



9ºencuentro
bid_
enseñanza
y diseño

Mesa 22
Comunicaciones de experiencias de
innovación docente
Imaginar-construir futuros sociales
más equitativos

Fecha: miércoles 24 de noviembre
Hora: 19.00
Lugar: Casa del Lector. Sala 10

Interpretação plástica da música na comunicação - a composição gráfica

Brandão, António, Professor da Licenciatura em Design e Mestrado Integrado em Arquitectura, Faculdade de Arquitectura e Artes - CITAD / Universidades Lusíada, Antunes, Raquel, Coordenadora do Mestrado em Design do Produto e Professora da Licenciatura em Design e do Mestrado em Design do Produto, Faculdade de Arquitectura e Artes - CITAD / Universidades Lusíada

Objetivos

- Estimular a aproximação e o relacionamento entre os estudantes do primeiro ano do ensino superior através de práticas de projeto no Design.
- Utilizar uma metodologia educativa ativa de problematização proporcionando a reflexão, a argumentação e a decisão.
- Interpretar a música para composições gráficas, a transposição de uma comunicação verbal para não verbal.

Resumen

A utilização de metodologias ativas em práticas educativas no contexto de pandemia da Covid-19 pretende estimular a autonomia, a reflexão, a discussão e a relação entre pares. A comunicação aqui é entendida como uma forma de expressão gráfica da linguagem verbal, interpretando uma peça musical.

Desarrollo de la propuesta

O artigo contextualiza-se nos tempos de pandemia da Covid-19 no ensino universitário em Portugal, e nos constrangimentos daí resultantes, nomeadamente o distanciamento entre pares, a falta de convívio entre estudantes e o pouco relacionamento entre os mesmos. Nesse sentido, foi desenvolvida uma metodologia de ensino inovadora e híbrida (potenciando o ensino presencial e online em simultâneo), caracterizada por ser ativa. A posição do professor deve despertar o processo de construção do próprio pensamento de forma autónoma (Jófil, 2002, Sousa et al., 2014). A adoção de metodologias ativas, aproxima a vida da educação, proporciona reflexão, discussão, argumentação e decisão (Diesel et al., 2017). Esta reflexão, no contexto dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, reporta-se à “Educação de Qualidade” (ODS4). Neste primeiro exercício introdutório, os alunos do primeiro ano da Licenciatura de Design utilizaram a música para

promover discussão sobre direitos humanos, igualdade de género, cultura de paz e não violência, cidadania global e valorização da diversidade cultural (SDGS, 2021).

Os conteúdos inerentes a este exercício tocam igualmente na comunicação (teoria da comunicação) e na linguagem verbal e não verbal. A comunicação é o processo de estabelecer contactos e desenvolver relações entre as pessoas (Kacharava & Kemertelidze, 2016). A comunicação verbal ocorre quando a informação é passada ou trocada por meio de linguagem escrita ou falada, já a não verbal expressa-se por “entender o outro sem palavras” e pode corresponder a expressões faciais, gestos, orientações do corpo, sinalizações e signos gráficos, entre outros. A comunicação visual é uma forma de comunicação não verbal (Ibid.) a qual, segundo Munari (2006), é toda a transmissão e receção de uma mensagem através do que se vê (sentido da visão), onde o seu significado varia em função do respetivo contexto e pode ser ambíguo perante a multiplicidade de significados. A música é considerada uma das maiores formas de comunicação no mundo (Sharma, 2013), contribuindo assim para a cultura do desenvolvimento sustentável. Jack Ox, Yasunao Tone ou Ernest Edmonds, utilizam várias técnicas visuais para interpretar a música (Edmonds & Pauletto, 2004).

A partir da música e do que a mesma representava para cada estudante, foram desenvolvidas composições gráficas que comunicassem essa emoção e os resultados dos exercícios foram diversificados. Na apresentação, cada estudante apresentou a sua composição visual (sem recurso a palavras), o que potenciou um diálogo entre o grupo; posteriormente, o áudio (música) foi disponibilizado, o que promoveu uma interação entre a turma, promovendo uma valorização da diversidade cultural. A transposição de uma comunicação verbal (música) para uma comunicação visual (sem verbo), foi um desafio que impulsionou a troca de informação e a participação da turma, em paralelo com a aprendizagem presencial ou online.

Palabras clave

Música, Comunicação, Interpretação, Metodologia ativa, Objetivos de Desenvolvimento Sustentável

Conclusiones

Os objetivos alcançados corresponderam (i) à participação, à postura ativa e ao despertar pela música, para a promoção da cultura do desenvolvimento sustentável em turma; (ii) ao conhecimento e aplicação de diversas técnicas de expressão e representação e (iii) à capacidade de organização de elementos que estruturam o discurso bidimensional, aplicando signos visuais e requisitos de design.

Bibliografía y referencias documentales

Diesel, A., Baldez, A., Martins, S. (2017). Os princípios das metodologias ativas

de ensino: uma abordagem teórica, Revista Thema, v. 14, n.1, p.268-288. DOI <http://dx.doi.org/10.15536/thema.14.2017.268-288.404>

Edmonds, E., Pauletto, S. (2004). Audiovisual Discourse in Digital Art, SIGGRAPH '04, Art gallery, p.116–119. DOI <https://doi.org/10.1145/1185884.1185991>

Freire, P. (2015). Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa. 51ªed. Rio de Janeiro: Paz e terra. <https://nepegeo.paginas.ufsc.br/files/2018/11/Pedagogia-da-Autonomia-Paulo-Freire.pdf>

Jófil, Z. (2002). Piaget, Vygotsky, Freire e a construção do conhecimento na escola. Educação: Teorias e Práticas. v. 2, n. 2, p. 191-208. <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/7560/7560.PDF>

Kacharava, K., Kemertelidze, N. (2016). Visual and Verbal Communications: Similarities and Differences, European Scientific Journal December 2016, Special edition ISSN: 1857 – 7881 (Print) e - ISSN 1857- 743. <https://eujournal.org/index.php/esj/article/view/8589> DOI <https://doi.org/10.19044/esj.2016.v12n10p%25p>

Munari, B. (2006) Design e Comunicação Visual, Edições 70: Arte e Comunicação.

Sharma, P. (2013), Music: A Tool of Non Verbal Communication (With Special Reference

To Indian Music), International Journal of Communication and Media Studies (UCMS), v.5, n.2, p.31-35, ISSN(P): 2250-0014; ISSN(E). <http://www.tjprc.org/publishpapers/2-55-1375779832-1.%20Music%20A%20Tool.full.pdf>

SDGS (2021), Sustainable Development Goals, 4 Quality Education. <https://sdgs.un.org/goals>

Sousa, S., Iglesias, G., Pazin-Filho, A. (2014). Estratégias inovadoras para métodos de ensino tradicionais – aspectos gerais. Medicina, v. 47, n. 3, p. 284-292. DOI <https://doi.org/10.11606/issn.2176-7262.v47i3p284-292>

Biografías

António Brandão, CITAD (Centro de Investigação em Território, Arquitectura e Design, Universidades Lusíada), Portugal.
Docente da Faculdade de Arquitectura e Artes (FAA), Universidade Lusíada – Norte, no 1º Ciclo de Estudos em Design, e Membro do Conselho Escolar da mesma Universidade.

No âmbito da investigação é autor e co-autor de vários artigos científicos internacionais e nacionais, e participa em conferências, seminários e congressos internacionais e nacionais.

É arquiteto de formação e paralelamente desenvolve projetos de design de equipamento e design de interiores, sendo diretor de uma empresa nacional de arquitetura e design de interiores.



**9ºencuentro
bid_
enseñanza
y diseño**

Mesa 22
Comunicaciones de experiencias de
innovación docente
Imaginar-construir futuros sociales
más equitativos

Fecha: 24
Hora: 19:00
Lugar: Casa del Lector. Sala 10

ARTE EN VIDEOJUEGOS, UN TALLER EXPERIMENTAL PARA FUTUROS CREADORES

Eduardo Arroyo Vega, Profesor Encargado 4º curso Grados en Diseño y Bellas Artes,
Universidad Francisco de Vitoria

Pablo Medina Gallego, Coordinador del grado en Creación y Narración de Videojuegos,
Universidad Francisco de Vitoria

Objetivos

- Emplear la gamificación como herramienta docente en el campo de los videojuegos
- Facilitar flujos de trabajo a los alumnos adaptables a sus propias capacidades
- Provocar una reflexión en los alumnos que ahonde en su pensamiento crítico
- Preparar al alumno para un futuro laboral dentro de un equipo de diseño o visual en una empresa de videojuegos

Resumen

El futuro profesional de muchos egresados en Diseño y Bellas Artes se enfoca a las industrias culturales, más especialmente en videojuegos. Hacerles partícipes de flujos de trabajo específicos de este área es el reto de este taller experimental que une diseño, narrativa y arte.

Desarrollo de la propuesta

INTRODUCCIÓN:

La asignatura se plantea como un taller docente, donde la gamificación sitúa al alumno en el centro de la experiencia. Aprendiendo mientras experimenta el juego. El carácter lúdico de la asignatura-taller asegura una buena recepción por parte del alumnado, puesto que el juego, de un modo u otro es inherente a todos.

METODOLOGÍA: Se plantean dos bloques:

El primer bloque, impartido por el doctor Pablo Medina aborda las disciplinas propias del diseño de juegos y especialmente las mecánicas básicas para la creación de juegos. A través de la experimentación con diferentes títulos e soportes domésticos, el alumno aprenderá a desarrollar mecánicas interesantes, que mantengan la atención del jugador siempre en una curva ascendente.

El segundo bloque está enfocado a la parte visual de los videojuegos, concretamente al departamento de arte. en este bloque el alumno aprenderá flujos de trabajos adaptables a su propias capacidades para desarrollar personajes, entornos y props. Serán clases taller teorico-prácticas donde se trabajará a partir de un briefing definido con las características del elemento a diseñar.

El segundo bloque se evalúa mediante dos prácticas, una de desarrollo de personajes y otra de desarrollo de entornos. La asignatura se evalúa con un trabajo final en formato juego/videojuego, no como beta jugable pero si como prototipo físico a ser posible con instrucciones y todos los elementos necesarios para experimentarlo (cartas, tablero, packaging, modelsheet de personajes, propuestas de entornos, etc) Este dossier gráfico es evaluado por ambos profesores.

RESULTADOS:

El alumno conoce de primera mano y mediante un sistema lúdico cómo funcionan los juegos y cuáles son los fundamentos para desarrollarlos, además, se pone el foco en el apartado visual de tal modo que se prepara al alumno para acceder a la industria del videojuego como parte del equipo artístico, sabiendo en todo momento adaptarse a las necesidades de un briefing y entendiendo su labor como parte de un proceso más complejo en esa labor coral que es el desarrollo de un juego/videojuego.

Palabras clave

VIDEOJUEGOS, NARRATIVA, MECÁNICAS DE VIDEOJUEGO, CONCEPT ART

Conclusiones

El alumno conoce los medios para desarrollar juegos/videojuegos, tanto en diseño y mecánicas, como en su faceta artística. Las metodologías son adaptables a las capacidades individuales del alumnado, haciéndoles más concientes de sus puntos fuertes y por ende, más enfocados a objetivos. La gamificación es un vehículo útil para la docencia porque pone al alumno en el centro de la experiencia.

Bibliografía y referencias documentales

- BAL, M. (1998) Teoría de la narrativa, Madrid: Cátedra BANCROFT, T. (2016). Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation Video Games, and Graphic Novels. Watson-Guptil.
- BANCROFT, T. (2013). Aprende a dibujar personajes. Anaya Multimedia.
- BARTHES, R. (2009) El susurro del lenguaje, Madrid: Paidós
- EISENSTEIN, S. (1989) Teoría y técnica cinematográfica. Madrid: Rialp
- EISNER, W. (2003) La Narración Gráfica. Madrid: Norma
- FERNÁNDEZ DÍEZ, F. Y MARTÍNEZ ABADÍA, J.(1999) Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Madrid: Paidós
- GARCÍA, F. (2006) Narrativa audiovisual. Madrid: Universidad Complutense de Madrid
- GÈTRUDIX BARRIO. M. (2003) Música y Narración en los Medios Audiovisuales. Madrid: Laberinto
- GURNEY, J. (2015) Luz y Color. Espacio de Diseño. Ed. Anaya Multimedia.
- LÓPEZ BARINAGA, B. (2010) Juego. Historia, teoría y práctica del diseño conceptual de videojuegos. Madrid:Alesia Games MAURO, B. (2016) Master the Art of Speedpainting. 3d Total Publishing.
- MIRACOLA, J. (2016) Beyond Art Fundamentals. 3d Total Publishing.
- RODRÍGUEZ, A. (1998) La dimensión sonora del lenguaje audiovisual. Madrid: Paidós
- TARO, H. (2016) Designing Creatures and Characters. Estados Unidos. Impact Books.

Biografías

D. PABLO MEDINA GALLEGO

Doctor en Comunicación Audiovisual por la Universidad Rey Juan Carlos.

Coordinador del grado en Creación y Narración de Videojuegos de la Universidad Francisco de Vitoria

Profesor en los grados de Comunicación Audiovisual, Bellas Artes, Diseño y Creación y Narración de Videojuegos de la Universidad Francisco de Vitoria.

Fundador-Director de la productora Morween.

*.- Artículo de Investigación: El Avatar como inspiración vital

Entidad organizadora: Universidad Francisco de Vitoria

Tipo de entidad: Universidad

2014

*.- Conferencia "El futuro de los videojuegos"

Entidad organizadora: GameLab

Tipo de entidad: Fundación

2012

*.- Conferencia Un momento clave de la historia de los videojuegos, del world of warcraft al Shadow of the Colossus

Entidad organizadora: Universidad Francisco de Vitoria

2010

*.- Conferencia "El Gavagai de los Videojuegos"

Entidad organizadora: Universidad Autónoma de Madrid

2007

D. EDUARDO ARROYO VEGA

Doctor en Bellas artes por la Universidad Complutense de Madrid.

Profesor Encargado de 4º curso de los grados en Diseño y Bellas Artes de la Universidad Francisco de Vitoria.

Coordinador del Título Propio "Creación Artística Digital" del grado en Bellas Artes de la Universidad Francisco de Vitoria.

Profesor de Ilustración, Modelado 3D, Motion Graphics , Dibujo y Concept Art en los grados de Diseño y Bellas Artes de la Universidad Francisco de Vitoria.

Conferencias

" La representación del Héroe" Congreso Mitocrítica 2018. Sede Universidad Francisco de Vitoria.

Ponencia

" La Influencia de la Religión Cristiana en los Videojuegos". Congreso Mitocrítica 2018. Sede Universidad Francisco de Vitoria



**9ºencuentro
bid_
enseñanza
y diseño**

Mesa 22
Comunicaciones de experiencias de
innovación docente
Imaginar-construir futuros sociales
más equitativos

Fecha: miércoles 24 de noviembre
Hora: 19.00
Lugar: Casa del Lector. Sala 10

Visión integral académica en un laboratorio de didácticas de enseñanza en diseño

Mario Humberto Valencia, Docente Asociado Departamento de Diseño, Universidad de Caldas,
Carolina Salguero Mejía, Docente Departamento de Diseño, Universidad de Caldas, Margarita
María Villegas García, Docente Departamento de Diseño, Universidad de Caldas, Óscar Darío
Villota, Docente Departamento de Diseño, Universidad de Caldas.

Objetivos

- **Objetivo General:** Exponer el “laboratorio de didácticas de enseñanza en diseño” como un ejercicio metodológico de transversalización que integra asignaturas y contenidos académicos, alrededor de proyectos centrados en necesidades reales de la comunidad.
- **Objetivos específicos:**
 - Evidenciar la importancia de los ejercicios de transversalización como componentes clave en el desarrollo de estrategias de enseñanza del diseño.
 - Validar el uso de las TIC como mediadoras de los procesos de enseñanza del diseño.
 - Generar procesos de articulación de componentes temáticos y prácticos para apoyar el desarrollo de los proyectos propuestos por los estudiantes.
 - Posibilitar el espacio de confrontación y relación temática entre asignaturas en torno al desarrollo de proyectos.
 - Reflejar la pertinencia de la propuesta en la presentación de los resultados de los proyectos basados en problemas reales del diseño.

Resumen

El “laboratorio de didácticas de enseñanza en diseño”, integró asignaturas y procesos de 7º semestre, lo que permitió aprovechar al máximo los recursos

académicos, y brindó a los estudiantes herramientas para enfrentar un mundo que requiere una visión circular para resolver problemas de diseño.

Desarrollo de la propuesta

Introducción

A raíz de la cuarentena decretada a inicios de 2020, para contener la pandemia de COVID-19, las instituciones educativas debieron asumir clases mediadas por las nuevas tecnologías, herramientas colaborativas y flexibilización en tiempos y procesos.

Para responder a este desafío, el equipo docente de Diseño Visual de la Universidad de Caldas planteó una propuesta pedagógica en la enseñanza integral del diseño que permitiera alimentar y complementar contenidos entre docentes y asesores externos, y conectarse con los estudiantes, teniendo como eje el desarrollo de proyectos que respondieran a problemas reales de diseño.

Marco teórico

Se tuvieron en cuenta diferentes perspectivas en temas que abarcaron la enseñanza a partir de un problema a solucionar; los procedimientos y herramientas para un proceso proyectual; un modelo pedagógico de la Universidad de Standford, sobre trabajo colaborativo para resolver problemas; y cómo el aprendizaje colaborativo mediado por las TIC permite a los estudiantes aprender conceptos complejos (Medina y Salvador, 2009; Cross, 2002; Stanford University; 2012Lizcano y Barbosa, 2019).

Metodología

Esta propuesta, como proceso metodológico, se concretó en el “laboratorio de didácticas de enseñanza en diseño”. La transversalización es el denominador común de esta didáctica que consistió en integrar asignaturas del semestre en un mismo espacio, bajo un modelo curricular del programa que permitió alimentar y complementar contenidos entre docentes y aportó a los conocimientos en un proceso integral proyectual bajo una metodología práctica y propositiva.

El proceso de conocimiento proyectual integral permitió un ejercicio experimental desde varias perspectivas, a través de las siguientes acciones:

- Charlas semanales en encuentros sincrónicos.

- Proyecto integrador bajo la metodología de Design Thinking (UOC, 2021) en torno a un problema real.

Se complementó con actividades transversales que acompañaron el proceso de aprendizaje, así:

- Asesorías sincrónicas a cada proyecto para enfocar los proyectos hacia los objetivos de cada asignatura.
- Clases tipo aula invertida. Los temas se discutieron posteriormente en encuentros sincrónicos.
- Encuentros sincrónicos con invitados nacionales e internacionales que ayudaron al desarrollo de los objetivos del curso.

La evaluación final de las propuestas gracias a la integración de las asignaturas, permitió ver cada proyecto como un todo y no fragmentado a partir de cada especialidad.

Palabras clave

Apuesta metodológica de enseñanza, educación mediada por TIC, laboratorio de didáctica, transversalización.

Conclusiones

- El ejercicio de un laboratorio de didácticas en diseño permite una mejor apropiación de los conceptos y contenidos requeridos para el ejercicio de la disciplina porque los estudiantes pueden confrontar y relacionar las temáticas de cada asignatura, aplicarlos en los proyectos para la resolución de problemas reales y permitirles un proceso transversal e integral en el aprendizaje del diseño.

Bibliografía y referencias documentales

Cross, N. (2002). Métodos de Diseño. Estrategias para el diseño de productos. Limusa Wiley.

Lizcano-Dallos, A., Barbosa-Chacón, J., & Villamizar-Escobar, J. (2019). Aprendizaje colaborativo con apoyo en TIC: concepto, metodología y recursos. Magis, Revista Internacional de Investigación en Educación, 12(24), 5-24, DOI <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.acat>.

Medina, A., & Salvador, F. (2009). Didáctica General. Pearson Prentice Hall, UNED.

Stanford University. (2021). Resources and Knowledge. Obtenido de Hasso Plattner Institute of Design at Stanford School: <https://dschool.stanford.edu/programs/designing-for-social-systems>

UOC. (2021). Desing Toolkit. Obtenido de Universitat Oberta de Catalunya: <http://design-toolkit.recursos.uoc.edu/design-thinking/>

Biografías

Carolina Salguero Mejía, Universidad de Caldas, Colombia.

PhD en Estudios Territoriales, Magíster en Diseño y Creación Interactiva y Diseñadora Visual de la Universidad de Caldas, Colombia. Máster en Diseño de Espacio Público con Enfoque Social de la escuela Elisava, Pompeu Fabra, Barcelona, España. Docente del Departamento de Diseño Visual de la Universidad de Caldas. Perteneció al grupo de investigaciones Dicovi categoría A1 y Estéticas y Sociales, categoría C Colciencias. Como diseñadora interesada en procesos de Diseño para la innovación social, co-creación, co-diseño e innovación ciudadana. Investigadora en contextos urbanos, la ciudad, su forma pero también su sentido, los procesos identitarios y culturales. Coordinadora del Semillero de investigación EP+ES Espacio público + Enfoque Social, la Cátedra de Interculturalidad del Departamento de Diseño Visual y mediadora en procesos de Laboratorios de co-creación e innovación ciudadana.

Mario Humberto Valencia García, Universidad de Caldas, Colombia.

Doctor en diseño y Creación, Magíster en Diseño y Creación Interactiva, Ingeniero de sistemas de la Universidad Autónoma de Manizales y Especialista en docencia universitaria en la Universidad de Caldas, Colombia. Trabajó como investigador en el laboratorio de música electroacústica Jackeline Nova, ha recibido varias comisiones y premios a nivel nacional e internacional. Como docente ha dictado cátedras de ingeniería, multimedia, acústica, sonido digital, diseño de interacción, ergonomía digital, transmedia, Instalaciones interactivas, paisajes sonoros y diseño en diferentes universidades y escenarios. Como creador ha expuesto obras, conciertos e instalaciones interactivas en escenarios nacionales e internacionales. Actualmente es docente de la Universidad de Caldas, director de Investigaciones y postgrados de la Facultad de Artes y Humanidades y director del Departamento de Diseño de la misma Universidad.

Margarita María Villegas García, Universidad de Caldas, Colombia.

Docente investigadora en el Departamento de Diseño de la Universidad de Caldas. Profesional en Publicidad de la Universidad Católica de Manizales, Colombia, Magíster en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas, Colombia y doctoranda en Diseño de la Universidad de Palermo, Argentina. Perteneció al grupo de Investigaciones en Estéticas y Sociales en Diseño Visual, del Departamento de Diseño de la Universidad de Caldas, categoría C de Colciencias y coordina el semillero INSIGHT: Diseño en la comunicación publicitaria. Interesada en temas de Comunicación, Contenidos Digitales, Mercadeo y Gestión del Diseño, y enseñanza del diseño.

Óscar Darío Villota, Universidad de Caldas, Colombia.

Diseñador Visual de la Universidad de Caldas, obtuvo el posgrado Online en Artes Mediales U. de Caldas, U. de Chile y U. Nacional de Córdoba y es especialista en Teoría del Diseño Comunicacional de la Universidad de Buenos Aires, Argentina. Interesado en la teoría de medios, los cruces conceptuales entre narrativa, experiencia y diseño, y la comunicación y cultura en el ámbito digital. Perteneció al grupo de Investigaciones en Estéticas y Sociales en Diseño Visual, del Departamento de Diseño de la Universidad de Caldas. En la

actualidad adelanta estudios de Maestría en Diseño y Creación Interactiva y se desempeña como docente del programa de Diseño Visual de la Universidad de Caldas, en las áreas de imagen digital y audiovisual.

Mesa 22
Comunicaciones de experiencias de
innovación docente
Imaginar-construir futuros sociales
más equitativos

Fecha: miércoles 24 de noviembre
Hora: 19.00
Lugar: Casa del Lector. Sala 10

Estudio de macro tendencias integrada en el proceso de Design Thinking.

Alessandro Manetti, Director e Investigador, Istituto Europeo di Design, Pablo Lara-Navarra,
Profesor e Investigador, Universitat Oberta de Catalunya

Objetivos

- Entender y analizar macro tendencias en base al proceso del Diseño
- Formar sobre las conexiones e impactos de las macro tendencias en un mundo global
- Generar espacios de conocimiento sobre innovación, tendencias y diseño

Resumen

El diseño, innovación y tendencias son elementos que conviven en un espacio de reflexión para la toma de decisiones que denominamos Deflexor. Es una herramienta de visualización para la formación basado en la integración de las macro tendencias con metodologías propias dentro del proceso del diseño

Desarrollo de la propuesta

La historia del diseño en el siglo XX no es simplemente la historia de los productos o de estilos de expresión (Julier, 2008). También es la historia de la evolución de las metodologías del pensamiento de diseño a partir de encontrarse con nuevos problemas. El diseño tiene el papel de dar forma a sistemas, entornos, ideas y valores. (Buchanan, 1998). Durante el siglo XX, los diseñadores se centraron principalmente en la forma y función de los productos para mejorar su valor en los mercados (Julier, 2008). En los últimos tiempos, el diseño se ha convertido en una disciplina cada vez más utilizada para abordar problemas más complejos y para producir y promover la innovación estratégica no solo dentro de los productos, sino a una escala más amplia. (Bucolo, 2014)

Las macro tendencias son eventos predecibles y medibles por métricas globales. Existen varios estudios sobre cómo identificar, medir y pronosticar una tendencia que produce impacto consistente en la sociedad del futuro. Las macro tendencias no solo generan impacto en el modelo organizacional de las

organizaciones sino incluso en el proceso de diseño de productos, servicios y estrategias presentes y futuros. (Dalhuizen, 2014)

Las metodologías de pensamiento de diseño y las metodologías de proceso de diseño tienen fases, patrones y puntos clave que se pueden asociar y considerar como centrados en el usuario proceso creativo que conduce a una innovación del status quo. Este proceso enfatiza la observación, la colaboración, el aprendizaje rápido, la visualización de ideas, la creación rápida de prototipos de conceptos y el análisis comercial concurrente, que en última instancia influye en la innovación y la estrategia comercial. Definitivamente la innovación impulsada por el diseño ha sido y es uno de los más importantes factores de cambio en esta primera década del siglo XXI (Manetti, 2017).

Finalmente, un elemento importante tanto en el proceso de pensamiento de diseño como en la facilitación de la comprensión de la complejidad de los tiempos actuales es la visualización de datos y, más en general, las herramientas de visualización (Jarauta, 2004). Los mapas visuales se utilizan comúnmente en el pensamiento de diseño como herramientas para explicar todo tipo de proceso complejo utilizado para lograr una propuesta final, por lo tanto se propone el Deflexor en su versión de base como mapa visual.

La aplicación de la metodología del proceso de pronóstico y análisis de las tendencias juntos con la metodología del pensamiento de diseño nos ha permitido generar una herramienta de visualización interactivo lista para ser utilizada como guía de diseño para impulsar procesos de innovación en las organizaciones y clusterización de catalogo de la oferta de productos o servicios por parte de una empresa con el objetivo de individuar áreas de desarrollo y oportunidades no aprovechadas.

Palabras clave

Tendencias, Proceso del Diseño, Design Thinking, Deflexor, Innovación

Conclusiones

La fuerte interconexión entre fenómenos climáticos, sociales... implica generar nuevas metodologías para una formación que ayude a analizar macro tendencias y su impacto en la sociedad.

Es necesario generar herramientas que aúne Proceso del Diseño y macro tendencias, para hallar conexiones, que ayuden a entender y prever los principales elementos que determinarán cambios de carácter global

Bibliografía y referencias documentales

Buchanan, R. (1998). Branzi Dilemma: Design in Contemporary Culture. Design Issues, 14(1):3-20

Bucolo, Sam (2014). Design-Led innovation: overcoming challenges to designing competitiveness to succeed in high cost environments [article;

online]. [Accessed: 6 October 2019].

<https://www.researchgate.net/publication/284014815_Design-Led_Innovation_Overcoming_Challenges_to_Designing_Competitiveness_to_Succeed_in_High_Cost_Environments>

Daalhuizen, Jaap (2014). Method usage in design: how methods function as mental tools for designers [thesis; online]. Delft: Delft University of Technology. [Accessed: 6 October 2019].

Jarauta, Francisco; (2004) Diseño, Innovación, Empresa. Madrid: IED Cuadernos de Diseño

Manetti, Alessandro; (2017) FIFTEEN OF FIFTY Yearbook Future and Present Visions Through Design Education Projects Barcelona: IED Publishers

Lockwood, Thomas (2010). Design thinking integrating innovation, customer experience, and brand value. New York: Allworth Press.



9ºencuentro
bid_
enseñanza
y diseño

Mesa 22
Comunicaciones de experiencias de
innovación docente
Imaginar-construir futuros sociales
más equitativos

Fecha: miércoles 24 de noviembre
Hora: 19.00
Lugar: Casa del Lector. Sala 10

APS en diseño para la transformación de espacios educativos.

María Melgarejo Belenguer, Doctora arquitecta y jefa de departamento de interiores, EASD València, M^a Pilar Pozo Gabaldón, Profesora de proyectos de diseño de interiores, EASD València, Laura Pons Aznar, Profesora de proyectos de diseño de interiores, EASD València

Objetivos

Los objetivos del proyecto se desarrollan en una doble vertiente. Por un lado los objetivos didácticos, que pretenden utilizar y aplicar el método de enseñanza-aprendizaje basado en proyectos (ABP) en la docencia del diseño de interiores. Para ello, aplicamos el aprendizaje por servicio (APS), la propuesta se desarrolla en colaboración con centros educativos locales, aplicando el método a situaciones reales. Por otro lado, utilizar los métodos de investigación en la docencia del diseño para extraer resultados, conclusiones o aportaciones que pudieran ser extrapolables a otros centros educativos, y así servir como motor de transformación de los espacios de aprendizaje de la sociedad actual, diseñar los espacios acorde al cambio en el modelo educativo.

Resumen

El proyecto nace de la colaboración entre la EASD Valencia y distintas instituciones docentes de la C. Valenciana, para responder a la necesidad de transformación de los espacios educativos que la nueva sociedad demanda. Se pretende así, acercar la docencia del diseño a la nueva realidad educativa.

Desarrollo de la propuesta

Introducción: En las últimas décadas, con la irrupción de las nuevas tecnologías en las sociedades más avanzadas, se está forjando un cambio en los sistemas educativos. Se está transformando la sociedad. Se demanda un nuevo paradigma educativo centrado en el alumnado y este cambio requiere de nuevos espacios. Según la Finnish National Board of Education (2004), el entorno de aprendizaje abarca tanto el entorno físico como los factores psicológicos y las relaciones sociales en los que la enseñanza y el aprendizaje ocurre. Por otro lado, Silander & Ryymin (2015), definen los entornos de aprendizaje abiertos como aquellos que hacen posible diferentes procesos de aprendizaje, lo que propicia una educación versátil y por lo tanto, inclusiva.

En la comunidad docente valenciana hay grupos que reclaman nuevos entornos de aprendizaje. EduLAB y los CEFIRE ayudan a los centros que inician el salto.

Conscientes de estas necesidades, profesorado de la EASD València creó el grupo de investigación “Nous Espais Educatius”, que estudia la transformación desde el interiorismo. Llevando el trabajo a las aulas de 1º en la asignatura Diseño Básico.

El proyecto es fruto de la colaboración. Se inició en el curso 2018-19 en centros de Manises y Alzira, se continuó en 2019-20 en 2 centros de Benifaió y en el 2020-21 en un CEIP de Valencia.

Metodología: ABP y APS. Se realizaron proyectos para centros educativos concretos. En una primera fase, el alumnado visitó los CEIP para recabar información tanto espacial como de necesidades programáticas. Los datos se analizaron y el alumnado desarrolló propuestas a nivel teórico-práctico. Para su comunicación emplearon tanto herramientas de expresión gráfica como maquetas de los diferentes espacios. A nivel docente, el proyecto se trabajó de manera transversal en diferentes asignaturas del mismo cuatrimestre, rompiendo así la barrera entre las distintas materias.

En una segunda fase, se compartieron los resultados con la comunidad educativa para promover la transformación.

Resultados: El alumnado que participó comprendió mejor el alcance social del interiorismo, perdiendo la idea de que sólo es una cuestión estética.

Sobre cada centro se generaron numerosas propuestas. Se hizo una selección de los trabajos y se analizó el impacto de los proyectos sobre los entornos de aprendizaje valorando: el entorno físico, los factores psicológicos, las relaciones sociales y la versatilidad.

En el 2018-19 se hizo una exposición con los CEIP intervinientes en la sede de la EASDV, y en el curso siguiente se mejoró incluyéndose en las Jornadas “Repensar i Transformar els espais educatius”, celebradas los días 25 y 26 de febrero de 2020 y organizadas por el CEFIRE. A las jornadas acudieron muchos docentes de la Comunidad Valenciana. Allí se presentó una ponencia y se acompañó de una exposición de maquetas y paneles de las propuestas. La muestra de los resultados en esta jornada sirvió de apoyo al objetivo del proyecto como motor de cambio.

Palabras clave

Entornos de aprendizaje, diseño de espacios educativos, experiencias docentes en diseño, aprendizaje por proyectos.

Conclusiones

Este proyecto favorece la reciprocidad. Como experiencia docente se acerca el aula a la realidad social y apoya la transformación de los entornos educativos para dar respuesta a los nuevos retos a los que se enfrentan. Se ha abierto una vía para la reflexión y la colaboración real y directa, apoyando a los centros en su proceso de cambio. La línea de investigación sigue abierta y es accesible.

Bibliografía y referencias documentales

AMANN, B. (2016). Educación para el desarrollo sostenible (EDS) y arquitectura escolar. El espacio como reactivo del modelo pedagógico. *Bordón* 68 (1), 2016, 145-163.

MATTILA, P. (2015). Developing the learning environment is a change process of the pedagogical operational culture; en *How to create the school of the future. Revolutionary thinking and design from Finland*. SILC (School of Innovation and Learning Center), University of Oulu.

MATTILA, P. (2015). Points of view on learning spaces; en *How to create the school of the future. Revolutionary thinking and design from Finland*. SILC (School of Innovation and Learning Center), University of Oulu.

MINISTRY OF EDUCATION OF NEW ZEALAND (2016). The impact of physical design on student outcomes. Recuperado de: www.educationcounts.edcentre.govt.nz

MOKHTAR, P., JIMÉNEZ, M.A., HEPPEL, S., y SEGOVIA, N. (2016). Creando espacios de aprendizaje con los alumnos para el tercer milenio. *Bordón* 68 (1), 2016, 61-82.

MONTIEL, I. (2017). Neuroarquitectura en educación. Una aproximación al estado de la cuestión. *Revista Doctorado UMH*. 3(2), p6.

SANDERS, E. & STAPPERS P.J. (2008) Co-creation and the new landscapes of design, *CoDesign*, 4:1, 5-18.

SILANDER, P. & RYYMIN, S. (2015). Learning environment assessment framework for educational leaders, en *How to create the school of the future. Revolutionary thinking and design from Finland*. SILC (School of Innovation and Learning Center), University of Oulu.

Biografías

María Melgarejo Belenguer. EASD Valencia. España.
1990. Arquitecta por la ETSA Valencia- UPV.
1995. Profesora titular de Artes plásticas y Diseño.
2005-2016. Profesora Asociada en la ETSA V-UPV. Valencia.
2005. Doctora Arquitecta por la ETSA Barcelona, UPC.

1992-1996. Coordinadora de las Actividades culturales del COACV, donde dirigió el curso Nuevos Modos de Habitar. Fue editora de la posterior publicación que obtuvo un premio del COACV.

1996-1997. Directora revista VIA- Arquitectura.

De 1998 a 2000 fue corresponsal en Valencia de la Revista Pasajes de Arquitectura y Crítica 2007. Mención en el VI Concurso Tesis de la Fundación Arquia.

2010. Título Oficial Máster Universitario en Conservación del Patrimonio Arquitectónico. Por la UPV-Valencia.

2011. Publicación Tesis Doctoral: La arquitectura desde el Interior, 1925-1937. Lilly Reich y Charlotte Perriand

2012. Premio FAD Pensamiento y Crítica por su tesis doctoral.

2021. Catedrática Diseño.

M^a Pilar Pozo Gabaldón, EASD Valencia. España.

Arquitecta por la Universidad Politécnica de Valencia desde el año 2000, especialidad edificación. Ha ejercido la profesión desde ese año hasta el año 2016, en que inició su andadura en la docencia en los estudios superiores de diseño.

Ha trabajado en diversos estudios de arquitectura, tanto nacionales como internacionales, entre los que destacan Mc Cullough-Mulvin architects, el estudio Pepe Font + Curro Metre, y el estudio liderado por Javier Martí, lo que hoy es ERRE Arquitectura. Durante su etapa como arquitecta dentro del equipo de Pombo Arquitectura, desarrolló proyectos a gran escala, así como varias direcciones de obra. También ha trabajado como profesional liberal con estudio propio durante los últimos años. En la actualidad, es profesora de proyectos en las Escuelas Superiores de Diseño, en las que centra su actividad profesional.

Laura Pons Aznar, EASD Valencia. España.

Arquitecta por la Universidad Politécnica de Valencia desde el año 2002, especialidad edificación. Su labor profesional la ha ejercido tanto por cuenta propia como ajena.

Como profesional liberal contó con despacho propio desde el año 2002 hasta el 2019. En el mismo trabajó temas de rehabilitaciones, interiorismo de vivienda y de locales comerciales, obra nueva así como otros temas vinculados más al mundo del urbanismo y al derecho.

Por cuenta ajena estuvo vinculada a la empresa GRUPO GESTIÓN BLAUVERD S.L.U durante 4 años, en los cuales realizó proyectos técnicos y la dirección de obras de complejos residenciales. En ABC ARQUITECTURA MODULAR aprendió y desarrolló sistemas de construcción industrializada durante 3 años más. Actualmente es profesora de proyectos de la especialidad diseño de Interiores en la EASD Valencia.



**9ºencuentro
bid_
enseñanza
y diseño**

Mesa 22
Comunicaciones de experiencias de
innovación docente
Imaginar-construir futuros sociales
más equitativos

Fecha: miércoles 24 de noviembre
Hora: 19.00
Lugar: Casa del Lector. Sala 10

Entornos de aprendizaje digitales en las asignaturas de dibujo

Noelia Báscones Reina y Miguel A. Rejas del Hoyo, PDI Personal Docente investigadores,
ESNE, Escuela de Diseño, innovación y Tecnología

Objetivos

- Revisar las propuestas pedagógicas en la era digital.
- Analizar la repercusión de los nuevos modelos de aprendizaje en aras de mejorar la formación post pandemia.
- Hacer una reflexión sobre la necesidad de implementar las herramientas digitales en las enseñanzas de dibujo.
- Establecer una metodología docente eficaz adaptada a la transformación digital dentro de los actuales planes de estudio de las enseñanzas Superiores de Diseño.

Resumen

La pandemia SARS-CoV2 ha supuesto una revisión de la metodología docente y una apuesta por entornos de aprendizaje digitales. El presente estudio reflexiona sobre la repercusión de la implementación de las herramientas digitales en la metodología docente de las asignaturas de dibujo.

Desarrollo de la propuesta

Introducción

La pandemia provocada por el SARS-CoV2, aceleró la implementación de procesos de enseñanza adaptados a las nuevas necesidades y modalidades de formación obligando a poner en marcha mecanismos de aprendizaje adaptados a modalidades formativas en las que predominaban la semipresencialidad o la formación 100% online.

Las materias tradicionalmente analógicas, como son el dibujo artístico o técnico, se vieron especialmente afectadas en el modo y forma de impartir su docencia. Esta realidad nos llevó a cuestionar las metodologías docentes utilizadas hasta el momento a favor de la implementación de herramientas más eficaces, atractivas y útiles para el aprendizaje.

La inminente transformación digital, nos plantea las siguientes preguntas de investigación; ¿es posible innovar y mejorar la enseñanza de las disciplinas de dibujo con la implementación de herramientas digitales? y en consecuencia, apostar por la transformación digital ¿promueve una formación más flexible, interdisciplinar y eficaz?

Metodología

El objetivo de esta propuesta es documentar, analizar y compartir los resultados obtenidos tras la intervención en el aula realizada durante el curso 2020-21 aplicando la metodología basada en la investigación-acción, orientada a la mejora y evolución de los resultados en los procesos de aprendizaje del alumnado mediante el análisis de los resultados (Elliot, 1990:24), que permite profundizar y explorar las posibilidades de transformación y cambio (Pérez Serrano, 1990: 36), interpretando lo que ocurre (Elliot, 1990:25) y en definitiva tener la oportunidad de interpretar lo que sucede y reformular nuevas teorías (Carr y Kermis, 1998: 149).

Nos situamos en la asignatura de Sistemas de Representación y Perspectiva del primer curso del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos, formación impartida en ESNE, Escuela Superior de Diseño, Innovación y Tecnología, centro adscrito a la Universidad Camilo José Cela de Madrid.

Resultados

La necesidad de adaptar los contenidos de la asignatura al campo profesional de desarrollo al que van dirigidos nos plantea la posibilidad de implementar el uso herramientas digitales aplicadas al diseño y desarrollo de contenidos propios de la industria del videojuego. Por este motivo se decide poner en marcha la realización de proyectos transversales entre la asignatura anteriormente mencionada y la asignatura de Tratamiento Digital de Imágenes impartida en el mismo curso y grupo del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos.

El profesor Espen Aarseth con la publicación de Game Studies junto con otros investigadores como J.P. Wolf o el grupo del Game Ontology Project (GOP) han consolidado un marco teórico para el análisis y estudio de los videojuegos. Estos estudios ponen de manifiesto la necesidad de establecer conexiones reales entre los diferentes campos de conocimiento necesarios para el análisis, diseño, desarrollo y comprensión de los videojuegos y sus aportaciones a la industria cultural.

Palabras clave

Dibujo, pedagogía, diseño, educación post-pandemia, era digital

Conclusiones

Adaptar el contenido curricular a nuevos modelos pedagógicos y la utilización de herramientas digitales favorecen el aprendizaje de disciplinas como el dibujo.

Implementar el uso de herramientas digitales y llevar a cabo proyectos transversales entre asignaturas propiamente digitales y otras más analógicas, permite obtener mejores resultados y un mayor rendimiento académico por parte del alumnado.

Bibliografía y referencias documentales

Acitores, A., García-Ramos, F. J. y Meléndez, V. (Eds.) (2018). Innovación docente para futuros diseñadores. Nuevas estrategias formativas. Madrid: Esne Editorial.

Arnheim, R. (2002). Arte y percepción visual. Madrid: Alianza Forma. (Año de publicación del libro original 1979).

Bordes, J. (2019). El juego del arte. Pedagogía, arte y diseño. [cat. Expo] Madrid: Fundación Juan March.

Calaf, R.; Alfredo Navarro, A y Samaniego, J. A. (2000). Ver y comprender el arte del siglo XX. Didáctica de las ciencias sociales. Madrid: Síntesis educación.

Elliott, J. (1990). La investigación acción en educación. Madrid: Morata.

García Lledó, G. (2006). Arte contemporáneo, educación artística y diversidad cultural. En López Fdz. Cao, M. (Coord.) Creación y posibilidad. Aplicaciones del arte en la integración social. Madrid: Fundamentos.

Gómez García, S. (2007). Videojuegos: El desafío de un nuevo medio a la Comunicación Social. Historia y Comunicación Social, 12, 71 - 82. Recuperado a partir de <https://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/view/HICS0707110071A>

Gómez Molina, J. J. (Coord.) (2003). Las lecciones del dibujo. Madrid: Cátedra.

Martínez de Salazar Muñoz, I. (2014) La representación axonométrica: una tradición recuperada en los videojuegos 2D. En Sierra Sánchez, J. y Rodrigues Parente, D. (Coordinadores), (2014): Contenidos digitales en la era de la sociedad conectada. ISBN 978-84-7074-623-9, págs. 413-433

Mayer, M. (2004). John Berger y los modos de mirar. Madrid: Ed. Campo de Ideas.

Munari, B. (2011). ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. Barcelona: Gustavo Gili.

Munari, B. (2008). Design as Art. Penguin Modern Classics. London.

Rejas del Hoyo, M. A., & Báscones Reina, N. (2019). Dibujo para todos. Prácticas pedagógicas en el grado en Artes Digitales: pensamiento abstracto, formas geométricas básicas y sistemas de retícula. Pensar La Publicidad. Revista Internacional De Investigaciones Publicitarias, 13, 87-108.
<https://doi.org/10.5209/pepu.65021>

Biografías

Noelia Báscones

ESNE, Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología. UCJC.
España

Doctora en Educación Artística por la Facultad de Educación y Trabajo Social de Valladolid, Licenciada en Bellas Artes, especialidad en Diseño Gráfico y Audiovisuales por la Universidad de Salamanca en 2001.

Como profesional ha trabajado como diseñadora e ilustradora freelance y para varios Estudios de Diseño.

Como artista plástica ha participado en numerosas exposiciones individuales y colectivas en instituciones como Caja Burgos, Fundación Díaz Caneja, Auditorio de León o Centro de Arte Moderno de Madrid.

Actualmente es profesora en ESNE en los grados de Diseño y Desarrollo de Videojuegos, Diseño Multimedia y Gráfico y en el Máster de Diseño Gráfico en asignaturas como Teoría y Práctica del Color, Dibujo Artístico, Diseño Vectorial y Cultura Visual.

Como investigadora ha participado en diversos congresos y proyectos con publicaciones en revistas como Pensar la Publicidad o Área Abierta.



**9ºencuentro
bid_
enseñanza
y diseño**

Mesa 22
Comunicaciones de experiencias de
innovación docente
Imaginar-construir futuros sociales
más equitativos

Fecha: miércoles 24 de noviembre
Hora: 19.00
Lugar: Casa del Lector. Sala 10

Proyecto de diseño editorial para jóvenes de libre descarga

Adriana Esteve González, Coordinadora de la Especialidad en Diseño Editorial, Escuela de
Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura

Objetivos

- Fomentar el compromiso y responsabilidad social en la realización de proyectos editoriales.
- Promover la toma de riesgos para crear propuestas novedosas.
- Plantear problemas auténticos para que tengan sentido para los estudiantes

Resumen

Aprendizaje del diseño editorial basado en la solución de problemas auténticos y los métodos didácticos propuestos para ello.

Realización de una colección de libros con textos recomendados por SEP para la lectura de jóvenes, como aporte a la cultura en momentos de confinamiento por pandemia Covid-19

Desarrollo de la propuesta

La Especialidad en Diseño Editorial de la EDINBA promueve en los estudiantes el pensamiento crítico y reflexivo, para la investigación y la toma de decisiones editoriales y de diseño. Durante un año llevan diferentes asignaturas de la disciplina y se espera que en el proyecto final se integren los conocimientos que han adquirido durante el programa.

El ciclo 20/21, por primera vez se da el programa completo en línea por el confinamiento por la pandemia de Covid-19, en sintonía con esta problemática, como proyecto final se le propuso a los estudiantes realizar una colección de libros donde los textos fueran libres de derechos y recomendaciones de lectura por SEP, para ofrecer a los jóvenes mexicanos en libre descarga y puedan acceder a libros bien conceptualizados y diseñados, como un aporte desde la disciplina a los tiempos de confinamiento que se viven en el país.

Para acompañar a los estudiantes durante este proceso, las estrategias para el aprendizaje utilizadas se centran en aprendizaje basado en la solución de problemas auténticos que consisten en la presentación de situaciones reales o simulaciones auténticas vinculadas a la aplicación o ejercicio de un ámbito de conocimiento o ejercicio profesional (Díaz Barriga, 2003), enfocándose en la construcción de conocimiento en contextos reales.

- Fomentar la búsqueda, propuesta y apropiación de diferentes métodos y estrategias para el análisis de información.
- Impulsar la toma de decisiones, a partir del análisis de la información obtenida.
- Estimular la toma de riesgos, búsqueda de innovación en las soluciones.
- Valorar el aprendizaje a partir del error.

Derivado de este planteamiento los estudiantes debían realizar las siguientes acciones:

- investigar qué textos están libres de derechos de autor bajo la ley del país que los ostente.
- definir a sus potenciales lectores (edad y nivel escolar)
- determinar propuestas novedosas para presentar los textos
- contextualizar los textos (en una edición comentada o con un glosario) ya que al ser libres de derechos tienen más de 100 años y así promover una mejor comprensión de los mismos.

Para ejemplificar se presenta y se invita a descargar el proyecto de Itzel Galván:

Colección "Banda aparte", textos de literatura satírica de libre descarga.

Conceptualizada para lectores de 16 a 19 años, de mentalidad abierta, curiosa y con sentido del humor.

Diseñados para ser leídos en soportes digitales o si se prefiere para ser impresos en hojas de reúso, esto beneficia a comunidades marginadas pero que pueden acceder a una impresora casera, encuadernar el libro y compartirlo a muy bajo costo, asegurando que la diagramación, tipografía y formato son los óptimos para la lectura.

Liga para libre descarga del libro: "La importancia de ser Ernest" de Oscar Wilde.

<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1IGWCFsH9zv7rTwaE1Kh2TxQd1TTI5l83>

Palabras clave

aprendizaje, problemas auténticos, métodos didácticos

Conclusiones

Proponer problemas auténticos como ejercicio final, permite que los estudiantes alcancen mayor comprensión de los conceptos presentados, integración del conocimiento, aplicación del mismo en soluciones novedosas y desarrollo de habilidades de alto nivel, así como promover la realización de proyectos que resuelvan problemáticas sociales que atiendan grupos minoritarios o vulnerables.

Bibliografía y referencias documentales

Dabdoub Alvarado, L. (2008). *Desarrollo de la creatividad para el docente*. Esfinge.

Díaz Barriga, F. (2003). *Cognición situada y estrategias para el aprendizaje significativo*. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 5 (2).
<http://redie.ens.uabc.mx/vol5no2/contenido-arceo.html>

Martin, B. y Hanington, B. (2012). *Universal Methods of Design, 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas and design effective solutions*. Rockport.

Biografías

Originaria de la Ciudad de México.

Doctoranda en Cartografías del Arte Contemporáneo por el INBAL, Maestra en Comunicación y Lenguajes Visuales por Iconos, Licenciada en Diseño Gráfico por la Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes.

Desarrolla dos líneas de diseño:

Diseño Editorial, durante sus 35 años de experiencia profesional ha participado en diversas fases del proceso de edición y diseño en la publicación de libros y revistas.

Realización de estrategias de diseño para la apropiación de espacios a través del arte y gestión y producción de eventos artísticos y conmemorativos.

Ha trabajado con Fondo de Cultura Económica, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto Nacional de Antropología e Historia, INBA, Fundación Alberto Baillères y otras instituciones.

Desde 2006 se incorpora a la EDINBA como docente y tutora de proyectos en Licenciatura, Especialidad y Maestría. Coordina la Especialidad en Diseño Editorial desde 2012. Sus líneas de investigación la c



9ºencuentro
bid_
enseñanza
y diseño

Mesa 22
Comunicaciones de experiencias de
innovación docente
Imaginar-construir futuros sociales
más equitativos

Fecha: miércoles 24 de noviembre
Hora: 19.00
Lugar: Casa del Lector. Sala 10

LABORATORIO DE PRODUCCIÓN CULTURAL Y CREATIVA EN NARIÑO

Omar David Martínez, Docente, Universidad de Nariño

Objetivos

- **OBJETIVO GENERAL:** Fortalecer la economía naranja del departamento de Nariño a través de la Implementación de un laboratorio de producción cultural y creatividad.
- **OBJETIVO ESPECÍFICO 1:** Diagnosticar el potencial de las industrias creativas en el departamento de Nariño con el fin de definir los productos y/o servicios que fortalezcan la riqueza cultural de esta región.
- **OBJETIVO ESPECÍFICO 2:** Vincular al medio externo en torno a las necesidades del departamento fortaleciendo la relación interdisciplinaria entre las diversas áreas que pertenecen al sector de las industrias culturales y creativas y su relación con el emprendimiento.
- **OBJETIVO ESPECÍFICO 3:** Promover la participación activa del sector de las industrias culturales y creativas en la producción de contenidos y su participación en diversas convocatorias de financiamiento.
- **OBJETIVO ESPECÍFICO 4:** Incentivar la formulación de proyectos de emprendimiento a través de la creación del primer laboratorio de industrias culturales y creativas de Nariño.

Resumen

El proyecto busca fortalecer al sector cultural y creativo de Nariño afectado por la crisis generada por la pandemia COVID19, implementando una estrategia de desarrollo y producción de contenidos a través de un trabajo interdisciplinario, por medio de la apropiación social del conocimiento y la CTel

Desarrollo de la propuesta

Problemática

Escasa implementación de estrategias de producción cultural, creativa y de generación de conocimientos que aporten al fortalecimiento de la economía naranja en el departamento de Nariño.

Potencialidades del sector cultural y creativo en el departamento de Nariño

El departamento de Nariño actualmente afronta una problemática relacionada con su bajo crecimiento económico, lo que hace que aún no sea competitivo en comparación a otras regiones.

Pos-pandemia: la afectación económica en el sector cultural y creativo como oportunidad de mejora.

La pandemia COVID 19 generó como consecuencia el cierre de muchos establecimientos que pertenecen al sector de las industrias culturales y creativas, los profesionales y emprendedores creativos, como las empresas e instituciones culturales vieron sus actividades e ingresos drásticamente reducidos y con datos demuestra que la prolongación de la pandemia sumada a la incertidumbre enfatizó la situación crítica que vive el sector.

Las medidas tomadas por el gobierno nacional y los gobiernos regionales, han contribuido a generar una dinámica de aislamiento que va encaminada a salvaguardar la salud de los nariñenses, pero que, a la vez, han golpeado fuertemente al tejido empresarial.

METODOLOGÍA

A través del Design Thinking adaptado al cumplimiento de los objetivos específicos, se planea la el diseño y adecuación de para el montaje de 6 laboratorios de producción de contenidos culturales y creativos (música, artesanía, editorial, multimedia, desarrollo de software y emprendimiento en ICC), con la intención de brindar a los beneficiaros las herramientas necesarias para la creación de alternativas de producción cultural y creativa, A través del diagnóstico del potencial cultural y creativo de la región y su vinculación con diversos actores territoriales y del sector público y privado con miras a generar espacios de desarrollo de estos contenidos que a manera de SPIN OFF puedan convertirse en proyectos de emprendimiento.

RESULTADOS ESPERADOS

Los resultados esperados del proyecto se enfocan en aprovechar las oportunidades de mercado reales que los actores del sector creativo y cultural posee al momento de formular ideas de emprendimiento para la región, promover la participación activa del sector de las industrias culturales y

creativas en la producción de contenidos, convocatorias de financiamiento, con el fin de fomentar su reconocimiento y divulgación, fortalecer la producción creativa, cultural y la generación de conocimiento en el departamento e incentivar la formulación de proyectos de emprendimiento a través de la creación del primer laboratorio de industrias culturales y creativas del departamento de Nariño. A través del proyecto se obtiene:

- Implementación de laboratorios de producción de contenidos
- Productos derivados
- Capacitaciones
- Nuevos emprendimientos
- Fortalecimiento del sector cultural y creativo de la región

Palabras clave

Emprendimiento, cultura, creatividad, innovación, CTel

Conclusiones

El desarrollo socioeconómico de Nariño está directamente ligado a través de la comercialización de producto y servicios de artesanos, artistas y eventos culturales, que se beneficiarán con la propuesta liderada por el departamento de Diseño de la UDENAR, la Gobernación de Nariño y la empresa privada; siendo una propuesta interinstitucional que a su vez generan un impacto positivo para su comunidad

Bibliografía y referencias documentales

- Banco Interamericano de Desarrollo BID. (2020). LA PANDEMIA PONE A PRUEBA A LA ECONOMÍA CREATIVA. New York. Obtenido de <https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/La-pandemia-pone-a-prueba-a-la-economia-creativa-Ideas-y-recomendaciones-de-una-red-de-expertos.pdf>

- Camara de Comercio de Pasto CCP. (2020). IMPACTO ECONÓMICO POR COVID-19 EN NARIÑO. San Juan de Pasto: Cámara de Comercio de Pasto CCP. Obtenido de https://www.ccpasto.org.co/wp-content/uploads/2020/10/Impacto-econ%C3%B3mico-por-covid-19-en-Nari%C3%B1o_Edicion_2-1.pdf

- Copaja Alegre, M., & Esponda-Alva, C. (2017). LAS INDUSTRIAS CREATIVAS DENTRO DEL DESARROLLO DE LAS CIUDADES. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/318795445_Las_industrias_creativas_dentro_del_desarrollo_de_las_ciudades_Perspectivas_y_estrategias_desde_un_enfoque_economico_social_y_urbano

- Corponariño. (2017). Plan de Gestión Ambiental Regional del Departamento de Nariño PGAR 2016-2036. Pasto.

- DANE. (2018a). Censo Nacional de Población y Vivienda 2018. Obtenido de <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/demografia-y-poblacion/>

- DANE. (2021). Obtenido de <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cultura/economia-naranja/actividades#listado-de-actividades-de-inclusion-total-34>

- Economía Naranja. (2020). Reporte Naranja. Obtenido de <https://economianaranja.gov.co/reporte-naranja-dane-mincultura/>

- FILCO. (2020). Fuente de información laboral de Colombia. Obtenido de <http://filco.mintrabajo.gov.co/FILCO/faces/estadisticas.jsf>

- Invest in Bogotá. (29 de Julio de 2021). Industrias creativas y culturales. Obtenido de <https://es.investinbogota.org/sectores-de-inversion/industrias-creativas-en-bogota>

- LABALLÓS, D. (8 de MAYO de 2020). ¿Cuánto dinero puede ganar una aplicación móvil? Obtenido de <https://diegolaballos.com/blog/cuanto-dinero-puede-ganar-una-aplicacion-movil/>

- LEY 397 DE 1997, Art. 1 (7 de Agosto de 1997). Obtenido de <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=337>

- MINCOMERCIO. (2021). Mincomercio anuncia estrategia conjunta entre el Gobierno nacional y el regional para reactivación de Nariño. MINCOMERCIO. Obtenido de <https://www.mincit.gov.co/prensa/noticias/industria/anuncian-estrategia-para-reactivacion-de-narino>

- Mincultura. (s.f). ABC de la economía naranja. Bogotá. Obtenido de https://www.mincultura.gov.co/prensa/noticias/SiteAssets/Paginas/ABC-DE-LA-ECONOM%C3%8DA-NARANJA/ABC%20DE%20LA%20ECONOM%C3%8DA%20NARANJA%20_.pdf

- PDD Mi Nariño en defensa de lo nuestro. (2020). Obtenido de <https://sitio.narino.gov.co/plan-de-desarrollo/>

- Rodríguez, J. A. (2001). Sistemas de prototipado rápido. Universidad De Vigo

Biografías

Profesor Asistente Programa de Diseño industrial

Maestro en Diseño Industrial – Universidad Nacional Autónoma de México

Diseñador Industrial Universidad de Nariño

Se desempeña como profesor, investigador y empresario, posee amplio conocimiento y experiencia en temas relacionados con la formulación de proyectos de investigación en diversas áreas de estudio relacionadas con las industrias culturales y creativas, la formulación de proyectos en Ciencia, Tecnología e Innovación Ctel, energías renovables, entre otros temas.

Sus estudios de maestría le dieron experiencia en procesos de acompañamiento y articulación con diversas disciplinas con un enfoque interdisciplinario, se ha desempeñado como instructor e investigador en el SENA, regional Nariño.

Actualmente es docente hora cátedra en el programa de Diseño Industrial de la Universidad de Nariño, Gerente de la empresa PROMETEUS SAS y cuenta con el rol de Formulador de proyectos para la gobernación de Nariño.