



8° encuentro
bid_
enseñanza
y diseño
100 años después
de la Bauhaus

ORGANIZA

di_mad

COLABORAN



MADRID



Cooperación
Española
CULTURA + DESARROLLO/ACERCA

APOYAN



SEDES AMIGAS



**foro de
innovación
docente**
resúmenes_

Diseño para la gente, para el desarrollo social y un mundo multicultural

Fecha: 20 noviembre
Hora: 15.00 -16.30

País	Ciudad	Centro	Nombre	Título de la Ráfaga	Pág
Portugal	Matosinhos	ESAD - Escola Superior de Arte e Design	Margarida Azevedo	Espacio KYRT. Diseño, comunidad e interacción con la gente	7
España	Segovia	Universidad Alcalá de Henares (UA Escuela de Arte y Superior de Diseño) "Casa de los Picos"	Raquel Cabrero Olmos	LABus - una experiencia de innovación social en la realidad local de Segovia	10
Chile	Concepción	Universidad del Bío-Bío	Gabriel Cereceda Balic	Objetos urbanos para ciudades sostenibles. Experiencia del taller Diseño y Sustentabilidad 2019	12
Guatemala	Guatemala	Universidad del Valle de Guatemala	María Cecilia De León García	Diseño de producto en escenarios de escasez con estudiantes de primer ingreso	14
Colombia	Manizales	Universidad de Caldas	Juan Diego Gallego Gómez	Las tecnologías de apoyo un aporte para la responsabilidad social. Línea de investigación "diseño y desarrollo de productos interactivos"	17
España	Madrid	Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes	Ángel Sesma Herrera	Concienciación social con metodología aps en el grado en diseño de la facultad de BBAA, UCM	20
Colombia	Nariño	Universidad de Nariño	Ana Patricia Timarán Ribera	Estrategias académicas para impulsar proyectos de emprendimiento cultural regionales	23

Espacio KYRT. Diseño, comunidad e interacción con la gente

Objetivos

- » Presentar el desarrollo proyectual de un ensayo visual basado en una pesquisa temática exhaustiva con aportación de la metodología para la práctica de Diseño Gráfico: Descubrir (Contextualizar); Definir (Experimentar); Desarrollar (Concretar) y Diferenciar (Presentar disruptivo).
- » Ante la temática, poner en práctica el proceso como proyecto: ideación, organización y sistematización del tema concretado en interfaces gráficos analógicos e digitales de contexto.
- » El objetivo principal de esta estrategia es buscar la motivación del alumno, generar una consciencia en temas de preocupación social, con aportación cercana de la realidad y estimular un diseño inteligente y comprometido con la sociedad y con sus ciudadanos.

Resumen

Espacio KYRT ¹— KeepYour Radar Turning —, propone encuadrar el diseño gráfico, como instrumento de intervención crítica y creativa en los diferentes discursos contemporáneos de la comunicación visual. Una reflexión que promueve la capacidad de análisis crítico de la vida cotidiana y profundiza la visión global y ética del diseñador, así como su capacidad de mediación, como constructor de mensajes, señales, símbolos, imágenes para la sociedad. El diseñador puede desempeñar un papel fundamental en la sociedad a través de los objetos gráficos que concibe y, sobre todo, participar en la creación de soluciones para implicar el individuo en un mundo sociocultural antagónico e intolerante.

Desarrollo de la propuesta

Con la propuesta Espacio — KYRT¹, orientada por un colectivo de profesores de las áreas del Diseño Gráfico de las unidades curriculares de Proyecto, Digital Media, Diseño y Cultura Visual, se vincularon 29 grupos de estudiantes (3 y 4 alumnos) finalistas de Grado del Curso de Diseño de Comunicación a temas enfocados en la promoción de una ciudadanía tolerante, implicada y comprometida con la sociedad, agregando conocimiento en las áreas temáticas de su interés.

Este proyecto colaborativo permite a los alumnos reflexionar sobre lo

Margarida Azevedo
João Martino
João Castro
Miguel Salazar
Rafael Gonçalves
Susana Fernando

Departamento de
Comunicación Gráfica,
ESAD - Escola Superior
de Arte e Design,
Portugal.

¹ KYRT, Keep Your Radar Turning, WimCrowwel's advice for young designers. mp4. DesignMuseum. WimCrowwel #crowwelchat, DesignMuseum

espacio de ciudadanía, lo espacio de inclusión social, pero sobre todo *pensar* en cómo los diseñadores², implicados con los temas, pueden a través de sus proyectos promover la integración, pero también combatir y alertar sobre los problemas enfocados, como por ejemplo la filmografía que a lo largo del siglo XX reveló la comunidad LGBTQ+, o los jóvenes que sufren de trastornos mentales con diagnósticos cada vez más sutiles y cercanos en la sociedad contemporánea, o reforzar los lazos con la comunidad y facilitar la interacción con la población, o cómo alertar para las recurrentes «fakenews», o para la visión miope de quienes mira pero, no comparte con la comunidad los ideales sociales, políticos, científicos, y otros.

Con esta propuesta, se alentó el intercambio colectivo en la búsqueda de información, con la construcción de ejes temáticos, para profundizar conocimientos y metodologías específicas de proyecto, adoptar decisiones creativas de diseño gráfico y gestión editorial, y hacer un enfoque reflexivo, informado y estructurado. La comunicación de resultados culminó, con la presentación pública de los ensayos visuales como forma de incentivo para el intercambio de información y posterior exposición abierta a la comunidad académica.

Conclusiones

El planteamiento didáctico de este proyecto se estructuró alrededor del aprendizaje basado en situaciones concretas, de manera que los alumnos recorrieran al proceso de diseño como un proceso de vinculación teoría-práctica con un tema de implicación social y con ayuda, para aclarar dudas, de un consultor externo especializado en su tema. Este proceso de aprendizaje, basado en la resolución de problemas por la ejecución de proyectos, tiene como objetivo promover una profundización conceptual y metodológica y alentar a los estudiantes a realizar nuevos enfoques en las problemáticas de diseño sin limitaciones técnicas o conceptuales.

Blank (1997) y Harwell (1997) coinciden en que el aprendizaje basado en proyectos (ABP) es un modelo de aprendizaje en el que los estudiantes planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá de la clase. Con el mote Espacio – KYRT se fomenta el intercambio colectivo en la búsqueda de información con la construcción de ejes temáticos, para enfocar hábitos de investigación selectiva, y la presentación pública como forma de incentivo para el intercambio de información expresa en dos soportes complementarios, analógico y digital.

2 No nos interesamos por la política o la religión, no tenemos opinión sobre cualquier cuestión importante. ¿Cuándo la conciencia es tan flexible como si puede ser fuerte en el diseño? He mirado películas que me conmovieron, he leído libros que cambiaron mi perspectiva de las cosas y escuché canciones que influenciaron mi estado de ánimo.
Stefan Sagmeister

Bibliografía y referencias documentales

- Clarke M. (2007). *Verbalising the Visual: Translating Art and Design Into Words*. London: Ava Publishing SA
- Commentz (2011). *Behind the Zines: Self-publishing Culture*. Berlin: Gestalten
- Crow D. (2006). *Left to right: The Cultural Shift from Words to Pictures*. Lausanne: AVA.
- Franchi F. (2013). *Designing News: Changing the World of Editorial Design and Information Graphics*. Die Gestalten Verlag
- Hanington B., Martin B. (2012). *Universal Methods of Design: 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions*. London: Rockport.
- Heller S. (2015). *Writing and Research for Graphic Designers. A Designer's Manual to Strategic Communication and Presentation*. London: Rockport Publishers.
- Heller S. (2012). *100 Ideas that Changed Graphic Design*. London: Laurence King.
- Lupton E. (2012). *Intuición, Acción, Creación Graphic Design Thinkin*. Barcelona : GG
- Mcquiston, L. (2011). *Graphic Agitation 2: Social and Political Graphics in the Digital Age*. New York
- Noble I., Russell B. (2011, 2 ed). *Visual Research: An Introduction to Research Methodologies in Graphic Design*. London: AVA Publishing SA.
- Rendgen, S. (2012). *Information Graphics*. Köln: Taschen
- Roberts, L., Wright, R. (2013). *Design Diaries: Creative Process in Graphic Design*. London: Laurence King Publishing SA
- Schraenen, G. (2002) *Out of print: An Archive as Artistic Concept*. Porto: Museu de Serralves
- Shane, W. (2008). *Onedotzero. Motion blur 2. Multidimensional Moving Image Makers*. (vol2). Londres: Laurence King.
- Skolos, N., Wedell, T. (2012). *Graphic Design Process. From Problem to Solution*. London: Laurence King.
- Twopoints.net (2019). *On the Road to Variable: The Flexible Future of Typography*. Victionary.
- Young G., Mccann G. (2013) *The Comedy Carpet Blackpool: The Making of a World Class Monument to Comedy*. Londres: Booth-Clibborn Editions

LABus - una experiencia de innovación social en la realidad local de Segovia

**Raquel
Cabrero Olmos**
**Sonia
Royuela Ruiz**
**Juan F.
Durán Sánchez**

Departamento de
Proyectos e Investigación
de Diseño de Producto,
Escuela de Arte y
Superior de Diseño de
Segovia "Casa de los
Picos", España

Objetivos

- » Fomentar la capacidad empática a través de la colaboración con usuarios reales en el proceso de diseño.
- » Promover un diseño para la innovación social, utilizando el diseño como motor de cambio.
- » Acercar y dar a conocer los beneficios del diseño a la sociedad, creando un modelo colaborativo en el que todos diseñan.
- » Impulsar cambios a través del diseño en la realidad local de Segovia.
- » Contribuir a la mejora del docente y la optimización de sus habilidades en el aula.

Resumen

El proyecto LABus se ha llevado a cabo desde las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño de Producto en la E.A.S.D. Segovia "Casa de los Picos". A través de la estrecha colaboración con la Asociación Aspace Segovia, se ha conseguido poner al usuario en el centro del proceso de Diseño y potenciar el trabajo empático de los alumnos en la elaboración de sus proyectos.

Desarrollo de la propuesta

Algunos sociólogos plantean que actualmente pasamos por una crisis múltiple en el planeta: a nivel ambiental, económico y social. Queremos ver esta crisis como una oportunidad, como un impulso que nos lleve a proponer acciones para el cambio. En este sentido, el punto de partida del proyecto surge en modo de pregunta: ¿Cómo podemos contribuir nosotros a generar ese cambio desde el Diseño?

Definimos LABus como un laboratorio de innovación social que busca aportar valor a la sociedad a través de soluciones de diseño. Queremos que sea un marco en el que poder experimentar nuevas metodologías que acerquen el diseño al usuario, y viceversa, contribuyendo a mejorar la realidad en la que vivimos.

Manejamos el concepto de innovación, entendida como aquella que se apoya en los deseos y necesidades de las personas, siendo tecnológicamente factible y económicamente viable. Empezamos desde el punto de vista de las personas.

Y, ¿Por qué innovación social? Buscamos que esa solución de diseño tenga una contribución al bienestar social del entorno que nos rodea. Planteamos el proyecto desde dentro de la escuela, como un laboratorio transversal que se desarrolla en las asignaturas de proyectos de los diferentes cursos de Diseño de Producto.

En esta primera edición, trabajamos en estrecha colaboración con la asociación Aspace Segovia, con sus usuarios afectados por parálisis cerebral y sus familias, para proponer soluciones a necesidades que aún no tienen cubiertas.

Para su realización, dividimos el proyecto en tres fases: (a) una fase de preparación, en la que se engranan los objetivos con el currículo de las asignaturas y se establece la colaboración con la entidad; (b) una fase de desarrollo, donde los alumnos realizan sus proyectos de diseño en estrecha colaboración con los usuarios finales; (c) una fase de conclusiones y comunicación, donde se difunden los resultados obtenidos dentro de la comunidad educativa y a nivel local de Segovia.

Empleamos el Design Thinking como metodología conductora de los proyectos, poniendo especial énfasis en la fase de empatía y en los puntos de interacción entre el diseñador y el usuario. Hay tres fases del proceso en las que ha sido fundamental contar con el usuario final: empatizar, idear y testar; y dos fases que se han desarrollado principalmente dentro del aula: definir y prototipar.

Los proyectos realizados han resultado ser satisfactorios tanto para los alumnos como para los usuarios de Aspace, valorando especialmente que trascendieran el papel y tuvieran un trasfondo social de mejora de la realidad en la que vivimos.

Conclusiones

A través del proyecto LABus hemos conseguido aumentar la motivación y la conciencia social del alumnado, vinculando los retos propuestos en cada proyecto con usuarios reales y objetivos tangibles de la realidad local de Segovia.

Bibliografía y referencias documentales

Brown, T. (2008): *Design Thinking*. Harvard Business Review, 86(6), 84-92.

Fulton Suri, J.: *The experience evolution: developments in design practice*. The Design Journal, Volume 6, Issue 2. 39-48.

Manzini, E. (2015): *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social*. Madrid. Experimenta Editorial.

#Palabras clave:
innovación social,
empatía, diseño, usuario,
design thinking

Objetos urbanos para ciudades sostenibles. Experiencia del taller Diseño y Sustentabilidad 2019

Gabriel Cereceda Balic
Evelyn Larraguibel Olguín
Claudia Salinas Tapia

Escuela de Diseño Industrial; Facultad de Arquitectura, Construcción y Diseño. Universidad del Bío-Bío, Concepción, Chile

Objetivos

- » Promover el valor que ofrece el Diseño de Objetos en la configuración de ciudades sostenibles.
- » Desarrollar en los estudiantes la capacidad de Observar y establecer relaciones conceptuales de los actos humanos que permiten reconocer atributos y oportunidades para plantear una Propuesta de Valor en lo diseñado.
- » Fomentar en los estudiantes la responsabilidad social e incorporar los Objetivos de Desarrollo Sostenible para reconocer el vínculo entre desarrollo sostenible y el diseño de productos.

Resumen

El ejercicio de Taller, 7º semestre de diseño industrial, Espacios Públicos sustentables promueve el Objetivo de Desarrollo Sostenible 11 (ONU), Lograr que las ciudades y los asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles. Los estudiantes observan en la ciudad "la huella" en distintos actos urbanos, permitiendo generar una propuesta de valor de un objeto que promueve hábitos urbanos sustentables y con un ciclo de vida favorable al medio ambiente.

Desarrollo de la propuesta

El Taller Diseño y Sustentabilidad, de la Escuela de Diseño Industrial de la Universidad del Bío-Bío, nace el año 2019 como una necesidad de formar a nuestros estudiantes en conciencia con la responsabilidad que tenemos los diseñadores de productos en influenciar los hábitos y formas de consumo responsable con el medioambiente y a la vez concebir productos ecodiseñados, con un ciclo de vida pertinente a las tendencias de desarrollo sostenible.

En Latinoamérica, los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible propuestos por la ONU han sido fundamentales para acercar a los países de la región a políticas que nos permitan avanzar en estos temas, según el Informe Regional sobre Desarrollo Humano para América Latina y el Caribe (2016):

"Las experiencias vividas son multidimensionales. Nadie narra su vida de manera fragmentada, ni en forma aislada. De este modo, se plantea el reto de adoptar esa misma perspectiva en el ámbito de la política pública. Los gobiernos de América Latina y el Caribe lideraron innovaciones en materia de política social en los últimos quince años. Se requiere trasladar esa capacidad de innovación a todas las dimensiones del bienestar que conforman el desarrollo de una vida plena" (p.285).

Bajo este enfoque nos concentramos en el Objetivo de Desarrollo Sostenible 11, anteriormente mencionado. Tomando como contexto la ciudad de Concepción, VIII Región del Biobío, sur de Chile, ciudad industrial-universitaria de clima mediterráneo con influencia oceánica.

Los estudiantes levantan información para diseñar, con el encargo de Observar (Reyes, J. 2017) la huella en los actos urbanos, entendiendo las relaciones entre el contexto, el acto y el actor observado. Esta observación en terreno permite al estudiante comprender, como acontecen los diversos actos, algunos propios de las nuevas tendencias y servicios, detectar oportunidades para proponer objetos originales que promueven comportamientos urbanos sustentables, de accesibilidad universal y resuelto bajo criterios de sustentabilidad en el ciclo de vida del producto.

Esta experiencia propicia un aprendizaje significativo en el estudiante, situándolo en el territorio urbano local que ha transitado anteriormente como ciudadano-usuario, ahora en el rol de diseñador, con la percepción, sensibilidad y creatividad que le permite detectar la oportunidad de otorgar valor a los actos de la ciudad por medio de un objeto urbano.

Y a su vez el materializar la propuesta en un prototipo permite la vinculación con procesos productivos eficientes, reales a su entorno tecnológico que debe contrastar con las opciones de producción globales, para evaluar y decidir la mejor opción en términos de sustentabilidad.

La modalidad del auto-encargo promueve la autonomía y otorga seguridad en el proceso formativo del estudiante y en este caso permitió levantar propuestas de objetos urbanos sustentables que promueven la movilidad con baja huella de carbono, la reutilización de residuos orgánicos urbanos, accesibilidad para personas de movilidad reducida, fomento del consumo saludable y local, entre otros.

Una experiencia multidimensional que abre nuevos lineamientos en la responsabilidad social de los diseñadores industriales.

Conclusiones

- » Levantamiento de información en terreno conectando al estudiante con la realidad local.
- » Trabajar con Objetivos de Desarrollo Sostenible permite visualizar políticas sociales mundiales, contextualizando el escenario actual para diseñadores con desafíos globales.
- » Los estudiantes comprenden la responsabilidad social al diseñar un objeto amigable con el medioambiente y de accesibilidad universal.

Bibliografía y referencias documentales

Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, Informe Regional sobre Desarrollo Humano para América Latina y el Caribe, Progreso Multidimensional: bienestar más allá del ingreso, (2016). New York, NY 10017, USA.

Reyes, J. (2017). *La Observación es una actividad del espíritu (y del cuerpo)*. Valparaíso, Chile.

Ministerio de Vivienda y Urbanismo, MINVU. Espacios Públicos Urbanos, Tomo I, Sustentabilidad en el Espacio Público y Recomendaciones para Chile, Versión 2. (2017), Santiago de Chile.

#Palabras clave:
objeto urbano,
ciudades sostenibles,
diseño sustentable,
responsabilidad social,
educación

Diseño de producto en escenarios de escasez con estudiantes de primer ingreso

María Cecilia De León García

Departamento de Diseño, Innovación y Arte, Universidad del Valle de Guatemala, Guatemala.

Objetivos

- » Empoderar a los estudiantes para gestionar proyectos de diseño en entornos reales, desde el primer ciclo de su trayecto académico.
- » Fomentar el uso de un pensamiento sistémico para la aplicación de los micro aprendizajes de los saberes conceptuales y así generar un conocimiento integrado.
- » Formar diseñadores capaces de transformar su entorno, promoviendo soluciones
- » inclusivas, ante escenarios de escasez.
- » Desarrollar un nuevo producto viable para la comunidad rural de Santa Bárbara Huehuetenango, en Guatemala, como consecuencia de la inmersión empática en la comunidad.

Resumen

Esta experiencia muestra cómo en el curso de primer año, «Creatividad y Principios Básicos del Diseño», los estudiantes de diseño empatizaron con mujeres caficultoras que desarrollan pulseras artesanales para subsistir, durante la época que no cosechan. El reto fue crear un producto que representara a Guatemala, por lo que el estudiante seleccionado por la asociación que apoya este proyecto utilizó cuero y el concepto de los volcanes en su diseño; el cual traza un punto de partida para que estas mujeres indígenas generen alternativas de ingresos para su familia.

Desarrollo de la propuesta

El proyecto integrador se originó con el programa #wecare administrado por la Asociación CoffeeCare, diseñado para empoderar a las mujeres brindándoles capacitación en producción del café y artesanía. Según la Directora Crista Foncea (2019) "ellas reinvierten el 80% de sus ingresos en el hogar, por lo que a pesar de que las familias mejoren y dupliquen su producción y trabajen a tiempo completo durante la cosecha, el resto del año se quedan sin ingresos", por ello el empoderamiento comunitario es fundamental y lo logran gracias a la fabricación de pulseras. (p.1)

Ante esta circunstancia, los estudiantes de primer año de Diseño de Producto e Innovación, visitaron a las mujeres caficultoras para conocer las pulseras que realizan, mismas que cumplen altos estándares de calidad y responden a la producción de una empresa que las exporta y vende a nivel local.

Las mujeres tienen clara la importancia de calidad, estética y optimización de material; por lo que los estudiantes se enfrentaron a un reto en el que debían diseñar un nuevo producto, distinto a las pulseras, para que en un futuro cercano, las mujeres pudieran fabricar y vender, obteniendo mayores ingresos.

En este desafío, los estudiantes debían asumir el rol de consultor, siguiendo la línea de Albert (2019), "lo que diferencia a los cursos basados en proyectos de las clases convencionales es cómo integran la teoría y la aplicación. Aunque imparten marcos conceptuales, lo hacen activamente ayudando a los estudiantes a aprender cómo abordar los desafíos comerciales de los clientes reales" (p.3).

Esta experiencia prometía soluciones inclusivas ante escenarios de escasez, y se llevó a cabo a través de metodologías de microaprendizajes, dirigidos a un pensamiento sistémico e integrador. Según el 'Informe de Aprendizaje en el Lugar de Trabajo 2018' de LinkedIn Learning que menciona en su artículo Castro (2018), se identifica en el Top 3 de tendencias de la industria de aprendizaje en línea para desarrolladores de talentos, al microlearning (49% de las preferencias), al aprendizaje just-in-time (46%), y al contenido capaz de producir engagement (46%). Estos aspectos, motivaron a los estudiantes a visualizar avances en corto tiempo, con ejercicios puntuales en temas básicos del diseño y su aplicación al proyecto. (p.1).

Durante 4 meses existió un proceso metodológico que permitió una vivencia del entorno social, económico y cultural de la comunidad visitada, lo cual generó productos viables con conceptos creativos. La propuesta que mejor cumplió con los requerimientos que buscaba la Asociación, fue una línea de llaveros fabricados en cuero, que representó la identidad de las mujeres con el país volcánico donde habitan, incluyendo la flor nacional que las representa.

Esta es una muestra de cómo la enseñanza del diseño puede enfocarse, desde los primeros cursos, en el desarrollo social con experiencias reales y vivenciales, creyendo que este recorrido sistémico e interactivo, como menciona Lecuona (2018), "facilita coordinar un proceso de diseño que humaniza y mejora la relación entre artefactos y gente" (p.19).

Conclusiones

Empoderar a los estudiantes de Diseño en el primer ciclo de la carrera, a través de microaprendizajes y engagement para resolver retos reales, es uno de los resultados que se materializa en este caso, en soluciones de productos inclusivos para que, mujeres artesanas tengan la oportunidad de generar mayores ingresos en su familia, dentro de la comunidad rural de Santa Bárbara Huehuetenango, Guatemala.

#Palabras clave:
empoderamiento
comunitario, consultor,
microaprendizajes,
diseño inclusivo.

Bibliografía y referencias documentales

Castro, S. (2018). *Micro aprendizajes: recurso clave para lograr procesos de formación efectivos*. Argentina: E-ABC Learning.

Recuperado de: <https://www.e-abclearning.com/microlearning/micro-aprendizaje-recurso-clave-para-lograr-procesos-de-formacion-efectivos/>

Foncea, C (2019). <CoffeeCare impulsa los trabajos de mujeres cortadoras y productoras de café>. El Periódico. Guatemala.

Recuperado de: <https://elperiodico.com.gt/inversion/2018/11/03/coffee-care-impulsa-los-trabajos-de-mujeres-cortadoras-y-productoras-de-cafe/>

Lecuona, M. (2018). *Diseño Estratégico – una guía metodológica*. España: Universidad Politécnica de Valencia – UPV, Grupo de Investigación y Gestión del Diseño – IGD.

Terri, A. (2019). *Successful Project Based Learning - 5 best practices to enhance student outcomes in experiential courses*. Estados Unidos: Harvard Business Publishing.

Las tecnologías de apoyo un aporte para la responsabilidad social. Línea de investigación “diseño y desarrollo de productos interactivos”

Objetivos

- » Desarrollar procesos de investigación - creación a través del diseño, para determinar las posibilidades de aplicación mediática.
- » Definir metodologías proyectuales específicas para el diseño de la interacción, que aborde nuevas miradas a la problemáticas de las interfaces persona-máquina.
- » Entender cómo evitar, compensar, mitigar o neutralizar la deficiencia, discapacidad o minusvalía y mejorar la autonomía personal y la calidad de vida mediante tecnologías de apoyo.

Resumen

El diseño desde hace mucho tiempo ha trascendido en varias disciplinas con responsabilidad en el bien social, por esta razón viene evolucionando en temas de diseño de servicios, diseño de transformación, el diseño para cambios de comportamientos, diseño activista, diseño basado en experiencias entre otros. (Pelta, R, 2018. Diseño desde el Sur. Seminario Internacional de Investigación en Diseño, Rosario, Argentina (2018).

El diseño es social porque los productos de diseño tienen un impacto en la comunidad, así mismo tiene la construcción de diferentes actores, de igual manera se expone que el diseño social con responsabilidad se refiere áreas problemáticas y sus grupos marginales que no pueden resolver por sí mismo sus dificultades y estos deberán ser abordados por grupos de investigación que aporten soluciones idóneas y prácticas a esta población que en la mayoría de los casos son excluidos o bien sea, por capacidad adquisitiva, por envejecimiento, por problemas sociales, abandono gubernamental o enfermedades huérfanas.

Por lo anterior, la enseñanza del diseño mediante la investigación aplicada, en la “Línea de investigación en diseño y desarrollo de productos interactivos de la Universidad de Caldas” en su Doctorado en Diseño y Creación, viene aportando en investigación soluciones para evitar, compensar, mitigar o neutralizar la deficiencia, discapacidad o minusvalía y mejorar la autonomía personal y la calidad de vida para ser más inclusivos y así buscar entender la manera en que ciertos elementos y estrategias desde las tecnologías de apoyo pueden ser abordadas para el bienestar del ser humano.

Juan Diego Gallego Gómez

Departamento de Diseño.
Universidad de Caldas.
Manizales, Colombia

Para este caso contaremos experiencias investigativas con adultos mayores en el uso de computadores y la navegación en páginas web, adultos mayores en el proceso de iniciación en la computación, acciones en módulos interactivos en museos para niños, personas con movilidad reducida entre otras experiencias desde el diseño.

Desarrollo de la propuesta

Las tecnologías de apoyo se remontan a hace muchos años, como lo señalan Cook y Polgar (2000), existen desde la misma edad de piedra porque hay evidencia de que si un cavernícola sufría un accidente en sus extremidades inferiores se ayudaba con un bastón para caminar. Tuvieron que pasar muchos años para que hubiese más concreción en la tecnología, por ejemplo, en la guerra civil en Estados Unidos se avanzó en el desarrollo de prótesis y de otros extensores y ayudas físicas. No obstante, lo que significó un cambio total sucedió con la revolución electrónica y con la de los computadores, a tal punto que hoy no es difícil encontrar aplicaciones de tecnología de apoyo en cualquier área funcional de actuación que no haya sido afectado por los avances de microprocesadores (Williams, 2007).

En 1998, con la legislación *Technology-Related Assistance for Individuals with Disabilities* (Cook & Polgar, 2000), se empezó a utilizar en Estados Unidos el término Assistive Technology; en Europa, a partir de 1994, se comenzó a utilizar el vocablo Assistive Technology, en sustitución de tecnología de la rehabilitación; en Hispanoamérica, la traducción al castellano se consideró que era un nombre poco adecuado para la población con discapacidad, por lo que se recomendó tecnologías de apoyo a la discapacidad, (Abril Abadín et. al, 2003) El concepto tecnologías de apoyo se define como:

Cualquier tecnología de la que puedan derivarse los productos, instrumentos, equipamientos o sistemas técnicos accesibles por personas con discapacidad y/o adultos mayores —ya sean estos producidos especialmente para ellas o con carácter general—, para evitar, compensar, mitigar o neutralizar la deficiencia, discapacidad o minusvalía y mejorar la autonomía personal y la calidad de vida (Cotec, 1997, p. 24).

A continuación se enumeran unos principios y unas clasificaciones de las tecnologías de apoyo de manera general, que son fundamentales para contextualizar al usuario. Según Roca, Del Campo, Roca & Saneirp (2006), los *productos y tecnologías de apoyo* son todos los recursos tecnológicos diseñados, fabricados en modo estándar, o adaptados a partir de otros ya fabricados los productos personalizados, resultado de la adaptación de los dispositivos estándar en consideración del usuario. *Discapacidad auditiva*, que incluye deficiencia leve, moderada, severa, profunda y total; *discapacidad psíquica*, que involucra el lenguaje, la lectoescritura, la memoria y la atención; *discapacidad visual*, que contiene disminución de la agudeza visual, el campo de visión reducido y la ceguera total; *discapacidad física*, que incluye la manipulación y la destreza de movimiento.

Finalmente, lo que se busca desde el doctorado en diseño y creación que se imparte desde Manizales, Caldas. Colombia en la “Línea de investigación de diseño y desarrollo de productos interactivos”, es generar un aporte significativo mediante las tecnologías de apoyo, sin importar el tipo y la cantidad de la audiencia, de tal manera que se generen experiencias de tipo inclusivo.

Conclusiones

El papel del diseñador va más allá de dar soluciones que masifiquen mercados, mejoren espacios, estéticas, el nuevo reto del diseñador debe ser la responsabilidad social al diseñar y desarrollar tecnologías de apoyo que aporten a la calidad de vida de las personas mas vulnerables y desfavorecidas y no importando la cantidad de la audiencia.

Bibliografía y referencias documentales

- Abril Abadín, D., Aparisi Navarro, J. E., Barú, F., Blanco Bahamonte, M., Corell Dolz, A., Dols Ruiz, J. F., Vivas Broseta, M. J. (2003). Libro Blanco I+D+I al servicio de las personas con discapacidad. Valencia: Instituto de Biomecánica de Valencia (IBV). Recuperado de <http://sid.usal.es/idocs/F8/8.1-6404/8.1-6404.pdf>
- Cook, A., & Polgar, J. (2000). *Assistive Technology: Principles and Practice*. St. Louis: Roca, J., Del Campo, M., Roca, Jr. & Saneirp, M., (2006). *Assistive Technology*. En M. Akay (Ed.), *Wiley Encyclopedia of Biomedical Engineering* (vol. 6, pp. 350-353). Nueva York: John Wiley & Sons.
- Williams, J. M. (2007). Past, Present and Future of Assistive Technology. En G. Eizmendi, J. M. Azkoitia, G. M. Craddock, *Challenges for Assistive Technology: AAATE 07* (pp. 20-25). Clifton, VA: IOS Press.

#Palabras clave:
discapacidad,
tecnologías de apoyo,
diseño universal

Concienciación social con metodología ApS en el grado en diseño de la facultad de BBAA, UCM

Ángel Sesma Herrera

Departamento de Diseño e Imagen, Facultad de Bellas Artes
Universidad Complutense de Madrid, España.

Objetivos

- » Aplicar la metodología ApS para fomentar en el alumnado y, a través de ellos, en la comunidad universitaria y en la ciudadanía, una cultura de acogida, igualdad, diversidad e inclusión de las personas en situación de vulnerabilidad, desplazadas forzosamente, migrantes y refugiadas.
- » Desarrollar un proyecto transversal con el alumnado del Grado en Diseño de diferentes cursos y asignaturas, contando con la colaboración de la ONG Entreculturas.
- » Crear un espacio de trabajo colaborativo entre las asignaturas que intervienen en el programa con el que generar un diálogo entre el alumnado de los diferentes cursos.
- » Crear espacios de reflexión y diálogo a partir de los trabajos realizados por el alumnado para la campaña de sensibilización. Estos espacios serán exposiciones del proyecto, talleres, conferencias y/o charlas y difusión de los trabajos en redes sociales.
- » Entender el diseño y a los diseñadores como agentes de cambio y socializadores de principios y valores.

Resumen

Miradas que Migran es un proyecto transversal de sensibilización que aplica la metodología de Aprendizaje y Servicio (ApS). Es una herramienta que permite trabajar de forma conjunta con el alumnado del Grado en Diseño en diferentes cursos y asignaturas, realizando proyectos de sensibilización para la inclusión de diversas personas en situación de vulnerabilidad, desplazadas forzosamente, migrantes y refugiadas.

Desarrollo de la propuesta

El proyecto de Innovación Docente Miradas que Migran está dentro de la lista de proyectos aprobados para el curso 2019-2020 y es la continuación de los Proyectos de Innovación Docente 234 (2017-2018) y 241 (2018-19), y también, del trabajo colaborativo realizado en el curso académico 2016-2017 en la asignatura de Teoría de la Imagen del Grado en Diseño de la Facultad de Bellas Artes impartida por Juanita Bagés e Isabel Fernández, y con la colaboración de la ONG Entreculturas. Con los trabajos se realizó una muestra bajo el título Miradas que Migran en la Sala de Exposiciones de la Facultad de Bellas Artes, que permitió crear un espacio de diálogo y reflexión, haciendo hincapié en la importancia de concienciar a la sensibilización y la empatía. Se destaca el interés del alumnado de poder dar a conocer sus propuestas, las cuales tuvieron una buena repercusión en los medios.

El proyecto se desarrolla durante las actividades docentes en las diferentes asignaturas involucradas, contando con la colaboración de la ONG Entreculturas, realizándose dentro de los contenidos de las asignaturas y aplicando la metodología ApS. El material que se genera en cada una de las asignaturas, forma parte de una única campaña de concienciación en torno a la situación actual de las personas refugiadas, migrantes y víctimas de desplazamientos forzosos.

El proyecto pretende aumentar el compromiso cívico de la Universidad, mediante la creación de imágenes y material divulgativo para exposiciones y talleres de sensibilización sobre la realidad, causas y consecuencias que llevan a distintas personas a encontrarse en una situación de vulnerabilidad. La intención es sacar los proyectos del aula, no solo por la relación colaborativa con la ONG, dentro de la metodología ApS, sino también para generar nuevos espacios de diálogo y reflexión al alumnado para tomar una mayor conciencia de la repercusión de su labor como diseñadores y diseñadoras en los contextos actuales.

En el proyecto del año pasado participaron, además de las profesoras de Teoría de la Imagen citadas, la profesora Aida Furnica (inglés para el Diseño) y los profesores Ángel Sesma (Materiales y Procesos de Fabricación) y Ricardo Espinosa (Maquetas y Prototipos). De esta manera se ha ampliado el desarrollo del proyecto con el diseño de herramientas audiovisuales para la divulgación en los medios digitales y redes sociales, en inglés, y con la creación de materiales, para reflexionar sobre la explotación indiscriminada de los recursos naturales que son causa de conflictos armados y desplazamientos forzosos. Para la continuación del proyecto, en el año 2019-2020, se han sumado Claudia Sánchez (Diseño de producto) e Inmaculada Esteban, profesoras del Departamento de Diseño e Imagen de la Facultad de Bellas Artes. De este modo, se incrementarán las posibilidades para trabajar con el alumnado, diseñándose el proyecto de forma directa con alumnos y alumnas de los cuatro cursos del Grado.

Conclusiones

El cumplimiento del objetivo de fomentar una cultura de acogida, se llevó a cabo a lo largo del proceso de creación de los trabajos del alumnado y en los alcances que se obtuvieron con su difusión, sacando los proyectos del aula y generando nuevos espacios de diálogo y reflexión.

En todas las asignaturas, el alumnado trabajó con una campaña de sensibilización real con el seguimiento de la ONG Entreculturas, dotando al proyecto de un enfoque específico sobre esta emergencia humanitaria de dimensiones internacionales.

Gracias a su implicación en las campañas de sensibilización, el alumnado ha mejorado los resultados de comprensión, creatividad y apropiación de los temas sociales propuestos, adquiriendo una mayor conciencia de la repercusión de su labor como diseñadores y diseñadoras en los contextos actuales.

El proyecto aumentó el compromiso cívico de la Universidad mediante la creación de imágenes y material divulgativo para exposiciones y talleres de sensibilización, que han sido expuestos en varios ámbitos Universitarios, así como en el Ayuntamiento de Madrid.

#Palabras clave:
ApS,
cultura de acogida,
igualdad,
diversidad,
inclusión,
migrantes,
diseño gráfico social

Gracias al Encuentro con los técnicos municipales y agentes sociales de Coslada se han iniciado conversaciones con la Oficina municipal de ApS de Coslada para plantear posibles colaboraciones con varios Centros de Secundaria.

El mensaje de concienciación no solo se transmitió a colectivos relacionados con la Universidad y el mundo de la educación, también se hizo fuera de ese contexto, ya que el alumnado lo visibilizó en su entorno más cercano de familiares y amistades. De esta manera el proyecto sale del ámbito universitario y trasciende a la ciudadanía en general.

Bibliografía y referencias documentales

García-Luengos, J. (2017). *Educación en tierra de conflicto*. Claves para la paz y el desarrollo sostenible. Madrid: Entreculturas.

Ikeda, D. (2017). La solidaridad mundial entre los jóvenes augura una nueva era de esperanza. Propuesta de Paz de las Naciones Unidas. Madrid: Civilización Global.

Thompson, R. y Thompson, M. (2013). *Sustainable Materials, Processes and Production*. London: Thames & Hudson.

Datschefski, E. (2002). *Productos sustentables: el re-diseño de productos: el regreso a los ciclos naturales*. (José Hernán Pérez Castellanos, trad.). México: McGraw-Hill, cop.

Exposición virtual Entreculturas

<https://www.entreculturas.org/es/miradas-que-migran>

Exposición Miradas que Migran Casa de San Antonio

<https://www.entreculturas.org/es/noticias/una-semana-de-encuentros-alrededor-de-la-exposicion-miradas-que-migran-en-la-casa-san>

Memoria audiovisual de los Proyectos de Innovación 234 del 2017-18 y el 241 del 2018-19

<https://www.youtube.com/watch?v=kvKITnGs-6A>

Visibilidad en medios:

<https://www.europapress.es/epsocial/cooperacion-desarrollo/noticia-miradas-migran-invitation-ser-semillas-cambio-sociedad-20170511164922.html>

<https://www.redec.es/es/miradas-que-migran>

<https://actualidadhumanitaria.com/exposicion-miradas-que-migran-sobre-movilidad-humana/>

Estrategias académicas para impulsar proyectos de emprendimiento cultural regionales

Objetivos

- » Resaltar la importancia del Patrimonio Local en el contexto de las Industrias culturales y creativas.
- » Evidenciar el impacto de las metodologías proyectuales en el desarrollo de un proyecto de investigación con miras al emprendimiento.
- » Exponer los resultados académicos logrados en el ejercicio docente.

Resumen

La ponencia se centra en tres ejes alrededor de estrategias de emprendimiento cultural que busquen impulsar proyectos académicos alrededor del patrimonio de un territorio. En primera instancia se busca resaltar la importancia del Patrimonio Local, reconocer sus cualidades y como estas pueden impulsar la creación de Industrias Culturales y Creativas (ICC) en un territorio, siendo este el segundo eje; y por último está el emprendimiento como opción para potencializar los proyectos que se adelantan en el ámbito académico.

Resumen de comunicación

La cultura permite que una sociedad se desarrolle desde diferentes ámbitos como el político, económico, social, cultural y ambiental, generando una relación entre grupos sociales, sea desde lo individual o lo colectivo y su entorno. Esta relación permite distinguir la identidad de cada territorio enmarcada en sus manifestaciones artísticas, su gastronomía, gobernanza o su léxico, creando un entramado con un gran potencial para crear productos o servicios.

De acuerdo a esto, las ICC son esenciales para promover y dar a conocer la diversidad cultural, además de democratizar el acceso a la misma. Los productos que se generan a partir de este tipo de industria requieren un constante proceso de innovación enmarcados en la creación, producción y distribución con un valor económico que no puede caer en el simple mercantilismo y la producción en masa.

En el caso de Nariño (Colombia), es una región que cuenta con una gran riqueza cultural que no ha sido lo suficientemente explorada desde el ámbito académico, a pesar de que se han adelantado investigaciones alrededor de temas de identidad regional como la artesanía o el patrimonio, no son muchos los casos que se conocen específicamente en el campo del emprendimiento cultural, elemento característico de las ICC; sumado a eso existen trabajos de grado de diferentes disciplinas que giran alrededor de la temática cultural, con un gran potencial para ser trabajado desde este tipo de emprendimiento.

Ana Patricia Timarán Rivera

Departamento de Diseño,
Universidad de Nariño,
Colombia.

Los estudiantes incursionan en proyectos que parten de la identidad regional ya sea desde las prácticas populares, los contextos arqueológicos, la gastronomía o la lengua materna, pero lastimosamente estas iniciativas suelen quedarse en los anaqueles de la biblioteca destinados solamente a ser material de consulta.

En este orden de ideas la ponencia tiene como propósito exponer la importancia de las ICC en el crecimiento de un territorio y como la academia, específicamente el diseño, pueden aportar a la producción de emprendimientos culturales liderados por los estudiantes.

Conclusiones

La academia puede aportar de manera significativa en la construcción de un territorio, integrando la identidad y el Patrimonio Local, con el desarrollo económico, social y cultural del mismo, coadyuvando esto a la generación de nuevos productos y servicios.

Bibliografía y referencias documentales

Herazo C., Valencia A., y Benjumea M. (2018). *Perspectivas investigativas en el estudio de las industrias culturales y creativas*. Revista KEPES, Volumen (17).

Políticas para el emprendimiento y las industrias culturales. (2015). Ministerio de Cultura. Bogotá, Colombia. Recuperado de <http://www.mincultura.gov.co/ministerio/politicas-culturales/politica-emprendimiento-industrias-culturales/Paginas/default.aspx>

Formichella, M. (2004). *El concepto de emprendimiento y su relación con la educación, el empleo y el desarrollo local*. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/281465619_El_concepto_de_emprendimiento_y_su_relacion_con_el_empleo_la_educacion_y_el_desarrollo_local

Acosta, J. (2013). *Emprendimiento cultural: fortalecimiento de habilidades sociales, talentos y reconocimiento propio como fuente de mejoramiento de la calidad de vida*. Universidad Católica de Colombia

#Palabras clave:
emprendimiento cultural,
industrias culturales y
creativas, academia

**foro de
innovación
docente
biografías_**

Margarida Azevedo

ESAD – Matosinhos
Senhora da Hora, Portugal

Doctorada en Diseño UPV_ESMSc en Diseño de Producto FAUP_PTBA (Hons) y en Diseño de Packaging en la UPV_Universitat Politècnica de Valencia España.

MA en Diseño Gráfico FBAUP.

Diploma de Estudios Avanzados en la Universidad Politécnica de Valencia [SP], tiene un master en Diseño Industrial en FAUP_Escuela de Arquitectura de la Universidad de Oporto y un postgrado en Diseño de Producto y Ensayo Industrial en IDUP_Instituto de Diseño de la Universidad de Oporto, 1992. Es Coordinadora Jefe del curso de Comunicación del Diseño en ESAD_College of Arts and Design, Matosinhos.

Ha sido presidente del Consejo Científico y del Consejo Pedagógico, así como miembro de la Junta Directiva de la ESAD desde 2010. Profesora del Curso de Diseño en ESAD_Matosinhos y consultora del CPD_Centro Portugués de Diseño, en las áreas de Comunicación y Diseño de Producto.

Además ha realizado investigación en las áreas de Diseño de Packaging, Identidad Corporativa y Visual, Diseño Emocional / Diseño Artesanal y Diseño de Producto y ha publicado varios artículos en conferencias y diversas publicaciones.

Raquel Cabrero Olmos

EASD Segovia Casa de los Picos
Segovia, España

Raquel trabaja junto a Sonia y Juan, todos arquitectos y profesores de Diseño de Producto en la EASD Segovia. Trabajan por el fomento del aprendizaje activo, la puesta en práctica de metodologías activas y el diseño centrado en el usuario.

María Cecilia de León García

Universidad del Valle de Guatemala
Guatemala

Diseñadora Industrial con especialización en Diseño Estratégico e Innovación, Master en Educación Superior y Máster en Dirección y Gestión del Marketing, cuenta con una trayectoria académica de 11 años y ha asesorado a Mipymes en temas de Creatividad, Diseño, Emprendimiento y Design Thinking. Ha sido conferencista en temas de Emprendimiento y Asesora en Innovación para el Ministerio de Economía de Guatemala en el Programa Nacional de Competitividad. Ha trabajado en el diseño de Stands y material publicitario para varias empresas y líneas de productos artesanales para consumo local en Guatemala y para la Feria de regalos de Nueva York con una marca guatemalteca. Actualmente es asesora de la carrera de Diseño de Producto e Innovación de la Universidad del Valle de Guatemala e imparte cursos en el programa en mención, así como en Ingeniería en Ciencias de la Administración y brinda asesoría a empresas en temas de Innovación y Design Thinking para no diseñadores.

Juan Diego Gallego Gómez

Universidad de Caldas
Manizales, Colombia

Profesor Investigador con un pregrado en Diseño Industrial, con postgrados de especialización en Desarrollo Gerencial, Especialización en Artes Mediales On-Line, Maestría en Administración con énfasis en Mercadeo y Doctorado en Diseño y Creación.

Amplia experiencia profesional en temas de mobiliario, señalización y temas conexos en diseño ambiental, así mismo consultor empresarial de reconocidas empresas nacionales. Tesis laureada "Principios de diseño en las interfaces web para aumentar la autoeficacia tecnológica en adultos mayores".

Conferencista, ponente investigador internacional en España, Argentina y Colombia, ha publicado artículos en revistas indexadas con temas de inclusión social, personas con discapacidad, usabilidad, accesibilidad y etnografía aplicada al diseño. Actualmente es coordinador de línea de investigación de los postgrados de diseño y desarrollo de productos interactivos, coordinador del semillero USABLE, director Departamento de Diseño de la Universidad de Caldas

Claudia Salinas Tapia

Universidad del Bío Bío
Concepción, Chile

Diseñadora Industrial y Licenciada en Diseño Industrial, U. del Bío Bío, Chile.

Magíster en Innovación Aplicada, INACAP, Chile.

Fundadora de Estudio Objetua, Concepción, Chile.

Académica del Departamento de Artes y Tecnologías del Diseño, Directora Escuela de Diseño Industrial, U. Bío Bío y Docente Diseño Gráfico Inacap.



Ángel Sesma Herrera

Universidad Complutense de Madrid
Madrid, España

Licenciado en Bellas Artes UCM. Actualmente profesor de Materiales y Procesos de Fabricación en el grado de Diseño en la Facultad de Bellas Artes, UCM. Compagina su labor como director artístico en Perricac Compañía Gráfica con su trayectoria como ilustrador e investigador en ingeniería en papel. Ha desarrollado campañas gráficas y trabajos editoriales para el Ayuntamiento de Madrid, Comunidad de Madrid, Teatro Real, Intermediae - Matadero Madrid o Fondo de Cultura Económica.

Ana Patricia Timarán Rivera

Universidad de Nariño
Pasto, Colombia

Docente investigadora con formación en la disciplina de Diseño Gráfico, Especialización en Gerencia de Diseño y Maestría en Diseño Avanzado. Ha trabajado en el campo docente durante 13 años en el área de investigación, emprendimiento y diseño de servicios. Sus investigaciones están relacionadas con el patrimonio local tocando temáticas relacionadas con el patrimonio marcarío, la arqueología visual de artefactos de culturas ancestrales de la región y la festividad más importante de su territorio «El Carnaval de Negros y Blancos».