfoque de género. Integrante activa del grupo de Investigación Innova adscrito al Departamento de Diseño de la Universidad de Nariño. En el campo profesional se destaca por asesorar procesos de gestión del diseño y por el desarrollo de proyectos en áreas de identidad, marketing y editorial. Correo: jacastellanon@udenar.edu.co.

Juan Gabriel Lasso Guerrero

Docente investigador Universidad de Nariño
Pasto, Colombia.

Magister en Diseño de la Universidad de Palermo, Diseñador Gráfico y Multimedial de la Universidad de Nariño. Docente de Diseño Gráfico en áreas de diseño de interacción, investigación, diseño editorial, comunicación y expresión. Investigador en áreas de educación, cultura y procesos interactivos. Integrante activo y codirector del grupo de Investigación Innova adscrito al Departamento de Diseño de la Universidad de Nariño. En el campo profesional se destaca por asesorar procesos de gestión del diseño y por el desarrollo de proyectos en áreas de marketing, diseño interactivo y editorial. Correo: jglasso@udenar.edu.co

Mesa 23
Comunicaciones de experiencias de
innovación docente
Diseño gráfico sostenible y
comunicación digital

Fecha: miércoles 24 de noviembre
Hora: 15.30
Lugar: Casa del Lector. Sala 12

Diseño Desde Casa Fest: Un festival en tiempos de pandemia

German Rosa Juárez, Docente Tiempo Completo, Escuela de Comunicación Mónica Herrera

Objetivos

- Diseñar experiencias de aprendizaje sobre el Diseño Latinoamericano para que los estudiantes tuvieran un acercamiento al trabajo de algunos exponentes de la disciplina en la región por medio de un festival de diseño desde casa.
- Gestionar un festival del diseño por medio de la comunidad educativa de la Escuela de Comunicación Mónica Herrera para promover un espacio de aprendizaje de acuerdo con las condiciones sociales establecidas por el COVID – 19.

Resumen

Diseño Desde casa es un festival que se organizó en la cátedra de Historia del Diseño con la intención de compartir experiencias de aprendizaje entre referentes del Diseño Latinoamericano y la comunidad educativa de la Escuela de Comunicación Mónica Herrera.

Desarrollo de la propuesta

El proyecto inicia en cátedra el 26 abril del 2020. En ese momento el objetivo fue conocer las experiencias profesionales de diseñadores latinoamericanos. Es así como se gestionaron las primeras charlas con diseñadores de Perú, México y Venezuela. Entre los invitados se contó con el colectivo peruano, Carga Máxima; el mexicano Mr. Kone y los diseñadores venezolanos de Chocotoy.

En una primera etapa, estas experiencias eran compartidas con miembros de la institución: docentes y estudiantes. El proceso iniciaba 1) dialogando docente – estudiantes sobre cuál sería el invitado ideal para cubrir los puntos de la asignatura. Luego, 2) se escribía al diseñador en redes sociales y al confirmar se le escribía un correo desde la dirección de Diseño Estratégico. 3) se coordinaba una fecha con el participante, 4) Se diseñaba el material gráfico para convocar a la comunidad educativa. Y 5) se generaba el espacio de interacción en la plataforma Zoom. El diseñador o diseñadora exponía sus experiencias y luego se abría un foro para compartir y hacer preguntas.

Finalmente, estos encuentros eran compartidos en las redes sociales de la Escuela.

Con los meses la dinámica fue tomando mayor institucionalización dentro de la comunidad ya que permitió generar un fortalecimiento en las interacciones sociales de estudiantes y docentes, que con la pandemia del COVID – 19 se condicionó un distanciamiento social.

En ese sentido se decidió fundar un comité para coordinar todos los años un festival de diseño en el primer semestre y un workshop de diseño en el segundo semestre. Además, se consideró que las dinámicas tenían que ser para la comunidad educativa y el público en general. Estas decisiones implicaron que el equipo debería crecer para poder cumplir con la meta. Es así como en la actualidad la iniciativa está conformada por:

Cristian Polío – Estudiante 4 año Diseño Estratégico

Diego Renderos - Estudiante 4 año Diseño Estratégico

Allison Campos - Estudiante 4 año Diseño Estratégico

Ana Pimentel - Estudiante 4 año Diseño Estratégico

Lourdes Guardado - Estudiante 4 año Diseño Estratégico

Fernanda López - Estudiante 3 año Diseño Estratégico

Daniella Arevalo - Estudiante 2 año Diseño Estratégico

Walter Gil - Estudiante 2 año Diseño Estratégico

German Rosa – Docente Diseño Estratégico

Debido a la demanda de organización del festival, también se tomó la decisión de que el equipo se organizará en pequeñas comisiones para realizar tareas que permitiera gestionar el evento durante dos meses de organización.

Actualmente se está trabajando en el segundo workshop de la iniciativa. Este se desarrollará el 29 de octubre de 2021. Donde diseñadores salvadoreños compartirán de manera presencial herramientas, técnicas y experiencias sobre sus trabajos para que estudiantes, docentes y público en general puedan aprender y compartir desde el diseño.

Palabras clave

DiseñoLatinoamericano, DiseñoEstratégico, Diseño, FestivalDeDiseño

Conclusiones

Para que existan iniciativas como festivales de diseño u otras dinámicas con características similares, es importante el involucramiento total de los actores de una comunidad educativa. Esta iniciativa que surge desde el estudiante se fue consolidando con participación de docentes y la dirección de la carrera. Además el trabajo colaborativo deber ser horizontal, donde todos son colegas.

Bibliografía y referencias documentales

No aplica. Experiencia basada en evento empíricos.

Biografías

Es docente a tiempo completo en la Escuela Comunicación Mónica Herrera (ECMH) para la Licenciatura en Diseño Estratégico. Imparte la asignatura de historia del diseño y apoya en la coordinación de proyectos de graduación de la misma Licenciatura. Cuenta con una Licenciatura en Diseño Estratégico de la ECMH y, actualmente, estudia una Maestría en Ciencias Sociales, programa cotitulado por la Universidad Centroamericana José Simeón Cañas, UCA y la Universidad Don Bosco. Le interesan temas que vinculen al diseño con las ciencias sociales e investiga prácticas urbanas que vinculen diseño, sociabilidad y dispositivos tecnológicos.



**9ºencuentro
bid_
enseñanza
y diseño**

Mesa 23
Comunicaciones de experiencias de
innovación docente
Diseño gráfico sostenible y
comunicación digital

Fecha: miércoles 24 de noviembre
Hora: 15.30
Lugar: Casa del Lector. Sala 12

De la caja transparente a la caja negra en la experiencia docente

María Eugenia Rojas Morales, Directora del Departamento de Diseño, IBERO Ciudad de México

Objetivos

- Describir el impacto que ha tenido en los docentes el contacto con los estudiantes a través de medios virtuales.
- Explicar las distintas prácticas que los docentes generaron para superar los retos de la educación virtual en carreras de diseño

Resumen

Esta ponencia expondrá la manera en que logramos innovar y replantear algunas prácticas tradicionales para afrontar los retos que tuvimos que enfrentar debido a la pandemia, no solo de tipo académico sino también respecto a temas como el de la motivación y participación de los estudiantes

Desarrollo de la propuesta

El cambio repentino que tuvimos que enfrentar las universidades debido a la pandemia del COVID 19, implicó muchos retos que nos llevaron a generar innovaciones docentes al tiempo que provocaron replantear prácticas tradicionales, así como a buscar formas de acercarnos y motivar la participación de nuestros estudiantes.

La educación presencial era una especie de "caja transparente" a través de la cual podíamos ver y conocer a nuestros estudiantes, identificar sus expresiones de interés, asombro o aburrimiento, ir acompañándolos en sus avances cotidianos, y de pronto nos enfrentamos a una "caja negra", en muchos casos sin rostro.

Las características de la disciplina del diseño implican necesariamente prácticas y uso de talleres y laboratorios con los que no podíamos contar, aunado al manejo de diversos materiales, eso llevó a los docentes a innovar y acondicionar diversos espacios en sus casas, que iban desde foros para toma de fotografías, hasta verdaderos sets de filmación para subirles a los alumnos clases grabadas paso a paso.

Además de lo anterior, nos enfrentamos a que muchos de nuestros estudiantes no prendían sus cámaras al momento de su clase, ¿cómo saber si estaban ahí?, ¿cómo motivarlos a participar?, ¿cómo adivinar si estaban interesados o aburridos?, ¿cómo incentivar su socialización?, en verdad surgieron una serie de interrogantes que también nos llevaron a ser muy creativos en nuestras sesiones de clase.

A lo largo de este tiempo hemos aprendido mucho e incluso hemos cuestionado prácticas tradicionales que veníamos utilizando, ahora hemos regresado y hemos notado cosas a favor de la educación a distancia y cosas en contra.

Si bien no se trata de un proyecto de investigación, se considera de gran valor compartir en este foro las prácticas más valiosas que se generaron en el Departamento de Diseño de la Ibero Ciudad de México, así como las reflexiones y el aprendizaje obtenido hasta la fecha.

Palabras clave

Innovación, acondicionamiento de espacios, acercamiento personal

Conclusiones

La sistematización de las buenas prácticas que hemos llevado a cabo, nos permitirán evaluar y capitalizar la experiencia obtenida con un evento como lo fue el del COVID 19, así como seguir planteando preguntas en torno a la resignificación de la labor docente en contextos universitarios y la dirección que pueden tomar nuestras disciplinas.

Bibliografía y referencias documentales

Maggio, M. (2021). Enseñar en la Universidad. Pandemia... y después. Integración y Conocimiento, 10 (2), 203–217.
<https://revistas.unc.edu.ar/index.php/integracionyconocimiento/article/view/34097>

Rendón, P. (26 de abril de 2021). Universidad, convocada a reflexionar sobre pandemia: Boaventura de Sousa. Comunicación Institucional de la Universidad Iberoamericana Ciudad de México. <https://ibero.mx/prensa/universidad-convocada-reflexionar-sobre-pandemia-boaventura-de-sousa>

UNESCO. (26 de agosto de 2021). “COVID-19: Hacia la reapertura de la educación superior en América Latina y el Caribe”. UNESCO. Educación superior para todas las personas. <https://www.iesalc.unesco.org/covid-19-hacia-la-reapertura-de-la-educacion-superior-en-america-latina-y-el-caribe/>

mesa 23
Comunicaciones de experiencias de
innovación docente
Diseño gráfico sostenible y
comunicación digital

Fecha: miércoles 24 de noviembre
Hora: 15.30
Lugar: Casa del Lector. Sala 12

Aulas conectadas para una comunicación eficaz entre diseño e imprenta

Juanita Bagés Villaneda, Docente (Departamento de Diseño e Imagen), Facultad de Bellas Artes, Universidad Complutense de Madrid, Saúl Pedrosa, Docente de preimpresión, Barreira arte y diseño de Valencia

Objetivos

- Existe una importante necesidad por ampliar los conocimientos que tienen los diseñadores gráficos sobre la preimpresión y el manipulado de sus trabajos.
- ¿Qué hay más allá del diseño? En el diseño, hay que saber las limitaciones que puede tener un trabajo en los diferentes sistemas y procesos de impresión, de acabados y los tiempos de desarrollo de cada paso, desde que sale la creación del ordenador hasta que llega al cliente con la calidad deseada.
- Por otra parte, en el caso de la imprenta, se debería conocer cuál es la tendencia del diseño actual. Cómo los recursos técnicos pueden acompañar y reforzar las soluciones gráficas de cada proyecto.
- Conectar en aula programas de formación diferentes que se encuentran en la práctica con la impresión real: Diseño e imprenta.

Resumen

Dos aulas de escuelas diferentes, con perfiles formativos distintos se conectan para fortalecer su formación en las fases de la producción impresa que permiten materializar de forma correcta y efectiva los diferentes productos de diseño gráfico.

Desarrollo de la propuesta

El estudiantado de tercero y cuarto del Grado en Diseño de la UCM tiene las nociones específicas para diseñar, pero es consciente de que no sabe lo más importante, y es cómo llevar ese trabajo a imprimir correctamente. Un simple PDF, una línea mal colocada, un tamaño desacorde o simplemente, la falta de comunicación con su impresor son fallos que a día de hoy sufren muchas imprentas.

Para ello, se decide aprovechar el formato online y realizar una corrección conjunta entre dos escuelas muy diferentes, con sus estudiantes de Técnicas de Impresión Industrial del Grado en Diseño, y la escuela de Barreira Arte y Diseño, con los alumnos de grado medio en asistente al producto gráfico impreso.

Cuando se le plantea a cada grupo esta propuesta, lo primero que tienen es cara de asombro y sobretodo viene por la diferencia de edad. Los alumnos de La Complutense (diseño) tienen alrededor de 20 años en adelante, mientras que los alumnos que les van a corregir sus ejercicios (impresión) tienen apenas 17 años, pero se dan cuenta rápidamente que lo que están estudiando estos jóvenes es más específico del mundo de la preimpresión que del diseño gráfico en sí.

El formato es totalmente online con la suerte de poder disponer en una misma sesión con la totalidad del alumnado de las dos clases, evitando en todo momento el riesgo que todavía existe con la COVID19.

A medida que transcurre la clase, se repasan los ejercicios, se comentan, se analizan en profundidad y se explica abiertamente los fallos detectados en cada caso, haciendo ver a los estudiantes de diseño la gran importancia que tiene el arte final en el mundo de la preimpresión. Del mismo modo, los estudiantes que se forman como preimpresores, descubren las conexiones para enfrentarse a los proyectos con más seguridad.

Palabras clave

Diseño gráfico, Preimpresión, Arte final, Correcciones, Online

Conclusiones

Se consigue la conexión entre aulas y el intercambio de conocimientos de los estudiantes de cada programa formativo. Inculcando a los estudiantes que “el diseño no debe temer a la impresión, todo lo contrario, el trabajo tiene que ser codo con codo en todo momento”. Para ello, diseñadoras y diseñadores tienen que contar con unos pilares sólidos y una buena praxis a la hora de desarrollar el diseño.

Bibliografía y referencias documentales

BLASCO, Laia (2017) Sobreimpresión. Barcelona: Uoc

EMERSON, Percy (24 de Mayo de 2007) ¿Qué forma va a tener tu documento? - Imposición [Entrada blog] Recuperado de <http://preimpresion-pcabrel.blogspot.com/>

PEDROSA, Saúl (2019) Mucho diseñito, pero de arte final poquito. Valencia: Preimpresiona

SÁNCHEZ, Gustavo. (Enero 2018) Cómo preparar trabajos para imprenta
[Artículo] Recuperado de
http://www.gusgsm.com/como_preparar_trabajos_para_imprenta



**9ºencuentro
bid_
enseñanza
y diseño**

Mesa 23
Comunicaciones de experiencias de
innovación docente
Diseño gráfico sostenible y
comunicación digital

Fecha: miércoles 24 de noviembre
Hora: 15.30
Lugar: Casa del Lector. Sala 12

Del pizarrón a los malabares: Herramientas y consejos para la innovaci

Angel Daniel Muñoz Guzmán, Profesor de Diseño Industrial, Tecnológico de Monterrey

Objetivos

Comunicación de las diferentes experiencias sobre técnicas y herramientas utilizadas para afrontar las disrupciones generadas en la acción formativa por los efectos de la pandemia.

Resumen

Serie de buenas prácticas para la integración de tecnologías, así como técnicas, metodologías, herramientas y experiencias que ayudan al educador a adaptarse a nuevos modelos educativos y nuevas necesidades de los estudiantes resultado de los efectos de la pandemia.

Desarrollo de la propuesta

Técnicas educativas.

Primero se definen las diferentes técnicas educativas utilizadas en estos tiempos de pandemia.

Gamification, Project-based learning (PBL), Flipped classroom estas técnicas se han estado utilizando desde hace años, sin embargo, el uso y la necesidad de su aplicación se intensificó cuando por pandemia cerraron las escuelas y los estudiantes comenzaron su educación online.

Herramientas Online.

Realidad Mixta. Uno de los recursos con mayor crecimiento es la realidad mixta, donde podrían utilizarse elementos de realidad virtual, realidad aumentada o una mezcla de ambos. Este recurso ayuda a crear un vínculo cognitivo y emocional entre los estudiantes y los ambientes simulados, agregando valor a su experiencia de aprendizaje en momentos en los que la presencialidad es limitada.

La lista de recursos online es larga y continúa en continuo crecimiento. Entre esta lista las más populares durante esta nueva época que vivimos se

encuentran Miro, Genially, remind, teams, adobe spark, flip grid, Sway, EdPuzzle, Mentimeter, Socrative, Kahoot y Padlet. Sin embargo, algo muy importante es que la

experiencia de aprendizaje no está en función de la cantidad de herramientas utilizadas durante los cursos, sino la habilidad del profesor para aplicarlas de manera eficiente y adecuada para potenciar el aprendizaje de cada tema.

Libros electrónicos y Blogs.

No sólo el uso de los libros electrónicos aumentó, sino también la creación de ellos. Anteriormente, grandes documentos como Tesis, ensayos, memorias entre otros; eran requeridos impresos por las instituciones. Ahora dichos documentos son requeridos de forma digital, usualmente en formato pdf. Incluso en algunas ocasiones, se puede aprovechar el uso de la tecnología y avanzar un paso más en la entrega de estos documentos electrónicos con aplicaciones como Flipsnack, InDesign o convertidores a formatos ePub para tablets; haciendo la experiencia de lectura más cercana a la de leer un libro físico.

De igual manera, los blogs no sólo se convirtieron en puntos de referencia para lecturas, sino que también formaron parte del set de herramientas de un profesor, donde cada uno podía crear uno o más sitios para colocar el contenido académico de clase, de manera que los alumnos tuvieran acceso al contenido de manera rápida y eficiente, así como contenido relacionado.

Invitados y cooperación Internacional.

Gracias al cambio de paradigmas causado por la pandemia, la colaboración internacional se hizo más ágil y común. el departamento de Diseño del Tec de Monterrey ha aprovechado esta nueva forma de interactuar sin barreras geográficas para implementar la iniciativa de “invitados” donde gracias a la

enorme red de contactos de todos los profesores y directivos, se generan figuras expertas en ciertos temas, donde son invitados a dar pláticas en pequeñas cápsulas dentro de las clases.

Palabras clave

Innovación educativa, experiencia de aprendizaje, diseño, emociones, tecnología

Conclusiones

Utilizar las muchas herramientas digitales disponibles en la red es una necesidad en esta nueva era, sin

embargo la investigación realizada muestra que el uso de herramientas electrónicas y diferentes técnicas

de enseñanza no es suficiente para brindar al estudiante una experiencia de aprendizaje positiva.

Bibliografía y referencias documentales

- AALAS. (s.f.). Academy of active learning arts and sciences. Recuperado el 24 de 08 de 2021, de <https://aalasinternational.org/updated-definition-of-flipped-learning/>
- Cebrian, M. (2003). Innovar con tecnologías aplicadas a la docencia universitaria. Madrid: Narcea Ediciones.
- Daniel Cantú, D. M. (2021). Análisis del impacto en el aprendizaje de estudiantes de preparatoria en cursos de nutrición utilizando realidad virtual. IEEE-RITA.
- Emilio Branda, M. A. (2021). Collaborative Pedagogy for Co-creation and Community Outreach: An Experience from Architectural Education in Social Inclusion Using the Miro Tool. International Conference on Applied Human Factors and Ergonomics, 118-126.
- Genially. (s.f.). Genially. Recuperado el 24 de 08 de 2021, de <https://genial.ly/es/por-que-genially/>
- J.S. Krajcik, N. S. (2014). Project-based learning. The Cambridge handbook of the learning sciences, 275-297.
- K. Brundiers, A. W. (2013). Do we teach what we preach? An international comparison of problem- and project-based learning courses in sustainability. Sustainability, 5(4), 1725-1746.
- Kai Huotari, J. H. (2017). A definition for gamification: anchoring gamification in the service marketing literature. Electronic Markets, 27, 21-31.
- Mouchantaf, M. (2020). The COVID-19 Pandemic: Challenges Faced and Lessons Learned Regarding Distance Learning in Lebanese Higher Education Institutions. Theory and Practice in Language Studies, 10(10), 1259-1266.
- Muñoz, D. (2020). An Exploratory Study of the Student's Learning Experience by Applying Different Tools for e-Learning and e-Teaching. International Journal of Educational and Pedagogical Sciences, 14(10), 982-986.
- Muñoz, D. (25 de 03 de 2020). Canal Educativo Daniel Munoz. Obtenido de <https://www.youtube.com/channel/UCfNmm0s4T9N-OU4RVPtujbQ>
- Muñoz, D. (01 de Mayo de 2020). Doctor Daniel Munoz Blog. Obtenido de <https://www.doctordanielmunoz.com/>
- Patrick Buckley, E. D. (2016). Gamification and student motivation. Interactive Learning Environments, 24(6), 1162-1175.
- Raúl Rodríguez, A. F. (2020). Efectos de YouTube y WhatsApp en procesos de

enseñanza - aprendizaje ante el nuevo coronavirus. Conrado [online], 16(77), 46-353.

S., A. (2019). Countering Zeitgeist of Self-Centered through Role Playing Methods among Junior High School Students. International Journal of Education

and Curriculum Application, 2(3), 44-49.

Sandy Ariawan, K. N. (2020). Virtual Discussion for Improving Motivation: A Christian Education Strategy against Covid-19 Pandemic Effect. International Research Journal on Advanced Science Hub, 2(7), 1-5.

Schmid, K. (2013). Virtual Discussion for Real Understanding: The Use of an Online Discussion Board in an Introductory Biostatistics Course. Technology Innovations on Statistics Education, 7(1).

Torres, A. (18 de 01 de 2021). Conecta. (Tec de Monterrey) Obtenido de

<https://tec.mx/es/noticias/guadalajara/educacion/disenio-responsable-innovan-tec-y-2-universidades-internacionales>

Biografías

Daniel es un diseñador creativo establecido en la ciudad de Guadalajara. Él es fresco, alegre y dinámico; con un amplio perfil multidisciplinar y que busca siempre estar actualizando, aprendiendo de todo.

Académicamente se formó como ingeniero especializado en Diseño Industrial por la Universidad Europea de Madrid. Posteriormente se graduó como Master en Diseño Industrial e Innovación de productos por el Tecnológico de Monterrey. Obtuvo especialidades en diseño gráfico y UI & UX por el California institute of the arts; Tiene un doctorado en materiales con enfoque al diseño de productos.

Durante su carrera profesional, sigue actualizándose constantemente en diferentes disciplinas que aportan valor a su formación como un diseñador multidisciplinario. Entre los logros y reconocimientos, fue premiado como mejor tesis de maestría por el Tecnológico de Monterrey y recibió el premio nacional de mejor solución tecnológica por tesis de doctorado por la Real Academia de Ingeniería de Espa



**9ºencuentro
bid_
enseñanza
y diseño**

Mesa 23
**Comunicaciones de experiencias de
innovación docente**
**Diseño gráfico sostenible y
comunicación digital**

Fecha: miércoles 24 de noviembre
Hora: 15.30
Lugar: Casa del Lector. Sala 12

Comunicación del Festival Artes Contemporáneas F. Bellas Artes Granada

Rosario Velasco Aranda, COORDINADORA DE COMUNICACIÓN, REDES Y TRANSFERENCIA, Facultad de Bellas Artes (Universidad de Granada), Marisa Mancilla Abril, VICEDECANA DE EXTENSIÓN CULTURAL Y TRANSFERENCIA, Facultad de Bellas Artes (Universidad de Granada), Patricia Crespo Robles, Personal Apoyo Técnico Investigación (Administración), Facultad de Bellas Artes (Universidad de Granada)

Objetivos

- Desarrollar habilidades innovadoras y de investigación en diseño para ejecutar, planificar, gestionar, comunicar y difundir la particularidad de cada apartado del festival.
- Crear un sistema gráfico diferencial e innovador que muestre a través de su comunicación los atributos formales y valores que desea reflejar y difundir el festival.
- Desarrollar metodologías de investigación y orientaciones docentes innovadoras con artistas y profesionales referentes en torno a la gestión y diseño del festival.
- Posicionar a la universidad a la vanguardia en planificación integral comunicacional de la escena cultural de la ciudad.
- Promover el talento del estudiantado para que pueda concebir propuestas basadas en la conexión entre diseño comunicacional, sostenibilidad y sustentabilidad.

Resumen

La presente metodología propone enlazar nueve dimensiones de diseño, articulando los componentes social y técnico; identificando las realidades sociales del nido de mercado contextualizado dentro de un período y espacio, fortaleciendo la formación del diseñador y generando realidades más equitativas

Desarrollo de la propuesta

Esta intervención pretende poner de manifiesto e identificar el trabajo de diseño y gestión que un equipo diverso y multidisciplinar desarrolla para que la

investigación artística contemporánea sea un motor cultural relevante en Granada. A través del diseño y la comunicación, el festival FACBA contribuye a situar la Universidad de Granada a la vanguardia del panorama artístico actual desde el respeto y la buenas prácticas del diseño y la comunicación. FACBA es un proyecto de investigación e innovación en diseño ya que pervertimos los formatos, desplazando los catálogos de exposiciones convencionales, y apostando por ediciones artísticas, videografías y producciones seriadas de risografías.

En 14 ediciones, el festival ha conseguido generar una sólida estructura de colaboración interinstitucional en torno a un gran evento sobre investigación y producción en arte contemporáneo. FACBA conecta los fondos patrimoniales universitarios (artísticos y científicos), investigadores de la Universidad de Granada con artistas contemporáneos a través de colaboraciones interdisciplinares. Este acontecimiento despliega: un ambicioso programa expositivo en las salas más relevantes de la ciudad de Granada; Un seminario teórico en formato podcast; un repositorio de vídeo entrevistas con investigadores y artistas, actividades de mediación y difusión en el contexto cultural y una serie de ediciones y publicaciones.

FACBA es un programa cultural extenso y complejo impulsado por la Facultad de BBAA de Granada en colaboración con el Vicerrectorado de Extensión Universitaria de la Universidad de Granada. Cuenta con el apoyo en la organización de la Fundación Española para la Ciencia y Tecnología (FECYT) del Ministerio de Economía, Industria y Competitividad, la Diputación de Granada, ayuntamientos, fundaciones privadas de la Ciudad y Máster de la UGR entre otras instituciones y agentes. Juntos sumamos esfuerzos logísticos, materiales y humanos para asegurar en cada edición la continuidad del festival.

FACBA trabaja desde la investigación en arte por ser y mantener un distintivo sello gráfico que busca comunicar y difundir valores y acciones para transferir la realidad de la investigación artística actual a la escena cultural local. Defiende el rigor del trabajo bien acabado, la correcta conexión con el público objetivo, la pertinencia del material gráfico a través de cuidadas acciones editoriales y digitales (catálogos, programas, diseño de perfiles en Instagram, plataforma web, spotify, soundcloud...) para difundir, comunicar y posicionar con la excelencia requerida un evento que representa a una institución tan importante como la UGR.

FACBA es un evento integral que une comisariado, procesos de investigación y producción, formación, extensión cultural y además apoya y profesionaliza a los estudiantes con programas de dinamización y participación en la gestión y diseño, fomentando el currículum complementario al grado de Bellas Artes a través de casos de trabajo real

Palabras clave

Diseño, creatividad, metodología, funcionalidad, simbolismo

Conclusiones

La propuesta de trabajo colaborativo en diseño gráfico y comunicación del festival FACBA, es un ejemplificante proyecto de cómo organizar grupos de trabajo, conjunto con el estudiantado, para la correcta comunicación de la realidad en la investigación artística actual a la escena cultural local

Bibliografía y referencias documentales

Austin, J. L. (1982 [1962]). Cómo hacer cosas con palabras: Palabras y acciones. Barcelona: Paidós.

Best, K. (2008). Management de diseño: estrategia, proceso y práctica de la gestión del diseño. Barcelona, España: Parramón Ediciones.

Bohm, D. Sobre la creatividad. Ed. Kairós, Barcelona, 2002.

Calderón García, N. y Hernández, F. (2019). La investigación artística. Un espacio de conocimiento disruptivo en las artes y en la universidad. Barcelona: Octaedro.

Canela, J y Calvo, A. (2020). Desde lo curatorial. Conversaciones, experiencias y afectos. Bilbao, España: Consoni.

Julier, G. (2010). La cultura del Diseño. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Morace, F. (2009). La estrategia del colibrí. La globalización y su antídoto. Madrid, España: Experimenta.

Satué, E. (2011). El factor diseño en la cultura de la imagen y en la imagen de la cultura. Madrid, España: Alianza Editorial.

Schön, D. (1998). La formación de profesionales reflexivos. Madrid, España: Paidós.

Sparke, P. (2011). Diseño y cultura. Una introducción: desde 1900 hasta la actualidad. Barcelona, España: Gustavo Gili.

VV.AA. (2021). Facba 21. Mutantis mutatis; cambio al azar. Granada. EUG Editorial Universidad de Granada.

VV.AA. (2020). Facba 20. El saber oscuro. Granada. EUG Editorial Universidad de Granada.

VV.AA. (2019). Facba 19. Anomalía. Granada. EUG Editorial Universidad de Granada.

VV.AA. (2018). Facba 18. El cristal rie. Granada. EUG Editorial Universidad de Granada.

VV.AA. (2017). Facba 17. Emancipación, perspectiva e intervención. Granada. EUG Editorial Universidad de Granada.

VV.AA. (2016). Facba 16. El proceso. Granada. EUG Editorial Universidad de Granada.

VV.AA. (2008). Producción cultural y prácticas instituyentes. Líneas de ruptura en la crítica institucional. Madrid, España: Traficantes de sueños.

VV.AA. (2020). Seminario Facba 20. El saber oscuro. Granada. EUG Editorial Universidad de Granada.

VV.AA. (2019). La fabrique du vivant. Paris, Francia: Editions du Centre Pompidou.

VV.AA. (2007). Libro Blanco de la interrelación entre Arte, Ciencia y Tecnología en el Estado Español. Madrid: Ed. Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología, FECYT.

VV.AA. (2008). Notas para UNA INVESTIGACIÓN ARTÍSTICA. Vigo: Ed. Universidad de Vigo.