



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

ORGANIZA

di_mad

COLABORAN



MADRID



Cooperación
Española
CULTURA + DESARROLLO/ACERCA

APOYAN

**MATADERO
MADRID**

SEDES AMIGAS

 CASA
DEL
LECTOR

CINETECA

Fundación Germán
Sánchez Ruipérez

INTERMEDIÆ
MATADERO

**foro de
innovación
docente**
resúmenes_

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

Fecha: 21 noviembre
Hora: 17.30 - 20.00

País	Ciudad	Centro	Nombre	Título de la Ráfaga	Pág
Colombia	Duitama	Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia	Lorena María Alarcón Aranguren	El group sketching como promotor del pensamiento crítico. Una estrategia en la enseñanza de la investigación en diseño	7
Ecuador	Portoviejo	Universidad San Gregorio de Portoviejo	Mirian Mariela Coral López	Diseño de material didáctico inclusivo con lenguaje gráfico como metodología de aprendizaje	9
España	Arrasate-Mondragón	Escuela Politécnica Superior, Mondragón Unibertsitatea	Maitane García-López	Implementando el aprendizaje basado en proyectos para el desarrollo de nuevos productos y servicios centrados en las personas para el sector socio-sanitario: estudio en el ámbito académico	12
España	Alcalá de Henares	Universidad Alcalá de Henares (UAH)	Josenia Hervás y Heras	Diseño para la gente producido por la propia gente. De mujeres receptoras a mujeres productoras	15
España	Sevilla	Escuela de Arte de Sevilla	Ana Lorente Cazenave	Envasando una noticia: de la reflexión a la acción	17
España	Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Isabel Messeguer Talens	Arnheim thinking, métodos colaborativos de co-diseño social y diseño sostenible	20
Guatemala	Guatemala	Universidad de San Carlos de Guatemala	Marco Antonio Morales Tomas	Metodología para realizar proyecto de graduación para obtener el título de licenciatura en diseño gráfico	23
España	Sevilla	Escuela de Arte de Sevilla	Valle Teba de Montes	"Islas sociales": construcciones identitarias y de pertenencia en el espacio	25

El group sketching como promotor del pensamiento crítico. Una estrategia en la enseñanza de la investigación en diseño

Objetivos

- » Identificar el aporte del group sketching como herramienta del pensamiento de diseño para contribuir a promover el pensamiento crítico en procesos de formación en investigación en diseño.
- » Analizar los alcances del aporte del group sketching en procesos de formación de investigación en el aula con docentes de educación básica y media.

Resumen

Se presenta una reflexión a partir de tres experiencias de investigación en el aula, dos de ellas enfocadas a la enseñanza de la investigación en diseño y la tercera, donde se explora el group sketching como herramienta del pensamiento del diseño para la formación de investigación en el aula con docentes de educación básica y media. Estas experiencias buscan promover a través de la implementación de esta herramienta creativa, el pensamiento crítico al abordar procesos investigativos.

Desarrollo de la propuesta

La investigación se ha convertido en una actividad imprescindible en el campo disciplinar del diseño, pues ha favorecido abordar de manera puntual situaciones propicias para la generación de nuevo conocimiento, donde cobra relevancia el desarrollo del pensamiento crítico como necesidad social (UNESCO, 2009), el cual que permite analizar las realidades y posibilita la articulación de los currículos con las demandas sociales. Desde esta potencialidad, es de interés en el campo docente revisar los contenidos, modelos y estrategias que facilitan la enseñanza de la investigación en diseño, de tal manera que sean útiles para orientar la formulación y abordaje de propuestas de estudiantes de pregrado y posgrado que se inician en este proceso.

Este texto, aborda una reflexión a partir de tres experiencias de investigación en el aula: la primera, se basa en la identificación de elementos conceptuales que presentaban mayor dificultad para ser apropiados por estudiantes de Diseño Industrial de la asignatura Investigación I, por medio del group sketching, el cual permitió detectar que los conceptos de i) unidad de análisis, ii) unidad de observación y iii) objeto de estudio, presentaban mayor dificultad tanto para ser representados visualmente como para ser aplicados en sus propuestas de investigación. Los resultados se

Lorena María Alarcón Aranguren

Claudia Isabel Rojas Rodríguez

Taller 11, Grupo de Investigación en Diseño, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia

evaluaron en función de su coherencia interna y extrema, logrando determinar algunas dificultades importantes en la aplicación comprensiva de las formulaciones explicadas. Una vez, identificados los conceptos de mayor complejidad y dificultad para apropiarse por parte de los estudiantes, se diseñó una segunda experiencia que implementó el group sketching, esta vez no para diagnosticar, sino para desarrollar con los estudiantes conceptos colaborativos a partir del sketch, teniendo en cuenta que las imágenes son uno de los principales elementos del diseño que en su composición bidimensional y tridimensional se constituyen como medio que visibiliza la relación de la teoría con la práctica, permitiendo de esta forma, aplicar lo aprendido a través de los fenómenos trabajados en ella (Maturano, Aguilar & Nuñez, 2009). En esta experiencia el sketch se presenta como un camino alternativo para la enseñanza de los elementos del proceso de investigación, encontrando que el pensamiento visual posibilita a los participantes, generar representaciones mentales para el desarrollo de conceptos de una forma creativa permitiendo mejorar el proceso de análisis de información y construcción de una postura de pensamiento. Finalmente, se toman como referencia los resultados de la segunda experiencia, para proponer una tercera, dirigida a participantes de otras áreas del conocimiento, en este caso, un grupo de docentes de educación básica y media, con quienes se puso a prueba esta herramienta del pensamiento de diseño para abordar un proceso de formación de investigación en el aula, siendo aplicado en esta ocasión para el desarrollo de propuestas colaborativas de innovación en el proceso de enseñanza, obteniendo como resultado, el desarrollo de experiencias disruptivas e interdisciplinarias generadas a través de un proceso de pensamiento visual para el análisis de su práctica pedagógica. De esta manera, se pudo visibilizar el aporte del group sketching en procesos de formación en investigación como ruta creativa para abordar procesos cognitivos complejos.

Conclusiones

A partir de las experiencias desarrolladas, se presenta el group sketching como herramienta del pensamiento de diseño que contribuye en la construcción de conceptos complejos, por medio de la generación y análisis de imágenes que activan el pensamiento visual y a su vez promueven el pensamiento crítico en el desarrollo de conceptos e ideas de manera creativa sobrepasando barreras emocionales.

Bibliografía y referencias documentales

Maturano, C., Aguilar, S., & Nuñez, G. (2009). *Propuestas para la utilización de imágenes en la enseñanza de las ciencias experimentales*. Revista Iberoamericana de Educación, 49(4), 1-11.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2009). Conferencia mundial sobre la educación superior-2009: La nueva dinámica de la educación superior y la investigación para el cambio social y el desarrollo.

#Palabras clave:
group sketching,
pensamiento crítico,
enseñanza del diseño,
investigación en diseño

Diseño de material didáctico inclusivo con lenguaje gráfico como metodología de aprendizaje

Objetivos

- » Establecer los instrumentos y la dinámica de trabajo empleado para integrar un sistema de códigos ideográficos y pictográficos a partir del estudio de las necesidades de los niños/as con TEA.
- » Determinar la capacidad de diseño de equipos universitarios para generar la producción de material didáctico como sistema de comunicación alternativo y aumentativo.
- » Evaluar los beneficios de la implementación del sistema pictográfico a niños/as diagnosticados con autismo, en cada área de estudio.

Resumen

A partir de una investigación realizada por estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad San Gregorio de Portoviejo, se diseñó un lenguaje gráfico como recurso alternativo y aumentativo para el desarrollo de habilidades básicas de comunicación en niños/as con autismo. El material didáctico se enfoca específicamente en el desarrollo de las áreas de lenguaje; espacialidad; inteligencia emocional y sistema vestibular.

Desarrollo de la propuesta

La articulación de las funciones sustantivas; Investigación, vinculación con la sociedad y docencia, se visibiliza en proyectos multi, inter o trans disciplinarios que responden a las cátedras integradoras como eje transversal en la malla curricular de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad San Gregorio de Portoviejo, sinergia concebida como un proceso integral para el uso social del conocimiento que responden a problemáticas socio-económicas.

Este proyecto surgió de la necesidad de contar con material didáctico adecuado para los niños/as con autismo de Manabí, debido a su escasa producción. La Asociación Un lugar Para Tus Sueños, dedica su labor a brindar apoyo a personas diagnosticadas con Trastorno Espectro Autista y bajo esta finalidad se firmó un convenio de cooperación con la Carrera de Diseño Gráfico en vinculación con la sociedad.

El Ministerio de Salud Pública del Ecuador, a través del Consejo Nacional para la igualdad de Discapacidades registró a 5,562 personas con discapacidad en lenguaje y 8.706 con discapacidad psicosocial. (MSP, 2015). El material didáctico se enfoca específicamente a las alteraciones cualitativas de la comunicación e interacción social presente en los niños/as de 5 a 7 años con Trastorno Espectro Autista.

Mirian Mariela Coral López
Claudia Isabel Rojas Rodríguez

Unidad Académica
Técnica Carrera de
Diseño Gráfico,
Universidad San Gregorio
de Portoviejo, Ecuador

La metodología de investigación utilizada en el proyecto fue cualitativa-descriptiva, establecidas en cuatro fases estratégicas para el desarrollo del material gráfico; fase 1: representación pictográfica, fase 2: relación visomotora y representación ideográfica, fase 3: lectura de ideogramas y fase 4: ubicación espacial. Las cuatro fases del sistema deben ser aplicadas de manera progresiva de acuerdo a las competencias de la niños/as.

En la Fase 1 se aplicaron signos icónicos a través de cartillas para representar una realidad concreta y abstracta, conservando el principio monosémico para mantener unicidad en la interpretación y no confundir al lector/a. Los aspectos trabajados, expresiones, emociones, pronombres personales, días de la semana, meses del año, verbos, números, colores, objetos. En la Fase 2 se aplicaron ideogramas como función sustitutiva de lenguaje verbal. Los aspectos trabajados, coordinación visomotora, manejo de volumen de voz tiempo y espacio, sistema propioceptivo. La Fase 3 se ejecutó la construcción de cadenas significantes a partir del uso de íconos, iconemas y logogramas en escenas ilustrativas de cuentos clásicos infantiles. Los aspectos trabajados comprensión lectora. Y en la Fase 4 se aplicaron sistemas de información señalética. Los aspectos trabajados fueron ubicación espacial, sistema vestibular, independencia.

Los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico realizaron una revisión bibliográfica documental para compilar y contrastar los fundamentos teóricos de diversas investigaciones sobre el tema. Se aplicaron también instrumentos de observación, entrevistas semi estructuradas a profesionales en el área de Terapia de Lenguaje y Neurología Pediátrica. Otros formatos fueron focus group, evaluación heurística del material didáctico para medir el grado de inteligibilidad, la Prueba de Articulación de Fonemas PAF; y 7 ítems de la Lista de Chequeo de Evaluación de Habilidades Sociales de Goldstein.

La construcción de los pictogramas e ideogramas fue un proceso iterativo de diseño centrado en el usuario, interdisciplinario y participativo, respondiendo a las necesidades, intereses y características del grupo meta, de tal manera que fueran abordados de manera integral con los actores claves.

Conclusiones

El material didáctico dio resultados positivos en el mejoramiento de las deficiencias de la comunicación e interacción social. Su diseño sirve como modelo comunicacional para varias etapas y niveles de desarrollo de lenguaje socio-afectivo y puede ser aplicado a centros de educación especial, como recurso terapéutico bajo el uso de profesionales del área, así como padres, hermanos, cuidadores, debido a su simplicidad y eficiencia.

#Palabras clave:
didáctica,
diseño,
lenguaje,
ideograma,
pictograma

Bibliografía y referencias documentales

Bravo, L. (1990). *Psicología de las dificultades del aprendizaje escolar. Introducción a la educación especial*. Colección el Sembrador. Editorial Universitaria S.A. Santiago de Chile Recuperado de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=sSmxANViITQC&oi=fnd&pg=PA13&dq=educacion+diferencial+psicopedagogia&ots=ujTobpnf5k&sig=0JrurzirtawmbMCOgpi4Oh-1VjWM#v=onepage&q=educacion%20diferencial%20psicopedagogia&f=false> 29/01/2019.

Cámara, K, Saldaña, J. (2018). *Diseño de signos pictográficos para un proyecto de índole comercial, social o educativo*. *Revista Jóvenes en la Ciencia*, 4(1) p. 114-119.

Coello, C. (2016). *Ecuador: Escaso diagnóstico de autismo en sector público*. *Redacción Médica*. Recuperado de <https://www.redaccionmedica.ec/secciones/salud-publica/ecuador-escaso-diagnostico-de-autismo-en-sector-publico-87485> 15/01/2019

Consejo Nacional para la igualdad de Discapacidades. (2015). Recuperado de https://www.consejodiscapacidades.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2015/09/estadistica_conadis.pdf 23/01/2019

De la Torre G. (1992). *El lenguaje de los signos gráficos. Introducción a la comunicación visual*. México: Editorial Limusa

Enfermedades catastróficas, raras o huérfanas, según Ministerio de Salud. (2012, octubre 2). Recuperado de <https://www.eluniverso.com/2012/10/02/1/1445/enfermedades-catastroficas-raras-huerfanas-segun-ministerio-salud.html> 15/01/2019

Espinosa, V. (2018, abril 2). En Ecuador un total de 1.581 personas han sido diagnosticadas con algún tipo de autismo. El Gobierno Nacional garantiza su atención en salud, incluyendo procesos terapéuticos y sociales. Recuperado de <http://www.ecuadorchequea.com/2018/04/03/autismo-ecuador-veronica-espinosa-cifras-ministeriodesalud/> 15/01/2019

Estrella, G. (2015). *El autismo y su incidencia en los hogares de las personas que residen en el sector de Saucos 3, Guayaquil*. (Tesis de pregrado). Universidad de Guayaquil. Guayaquil, Ecuador.

Goldstein, A.; Sprafkin, R.; Gershaw, N.; Klein, P. (1980). *Lista De Chequeo Evaluación De Habilidades Sociales. Eficacia De Un Programa de Intervención Para la Mejora Del Clima Escolar. Urbana, IL. En Llamas, M. (2015). Evaluación de las habilidades sociales en alumnado de educación primaria. Tesis de grado*. Universidad de Granada. España. Recuperado de http://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/40460/Llamas_Rabasco_M%AA_Dolores.pdf;jsessionid=F1A9E88FADA8D5219FD542E5FC448F66?sequence=1

Gortázar (1993) *Implicaciones del modelo de enseñanza natural del lenguaje en la intervención de personas con autismo*. En Canal, B. R., Crespo, C. M., Pérez, P. Y., Sanz, V. T., y Verdugo, A. M. A. (1993) El autismo 50 años después de Kanner (1943). Actas del VII congreso Nacional de Autismo. Salamanca, España: Amarú Ediciones. En Soto, R. (2007). Comunicación y lenguaje en personas que se ubican dentro del espectro autista.

Implementando el aprendizaje basado en proyectos para el desarrollo de nuevos productos y servicios centrados en las personas para el sector socio-sanitario: estudio en el ámbito académico

**Maitane
García-López**

**Ester
Val**

**Ion
Iriarte**

Maite Anaya

Raquel Olarte

DBZ - Centro de
Innovación en Diseño
Industrial,
Escuela Politécnica
Superior,
Mondragón Unibertsitatea,
España

Objetivos

- » Desarrollo de una metodología basada en el diseño centrado en las personas (HCD, human-centred design por sus siglas en inglés) que guíe al alumnado a diseñar propuestas basadas en las necesidades reales de los usuarios con necesidades simultáneas en el plano socio-sanitario.
- » Conseguir reducir la brecha que existe entre el desarrollo de nuevos productos y servicios en proyectos académicos y las necesidades reales de los usuarios que requieren de cuidado y atención.
- » Conocer qué herramientas HCD han ayudado según su facilidad de uso y utilidad al alumnado en la identificación de las oportunidades, el desarrollo y conceptualización de los conceptos en relación a este contexto específico.
- » Construir un ecosistema de colaboración acercando empresas del sector socio-sanitario al diseño industrial y entorno académico a través de un proyecto definido y desarrollado conjuntamente.
- » Uso del aprendizaje basado en proyectos (PBL, por sus siglas en inglés) para la capacitación de los alumnos y alumnas en contextos reales y complejos.
- » Trasladar el conocimiento del sector al alumnado a través de la evaluación crítica de las propuestas de los alumnos y alumnas ante un panel multidisciplinar de personas expertas del sector.

Resumen

El proyecto Zaintzeko (“cuidando”) es un programa que se pone en marcha por primera vez en el Máster Estratégico de Productos y Servicios de Mondragón Unibertsitatea y pone el foco en el desarrollo de nuevos productos y servicios en el sector socio-sanitario a través de un PBL de 6 semanas de duración. El aprendizaje basado en proyectos es un enfoque metodológico centrado en el estudiante que se utiliza para promover y fomentar un aprendizaje profundo mediante la participación de los estudiantes en la investigación de problemas del mundo real en un ambiente de colaboración (Frank, Lavy, & Elata, 2003). El programa ha sido desarrollado con el apoyo de la Diputación de Guipúzcoa y ejecutado por el Centro de Innovación en Diseño Industrial (DBZ) de la Escuela Politécnica Superior y la agencia de desarrollo comarcal UGGASA. Han formado parte 23 alumnos y alumnas con conocimientos previos en HCD (Estándar Internacional ISO 9241-210, 2010). El primer pilotaje de la iniciativa indica que puede guiar al alumnado a la correcta identificación de oportunidades y conceptualización de propuestas comercializables en el sector socio-sanitario.

Desarrollo de la propuesta

El programa comenzó una vez el alumnado finalizó las clases lectivas relacionadas con el máster universitario estratégico de productos y servicios, donde adquirieron competencias técnicas sobre HCD.

Una de las estrategias educativas que implementa activamente la Escuela Politécnica superior desde las últimas décadas es el PBL. Los alumnos y alumnas ponen en práctica lo aprendido en un proyecto por equipo en un entorno de empresa real. El reto a abordar es definido conjuntamente empresa y profesorado. En esta ocasión la temática del PBL tiene el nombre de Zaintzeko y tiene el objetivo de abordar el desarrollo de nuevos productos y servicios desde el cuidado y la atención: teniendo un encaje muy alineado con el potencial sector de la llamada Silvereconomy (Kurek & Rachwał, 2011).

El comité de expertos del sector junto con el profesorado definió unos arquetipos de paciente donde focalizar las soluciones. Las propuestas presentadas se centraron sobre todo en el campo inexplorado del ecosistema de atención y cuidados necesario en personas de tercera edad. A los estudiantes se les facilitó diferentes entornos reales para hacer el análisis de los individuos (centros de día, hospitales, asociaciones, etc.) y el profesorado insistió en el análisis de los diferentes agentes entorno al ecosistema del paciente (cuidadores formales e informales, auxiliares, geriatras, etc.). Por este motivo, las entrevistas semi-estructuradas realizadas, las observaciones, culturas probes y focusgroups fueron supervisadas en parte, por el profesorado.

La protección de datos fue un tema delicado que se trató con rigurosidad, lo que dificultó el análisis en entornos clínicos protocolizados.

Las necesidades identificadas por el alumnado fueron presentadas ante los expertos y posteriormente desarrolladas en las siguientes semanas. Finalmente, tanto con el feedback de los expertos, profesorado y futuros usuarios, llegaron al desarrollo de prototipos semi-funcionales que fueron expuestos ante empresas del sector interesadas en su posible desarrollo.

Conclusiones

Los cinco equipos ejecutaron la metodología HCD de forma satisfactoria, a pesar de ser necesarios más estudios empíricos del uso de la metodología, las primeras evidencias indican que puede guiar al alumnado a la correcta identificación de oportunidades y conceptualización de propuestas comercializables en el sector socio-sanitario (Martin, Clark, Morgan, Crowe, & Murphy, 2012). El proyecto ha ayudado al alumnado a conocer la realidad y los retos que debe abordar el sector socio-sanitario. El alumnado ha sido capaz de materializar en 6 semanas problemas abstractos de la población en propuestas reales: a pesar de que estos carecían de experiencia académica o profesional entorno a este sector y usuarios más allá de sus propias experiencias. Por el interés despertado por parte de diferentes empresas y por la calidad de las propuestas consideramos los resultados generales satisfactorios. Creemos que el programa Zaintzeko debe ser puesto en práctica en los próximos cursos, ya que la SilverEconomy es una temática con potencial de generación de riqueza a nivel económico como social, generando transferencia de conocimiento en ambas direcciones.

#Palabras clave:
PBL,
aprendizaje basado en
proyectos,
diseño centrado en las
personas (HCD),
desarrollo de nuevos
productos y servicios,
silvereconomy

Bibliografía y referencias documentales

Altman, M., Huang, T. T. K., & Breland, J. Y. (2018). *Design Thinking in Health Care. Preventing Chronic Disease*, 15, 180128. <https://doi.org/10.5888/pcd15.180128>

Frank, M., Lavy, I., & Elata, D. (2003). Implementing the Project-Based Learning Approach in an Academic Engineering Course. *International Journal of Technology and Design Education*, 13(3), 273–288. <https://doi.org/10.1023/A:1026192113732>

International Standard, ISO 9241-210:2010(E), Human-centred design for interactive systems

Kurek, S., & Rachwał, T. (2011). *Development of entrepreneurship in ageing populations of The European Union*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 19, 397–405. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.05.147>

Martin, J. L., Clark, D. J., Morgan, S. P., Crowe, J. A., & Murphy, E. (2012). *A user-centred approach to requirements elicitation in medical device development: A case study from an industry perspective*. *Applied Ergonomics*, 43(1), 184–190. <https://doi.org/10.1016/j.apergo.2011.05.002>

Diseño para la gente producido por la propia gente. De mujeres receptoras a mujeres productoras

Objetivos

- » Reforzar el papel activo que tuvieron las alumnas de La Bauhaus en el diseño
- » Mostrar su progreso dentro de la escuela: de lo bidimensional, al espacio total
- » Constatar que la participación femenina fue consustancial a la propia Bauhaus
- » Demostrar que las mujeres de la Bauhaus participaron en el desarrollo social de Alemania.

Resumen

Una nueva república, que incorporó a las mujeres como miembros de pleno derecho, les permitió inscribirse en la escuela Bauhaus. Fue un gran logro que las propias mujeres, desde la escuela, fueran las propias diseñadoras y productoras para un público que conocían bien. Anteriormente habían sido receptoras del producto y ahora se convertían en agentes activos, en creadoras.

Desarrollo de la propuesta

Hace cien años, en abril de 1919, un grupo de jóvenes se apuntaron a una nueva forma de entender la vida. Se apuntaron a un concepto distinto de entender el arte.

Los diseños de la escuela, desde sus orígenes, iban destinados a un nuevo concepto de pueblo, una población que había salido derrotada de una guerra pero que se proponía encarar el futuro con un nuevo sistema político: una república. Los objetos producidos iban destinados a la gente, incluidas las mujeres, con un derecho adquirido por primera vez, el derecho al voto y por tanto animadas a ser parte activa de la sociedad.

El gran logro de la escuela Bauhaus no fue solo diseñar para esta nueva sociedad donde las mujeres tenían por primera vez legalmente afianzados sus derechos, el gran logro estaba en ser las propias mujeres, desde la escuela, las propias diseñadoras y productoras para un público que conocían bien. Anteriormente habían sido receptoras del producto y ahora se convertían en agentes activos, en creadoras.

Esta comunidad de reciente creación, compuesta en origen por más mujeres que hombres (inicialmente se inscribieron 84 mujeres y 79 hombres), colocó a éstas en una posición relegada en los primeros tiempos, pero paulatinamente ellas fueron haciendo transversal su implicación en todos los talleres. Desde

Josenia Hervás y Heras

Departamento de Urbanismo,
Universidad Alcalá de Henares (UAH),
España

el taller textil, al que fueron prácticamente confinadas la mayoría en los primeros tiempos por la dirección y el Consejo de Maestros, al taller de construcción, donde algunas se diplomaron como arquitectas.

Las estudiantes de la Bauhaus pasaron de lo bidimensional al espacio total. Encontramos por tanto mujeres, no solo diseñando y produciendo tejidos, también lámparas, juguetes, ceniceros, tazas, teteras, muebles e incluso edificios.

El novedoso sistema educativo de la Bauhaus supuso uno de los mayores logros de la escuela. Consistía en un curso preliminar denominado Vorlehre (posteriormente Vorkurs), en el que se instruía a todo el alumnado recién llegado tanto en materias técnicas como artísticas (geometría descriptiva, física, clases con pintores de reconocido prestigio...) y los talleres, donde se aprendía mientras se realizaba un oficio a través de un sistema dual de formación (inicialmente con un maestro artesano y un maestro de la forma).

Gracias a éste plan de estudios innovador, que fue evolucionado, muchas alumnas lograron articular y encauzar sus fuerzas creativas para conseguir con sus diseños una sociedad mejor.

Es tiempo de reportar al docente y al alumnado actual unos claros referentes femeninos.

Es tiempo de mujeres, las diseñadoras de la Bauhaus nos lo recuerdan cada día.

Conclusiones

- » El sistema pedagógico de la Bauhaus, especialmente el curso preliminar, permitió a las mujeres acceder desde el inicio a todo tipo de materias, dotándolas de las herramientas necesarias para crear.
- » Los diferentes planes de estudio de la escuela evolucionaron, facilitando finalmente la inclusión de las mujeres en las clases de arquitectura y diseño industrial.
- » Con un porcentaje femenino medio de matriculaciones del 30%, la implicación de las mujeres en la producción y diseño de proyectos y objetos, superó dicho porcentaje.
- » El papel activo de las estudiantes de la Bauhaus, tanto en el diseño como en la producción de objetos benefició a la sociedad civil que recibía dichos productos: por un lado, porque ellas habían sido siempre receptoras y conocían plenamente las necesidades no cubiertas con anterioridad y por otro, porque al conquistar su independencia económica, pudieron ser partícipes de dicha sociedad.

Bibliografía y referencias documentales

Droste, Magdalena y Friedewald, Boris (2019). *Unser Bauhaus. Bauhäusler und Freunde erinnern sich*. Múnich: Prestel Verlag.

Hervás, Josenia (2015). *Las mujeres de la Bauhaus; de lo bidimensional al espacio total*. Buenos Aires: Diseño.

Otto, Elizabeth & Rössler, Patrick (2019). *Bauhaus women. A global perspective*. London: Palazzo.

#Palabras clave:
100 Bauhaus,
mujeres,
productoras,
desarrollo social

Envasando una noticia: de la reflexión a la acción

Objetivos

- » Adquirir habilidades de pensamiento reflexivo que permitan al estudiante ser protagonista de su propio proceso de aprendizaje.
- » Ser capaces de contextualizar, analizar, relacionar y extraer conclusiones significativas que lleven al estudiante al desarrollo de una solución gráfica adecuada.
- » Trabajar cuestiones relativas a la propia materia utilizando temáticas que abordan cuestiones que preocupan, motivan o afectan al estudiante.
- » Diseñar y producir una gama de, al menos, dos packs de cartón teniendo como único punto de partida una noticia de actualidad.
- » Investigar sobre una realidad actual de índole social, política, económica y/o cultural, así como los factores que la motivaron y sus posibles consecuencias.
- » Reflexionar y extraer conclusiones significativas que lleve a los estudiantes a imaginar un posible producto de consumo envasado, ya sea éste tangible o no.
- » Basar el diseño del envase de este nuevo producto imaginario en determinados universos gráficos de referencia que pudieran serle afines.
- » Imaginar y desarrollar todo un sistema de comunicación visual del producto imaginario a través del envase, que informe adecuadamente sobre el mismo y aporte datos en torno a su valor, función y/o efecto y que, a su vez, cumpla la función persuasiva y publicitaria que todo buen envase debe poseer.

Resumen

El proyecto se desarrolla en la asignatura Diseño Aplicado al Envase y vincula dos aspectos fundamentales: el desarrollo de cajas de cartón atendiendo a cuestiones puramente técnicas propias de la materia, y la activación de una metodología que supone la indagación y el descubrimiento de las posibilidades comunicativas del packaging aprovechando su vertiente publicitaria para llegar a convertirlo en una herramienta de reflexión social.

Desarrollo de la propuesta

El proyecto consiste en el desarrollo de una gama de envases partiendo de una noticia de actualidad que hará las veces de brief.

El alumno deberá plantear, a través de su trabajo, una reflexión del asunto tratado en la noticia, indagando en el fondo de la cuestión y consiguiendo que el packaging sea, el envoltorio de un producto imaginario intangible o uno tangible (pero planteado con carácter retórico ya que no es el objeto mismo

Ana Lorente Cazenave

Departamento de Comunicación Gráfica y Audiovisual, Escuela de Arte de Sevilla, España

lo que nos interesa) impregnado, en cualquier caso, del concepto o idea que el estudiante concluye del estudio de la noticia y que será, sin duda, el protagonista. El pack se convierte en el soporte a través del cual se planteará la reflexión de la problemática, causas y/o consecuencias de la situación que plantea el tema en cuestión.

Pero lo interesante de esta experiencia no es únicamente el desarrollo de la gama de envases atendiendo a realidades intangibles, o el desarrollo de envases que contengan conceptos o productos cuyo fin sea contribuir en el cambio de la forma que el público tiene de mirar estas realidades, (que por supuesto, son importantes, entre otras muchas cuestiones, porque funcionan como agentes absolutamente motivadores del propio proyecto) sino la metodología que aplicamos, que resulta, desde un principio, un activador absoluto del trabajo personal y de la implicación de los estudiantes.

El proyecto plantea un reto de base: utilizar el envase como soporte de crítica, reflexión o simplemente como un objeto que permite visibilizar determinados problemas, situaciones o dilemas de diversa índole. La elección personal de la realidad sobre la que trabajar, que al ser una noticia de donde partimos, forma parte del contexto contemporáneo de los propios estudiantes, funciona, sin duda, como un agente motivador ya que supone abordar temas que preocupan, interesan o divierten al alumnado y esto dota al proyecto de un atractivo añadido.

El gran reto del trabajo es establecer la conexión entre el pack como objeto de consumo y la noticia elegida por cada estudiante. Esta fase del proyecto supone movernos en un terreno intermedio entre la realidad conocida y tangible, (que alberga todo lo relativo al envase en sus tres dimensiones reales: soporte informativo, publicitario y protector del producto) y la especulación de un realidad imaginada o surreal (donde confluyen situaciones que podrían ser consecuencias futuras de lo que hoy acontece, o bien, espacios imaginarios propios de universos distópicos y que darían como resultado una tipología de productos que, sin duda hoy es impensable). En esta fase el juego cobra un papel protagonista, utilizándose como herramienta que permite, tanto a través de trabajo en grupo como individualmente, activar la creatividad.

Uno de los objetivos puramente curriculares que plantea la experiencia es trabajar el desarrollo de plegadizas de cartón y ser capaces de montarlas, así como desarrollar una gráfica que comunique adecuadamente el producto. Para ello se establecen conexiones entre las conclusiones alcanzadas en el estudio de la noticia y productos de consumo reales conocidos. Esto nos permite asociar el nuevo producto con un universo comunicativo que resulta familiar al espectador y es esta relación con el público la que nos permite manipular y revertir los signos para convertirlos en un vehículo semiótico que articula el mensaje de una forma más directa, facilitando al espectador el establecimiento rápido de conexiones significativas.

Una vez alcanzada esta etapa del proyecto en la cual se han establecido las conexiones pertinentes entre el envase como objeto y la crítica o idea a envasar, se inicia una fase en la que los estudiantes demuestran el potencial creativo y resolutivo adquirido, combinando con acierto los códigos, gráfico y matérico, para transmitir el mensaje, así como impregnar el producto de un tono específico, siendo la ironía, la sátira y el sarcasmo los más empleados.

Partimos de referencias muy interesantes entre las que encontramos *Canned Radiation from Three Mile Island* producido por Brenster Enterprises of Ethers, Pennsylvania. Una lata vacía que dice contener radioactividad liberada en el accidente que sufrió la central nuclear del mismo nombre el 28 de marzo de 1979 y que utiliza una comunicación irónica y mordaz que, sin duda, llega al espectador. Otro referente más reciente que trabaja con un producto tangible, como caramelos, para envasar realmente un concepto, es la campaña *Pastillas contra el dolor ajeno de Germinal Comunicación para Médicos Sin Fronteras* que pretende informar y sensibilizar acerca de las enfermedades olvidadas que permanecen en el tercer mundo como la Malaria.

Conclusiones

El proyecto sumerge a nuestros estudiantes en un rol del diseñador que se disocia de su vertiente comercial y esto a través de la que, consideramos, puede ser la pieza gráfica más vinculada al consumo masivo, como es el envase. Por otra parte, abordar el trabajo desde temas que preocupan a los estudiantes dota de más sentido al proyecto porque se convierte en una herramienta a través de la cual tomar partido. También resulta sumamente motivador trabajar imaginando contextos distópicos, futuros inciertos donde tienen cabida estos productos. Sin duda, estos mundos imaginados resultan ser activadores creativos exponenciales que dan lugar a soluciones que, como poco plantean una reflexión profunda sobre el mundo real. Estos recursos resultan ser metodologías divergentes extrapolables a cualquier ámbito del diseño.

Bibliografía y referencias documentales

AA.VV. (2011). *Packaging de la Marca. La relación entre el diseño de packaging y la identidad de la marca*. Barcelona: Parramón

Calvera, A. (2003). *Arte ¿? Diseño. Nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos*. Barcelona: Gustavo Gili

Cervera Fantoni, L.A. (2003). *Envase y embalaje. La venta silenciosa*. Madrid: Esic

Lupton, E. (2012) *Intuición, acción, creación. Graphic Design Thinking*. Barcelona: Gustavo Gili

Mahon, N. (2002) *Ideación. Cómo generar grandes ideas publicitarias*. Barcelona: Gustavo Gili

O'Reilly, J. (2002) *Sin Briefing: Proyectos personales de diseñadores gráficos*. Barcelona: Index Book

Stewart, Bill. (2008) *Packaging. Manual de diseño y producción*. Barcelona: 2008

Vidales Giacometti, M.D (1995) *El mundo del envase. Manual para el diseño y producción de envases y embalajes*. Barcelona: Gustavo Gili.

Weinschek, S.M. (2011) *Diseño Inteligente. 100 cosas sobre la gente que todo diseñador necesita saber*. Madrid: Anaya

#Palabras clave:
Escuela Politécnica
Superior,
Mondragón Unibertsitatea

Arnheim thinking, métodos colaborativos de co-diseño social y diseño sostenible

Isabel Messeguer Talens

Departamento de Moda, Escola d'Art i Superior de Disseny de València EASDV, España.

Objetivos

- » Vestir la fachada no principal del Convento de San José y Santa Teresa dentro del Festival Intramurs (Por la experimentación artística en el Mediterráneo) en su sección "Vestir la ciudad", con alumnos de primero de Moda de la EASDV, de la asignatura Diseño Básico, desde el día 18 de septiembre de 2018 (primera clase del curso 2018/19) hasta la inauguración del festival el día 18 de octubre de 2018, en un mes.
- » Experimentar de forma motivadora el estudio de las leyes Gestalt para aplicarlas en el campo del diseño y las artes plásticas.
- » Descubrir que las leyes de la percepción visual son una arma creativa para diseñar
- » prototipos de nuevos tejidos.
- » Despertar el ojo creador con el trabajo colaborativo de la mano de Rudolf Arnheim.
- » Conseguir un proyecto con actualización científica en el campo de la moda sostenible aplicada al diseño de espacios a través de prendas de segunda mano (fuera del uso para el vestir) cedidas por Kooperera Cáritas.

Resumen

Arnheim Thinking es un proyecto real que he dirigido tras mi investigación pedagógica en el campo de la Psicología de la Percepción Visual aplicada a alumnos universitarios, de BBAA y Diseño. Ha sido ejecutado en un mes y dirigido de forma experimental a través de una experiencia docente, en donde se combina teoría y praxis. Lo concebí a la medida de mis alumnos de Diseño Básico que acaban de entrar en el primer curso de la especialidad de Diseño de Moda. Vestimos de manera sostenible y con diseño colaborativo la fachada del Convento de San José.

Desarrollo de la propuesta

Arnheim Thinking es vestir con un estampado intelectual la fachada del Convento de San José y Santa Teresa. El marco en donde sucede este proyecto es el Festival Intramurs, una entidad declarada de utilidad pública que cree en la experimentación artística en el Mediterráneo.

Es un proyecto real conducido a través de una experiencia docente en el que la artista plástica y profesora del departamento de moda Isabel Messeguer es invitada por la dirección de la sección Vestir la Ciudad de Intramurs a vestir una fachada con sus alumnos de la Escola d'Art i Superior de Disseny de València.

La dirección artística y pedagógica recae sobre la profesora de la EASDV Isabel Messeguer, que en el presente curso se reencuentra con Rudolf Arnheim, y vuelve a impartir las leyes de la percepción visual, esta vez en la asignatura de Diseño Básico. De la dirección técnico-construccionista será encargado el especialista en arquitectura efímera y director de la empresa Espacio Ideo Vicente Carrasco, también coordinador de la sección Vestir la Ciudad. Es colaboradora la docente Carolina Casañ profesora de Diseño Básico y mi compañera.

El primer día de clase presentamos el proyecto y fue muy bien recibido por los alumnos recién incorporados a la escuela (no se conocían más que de coincidir en la prueba de acceso). Buscando la inspiración en las leyes de la percepción visual y trabajando de forma colaborativa con la metodología de "Rincones y Contratos" creamos un rincón en la biblioteca con toda la bibliografía sobre la teoría de la percepción visual.

Distribuimos a los alumnos en grupos reducidos, aproximadamente cinco por grupo. Les entregamos plantillas de veinticinco cm de las formas geométricas puras: la del círculo, la del cuadrado y la del triángulo equilátero. Pedimos a cada grupo varios bocetos en donde aplicaran en el interior de las plantillas dibujos planos usando las leyes de la percepción visual.

Seleccionamos los bocetos más adecuados, uno de cada grupo, en total once. Las formas seleccionadas se llevan a patrón a escala 1:1. Por otro lado las prendas Kooperera Cáritas serán descosidas a conveniencia para volver a ser cosidas según el boceto (en una superficie plana).

Los alumnos eligen las prendas por el colorido y los volúmenes que generan. Las prendas eran de varios tipos, les solicité: de fallera, de faralaes, deportiva chándal, a cuadros, a rayas y de lunares. Cada grupo hace su composición estudiando forma y color y las dispone sobre el patrón. Las cosen en clase con su máquina de coser portátil, muchos de ellos la estrenan en este proyecto.

Todas juntas forman un estampado que experimenta con la profundidad, con el movimiento, con las leyes de la percepción de la figura/fondo, a través de la semiótica, de la teoría del color, etc. Le propongo a Vicente la construcción de una base fija, de tejido resistente, a modo de lienzo y de color piel. Él elige moqueta y no le quitamos el forro de plástico (por las lluvias) y construye un triple telón. Distribuimos las once formas buscando la mejor composición. Y en un acto ceremonial, cada grupo colocó su forma pura gestalt con imperdibles de acero del ocho. Las colocamos con amor, mientras el triple telón ascendía.

Conclusiones

Nuestra intención es proporcionar al futuro profesional del diseño la oportunidad de participar en un proyecto real con implicación social y de carácter experimental.

El equipo de alumnos-voluntarios seleccionados obtendrá competencias y resultados de aprendizaje más allá de las que se puede adquirir en el aula y una certificación de su participación.

#Palabras clave:
Diseño sostenible, tejidos creativos, arquitectura efímera, intramurs, easdv

Bibliografía y referencias documentales

Arnheim, R. (2006). *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza Editorial.

Goleman, D. (2006). *Inteligencia emocional*. Barcelona: Kairós.

Guasch, A.M. (2011). *Arte y archivo, 1920-2010: genealogías, tipologías y discontinuidades*. Madrid: Akal.

Jégou, F. (2009). *Servicios Participativos. Diseño e innovación social para la sostenibilidad*. Experimenta, 63, 45-74.

Metodología para realizar proyecto de graduación para obtener el título de licenciatura en diseño gráfico

Objetivos

- » Evidenciar los aspectos más relevantes de una metodología holística que orienta el diseño, ejecución y evaluación del proyecto de graduación de los estudiantes de la licenciatura en Diseño Gráfico.
- » Compartir logros y dificultades durante el proceso de formación, pero especialmente en el de graduación, de los egresados de la Escuela de Diseño Gráfico, para que nuestra experiencia sirva de referencia a otros centros de formación.
- » Obtener, entre los participantes al evento, puntos de vista diversos que ayuden a implementar mejoras a la Guía metodológica del proyecto de graduación de la Facultad de arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Marco Antonio Morales Tomas

Escuela de Diseño Gráfico, Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala

Resumen

Después de cursar 9 semestres de formación los estudiantes de la Licenciatura en Diseño Gráfico realizan su Proyecto de graduación. Éste se realiza para una institución de carácter social, no lucrativo. Inicia con una investigación diagnóstica de las necesidades de comunicación visual de dicha institución; luego se diseña el anteproyecto, se ejecuta y se evalúa bajo asesorías constantes. Finalmente, se sistematiza la experiencia y se presenta en un informe ante una terna examinadora que determina si se puede acreditar al estudiante como profesional.

Desarrollo de la propuesta

En nuestra Escuela, previo a otorgarles el título de licenciado en Diseño gráfico, se valúa a los estudiantes a través de la realización de un proyecto en el que demuestren haber adquirido las competencias necesarias para identificar y resolver un problema de comunicación visual de una institución social no lucrativa.

Este sistema, o proceso de graduación, se ha realizado durante 30 años a lo largo de los cuales se ha ido construyendo y mejorando la metodología para el desarrollo de este proyecto. Esto ha facilitado el desempeño, ya sea de los estudiantes proyectistas, o del personal administrativo, así como el de los profesores y asesores/examinadores. El cúmulo de contenidos y lecciones aprendidas por los profesores y autoridades académicas a cargo de este proceso tan complejo (Munari, 2013, págs. 82-83), se ha ido sistematizando a través de una Guía metodológica (Morales Tomas, 2015). En esta guía se va

orientando, paso a paso, la ejecución del proyecto iniciando con la fase de investigación diagnóstica, la planificación administrativa y la definición creativa del proyecto. Luego la producción y evaluación de las piezas de diseño gráfico. Este proceso nos vincula con uno de los fines para los que fue fundada la Bauhaus: “un proceso formativo de consecuencias sociales” (Droste, 2002).

La guía metodológica se fundamenta en la metodología de la investigación-acción (Hernández Sampieri & Mendoza Torres, 2019, pág. 552) y en diversas técnicas de investigación aplicada y en conocimientos diversos como la mercadotecnia, la sociología, la psicología, la educación, la publicidad, entre otros.

El camino para llegar a la propuesta actual de la guía y del sistema de graduación no ha sido fácil. Han existido vallas. Entre ellas, que el currículo necesita estar vinculado directamente con las directrices teóricas y prácticas que se les dan a los estudiantes y profesores que asesoran el proyecto, pues debería aplicarse y evaluarse los aprendizajes adquiridos durante su formación. Otra dificultad es que la metodología del proyecto de graduación no se desarrolla totalmente, en otras asignaturas previas al Proyecto de graduación.

Se suma a todo lo anterior la poca relevancia que se le da a la investigación para diseñar. Aún prevalece el paradigma de diseñar con criterios basados en la intuición e inspiración personal del diseñador. Sin embargo, con la orientación de los asesores del proyecto y las orientaciones de la guía metodológica, se fortalecen varias de las debilidades en las competencias para diseñar con las que ingresan a este proceso la mayoría de los estudiantes, que inmediatamente pasan a resolver casos o necesidades tan diversas, no sólo por la problemática social que abordan las instituciones, sino por el poco tiempo en el que se realizan todas las fases para llegar finalmente a exponer y sustentar su proyecto en el examen privado.

Conclusiones

La guía metodológica para realizar el proyecto de graduación de nuestra Escuela de diseño gráfico tiene características holísticas porque intenta integrar elementos de investigación social, con los de la gestión de proyectos, aplicando diversas técnicas creativas propias de la profesión, utilizando los avances tecnológicos para la producción gráfica. De esta manera los estudiantes se solidarizan con amplios sectores vulnerables de la sociedad guatemalteca y actúan eficientemente, identificando y aportando soluciones desde el ámbito del Diseño Gráfico.

Bibliografía y referencias documentales

Droste, M. (2002). *Bauhaus: 1919-1933*. (B.-A. M. Gestaltung, Ed.) Berlín, Alemania: Taschen. Recuperado el 8 de octubre de 2019

Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2019). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativas, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill Education.

Morales Tomas, M. A. (2015). *Guía metodológica de Proyecto de graduación*. En U. Escuela de Diseño Gráfico (Ed.). Guatemala: Unidad de Investigación y Graduación.

Munari, B. (2013). *Diseño y comunicación visual: contribución a una metodología didáctica*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

“Islas sociales”: construcciones identitarias y de pertenencia en el espacio

Objetivos

- » Búsqueda de un tema cercano y accesible, que se encuentre dentro del ámbito de interés del alumno, con el que pueda sentirse identificado e implicado.
- » Creación de un universo narrativo y visual que comunique la identidad de un lugar emblemático y singular de la ciudad.
- » Propiciar una reflexión sobre los lugares de pertenencia y las construcciones de identidades y significados.
- » Plantear el diseño desde una experiencia vital y desde la toma de contacto con otras realidades que están al margen del ámbito del diseño.
- » Generar experiencias colaborativas y participativas, tanto dentro del aula como con la realidad exterior, promoviendo la participación externa de personas ajenas al proyecto.
- » El diseño como herramienta de visibilidad de colectivos marginales y como herramienta de denuncia social.
- » Adentrarnos en un determinado ámbito físico y social (donde viven los seres humanos, conversan y se comunican) y tratar de colaborar activamente en la creación de un sentido y un significado social.
- » Construcción de una marca analógica colectiva.

Resumen

Para entender el complejo concepto de identidad se propone la experiencia de visitar algún lugar característico, cercano y accesible de la ciudad donde encontrar a una comunidad vinculada a dicho espacio, con un profundo sentido de pertenencia y arraigo, y en donde encontremos comportamientos y signos identitarios que han logrado sobrevivir a los cambios sociales.

El objetivo es tener una experiencia vital para abordar el difícil camino de la construcción de una identidad apoyándose en el diseño para visibilizar una problemática cercana en la que la persona se sienta involucrada.

Desarrollo de la propuesta

Para la realización del trabajo se propuso la búsqueda de un lugar emblemático que estuviera amenazado por los cambios sociales y en donde fueran palpables procesos identitarios y de pertenencia dentro la ciudad. En este caso concreto encontramos en el Mercadillo Histórico «El jueves» todos los elementos que necesitábamos para abordar un trabajo que parte de las siguientes premisas:

Valle Teba de Montes

Profesora de Identidad Visual Corporativa. Estudios superiores de Diseño Gráfico Escuela de Arte de Sevilla

- » Un espacio real que permita un análisis de las construcciones vitales de la identidad y su posible pérdida.
- » Trozos de la ciudad que contengan signos identitarios auténticos y funcionen como «islas sociales» que batallan en contra de su desaparición.
- » Análisis y reflexión de los cambios sufridos por determinados sectores cercanos a nuestra realidad, que nos permitan abordar un trabajo de identidad visual desde un punto de vista humano.
- » Dar visibilidad a sectores de la población que se encuentran en peligro de extinción o que corran el riesgo de ser abducidos por las grandes corporaciones.
- » Entrar en contacto con personas que rozan la marginalidad, para conocer otras realidades y adentrarnos en sus historias.

El trabajo comenzó con un paseo y un safari fotográfico (fotografías que servirán posteriormente para la construcción de la identidad) al mercadillo, así como entrevistas a los diferentes vendedores, adentrándonos así en esas «pequeñas» historias que se esconden detrás de nuestros lugares, lugares caminados y paseados en muchas ocasiones. El proyecto consiste en un laboratorio abierto en el que se explora la creación de estrategias visuales y un sentido global de la identidad, donde se usa la narración contemporánea como elemento configurador de la identidad.

El Mercadillo *El jueves*, por el que puedes pasear todos los jueves del año, menos el Jueves Santo, con sus más de ochocientos años de historia, se presenta como un lugar de encuentro social, donde uno va a comprar, a mirar, hablar y, probablemente, acabe en el Vizcaíno (bar y lugar de encuentro del barrio). Situado en pleno centro de la ciudad, su peculiaridad reside en la gente que lo habita, en su ruido, su caos, su desorden, su dispersión, sus conversaciones...se puede sentir la nostalgia en los objetos de simbología franquista, en los iconos pop de los ochenta, en las postales que contienen relatos que hablan de nuestro pasado...

Metodología creativa de diseño:

- » fase 1: visita al lugar elegido y safari fotográfico: el objetivo es vivir y experimentar en primera persona el ambiente de un determinado lugar: sus olores, sus ruidos, sus símbolos, sus colores, sus gentes...así como usar las fotografías como parte de la construcción posterior de la identidad del lugar y de sus gentes.
- » fase 2: entrevista a los habitantes de dicho lugar para conocer sus historias.
- » fase 3: búsqueda de aquellos signos identitarios que aun sobreviven.
- » fase 4: reflexión sobre los procesos de construcción de identidades sociales.
- » fase 5: investigación histórica / búsqueda de un concepto.
- » fase 6: proceso creativo.
- » fase 7: construcción de una marca analógica colectiva (utilizando objetos, collages, bocetos, cadáveres exquisitos, etc.).
- » fase 8: resolución gráfica de la identidad.
- » fase 9: creación de un universo paralelo a través de las micro-historias encontradas en todas las entrevistas realizadas a los habitantes anteriormente mencionados.

La realización de la marca del Mercadillo se llevó a cabo de forma experimental y colaborativa por parte de todo el grupo. Surgieron dos propuestas que se pusieron en práctica: en una de ellas se usaba la técnica creativa del «cadáver exquisito» y en la segunda propuesta se realizó una marca construida con objetos.

Posteriormente cada alumno, de forma individual, desarrolló el universo visual de determinados puestos del mercadillo, previa entrevista a los vendedores, en un intento de recoger gráficamente todas esas vidas –en algunos casos muy duras– que se encuentran detrás de esos rostros que nos miran desde detrás de las mesas, rostros que normalmente no miramos y por los que habitualmente pasamos de largo. De esta forma la identidad de «El jueves» se llenaba y enriquecía de microrelatos, que son las «pequeñas» historias de las personas que le dan un significado a un lugar.

Conclusiones

Logramos encontrar ese lugar que supone una sinergia viva de identidades en continuo movimiento; un lugar que desafía a las relaciones actuales de trabajo, y que permanece en radical oposición al sistema dominante. Un lugar para visitar y observar, un lugar en el que escuchar, oler, tocar y sentir sea la base para la creación gráfica.

El proyecto se movió dentro del mundo de intereses del alumno, un mundo cercano y accesible, familiar y conocido, visitado y vivido anteriormente, pero mirado ahora desde otro punto de vista y percibiendo así cada detalle como si lo descubriéramos por primera vez, provocando de esta forma ilusión, motivación y compromiso.

Supone el re-descubrimiento y la reflexión de una parte de la ciudad y los cambios a los que se ve sometida. Al mismo tiempo es una vivencia sobre las construcciones vitales de la identidad en una realidad cercana, así como de las «pequeñas» historias que se encuentran detrás. Se generó de esta forma un espacio para la reflexión, para la concienciación y para la aparición de preguntas que quizá con el tiempo puedan ser resueltas.

También se trabajó de forma colectiva, por un lado –dentro del aula– en la construcción de una marca analógica, y por otro –gracias a la colaboración de personas ajenas al proyecto– en el universo visual de los microrelatos que la acompañan.

Bibliografía y referencias documentales

- Manzini, E. (2006). *Cuando todos diseñan*. Barcelona: Experimenta Theoria.
- González Solas, J. (2011). *Identidad visual corporativa. La imagen de nuestro tiempo*. Madrid: Síntesis.
- Costa, J. (2009). *Imagen Corporativa en el siglo XXI*. Buenos Aires: La crujía.

#Palabras clave:
Identidad visual social,
colaborativa y
experimental

**foro de
innovación
docente
biografías_**

Lorena Alarcón Aranguren

Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia
Boyacá, Colombia

Diseñadora Industrial y Estudiante de Maestría en Diseño con Énfasis en Desarrollo de proyectos sociales. Investigadora de Taller 11 Grupo de Investigación en Diseño. Asesora de investigaciones de la Vicerrectoría de Investigación y Extensión, así como de Centros de Investigación de la Uptc. Ha participado en proyectos de investigación enfocados a procesos de aprendizaje.

Mirian Mariela Coral López

Universidad San Gregorio de Portoviejo
Portoviejo, Ecuador

Cursó sus estudios de grado en la Universidad Tecnológica Israel (Quito, 2005) en la Carrera de Diseño Gráfico Empresaria, sus estudios de postgrado los realizó en la Caribbean International University (Curacao, 2013), donde obtuvo el título de Máster Degree E-learning y un MBA mención Marketing en la Universidad de Guayaquil (2016). Actualmente cursa un doctorado en la Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina. Desde el año 2009 se desempeña como Directora de la Carrera de Diseño Gráfico en la Universidad San Gregorio de Portoviejo y Coordinadora Académica de la Maestría en Gestión del Diseño en la misma Universidad. Actualmente es la Directora de Relaciones Internacionales de la misma Universidad

Maitane García

Mondragón Unibertsitatea
Arrasate-Mondragón, España

Máster por Mondragón Unibertsitatea (2016) en Diseño Estratégico de Productos y Servicios e Ingeniera en Diseño Industrial (2014). En la actualidad da apoyo a la asignatura de Taller de Diseño Estratégico del Máster y desarrolla su tesis en el desarrollo de herramientas metodológicas para innovar en la experiencia del usuario en el ámbito socio-sanitario.

Josenia Hervas y Heras

Universidad Alcalá de Henares
Madrid, España

Doctora arquitecta por la ETSA de Madrid con doble especialidad en edificación y urbanismo. Su tesis sobre las arquitectas diplomadas en la Bauhaus, calificada de sobresaliente y finalista en la bienal XI BIAU, fue publicada bajo el título Las mujeres de la Bauhaus: de lo bidimensional al espacio total". Ha participado en el libro Bauhaus women, a global perspective por invitación de los profesores Elizabeth Otto y Patrick Rössler, con un artículo sobre Wera Meyer-Waldeck.

Ana Lorente Cazenave

Escuela de Arte de Sevilla
Sevilla, España

Desde hace 12 años, trabaja en las Escuelas de Arte de Andalucía, espacios educativos de investigación, aprendizaje y reflexión, como profesora de Diseño Gráfico. Entre las asignaturas que imparte en los Estudios Superiores, se encuentra Diseño Aplicado al Envase. Es Licenciada en Bellas Artes por las especialidades de Diseño y Pintura y Diplomada en Estudios Avanzados por la Universidad de Sevilla. Apasionada por los lugares en los que se encuentran el diseño, el arte y la gente.

Isabel Messeguer

Escola d'Art i Superior de Disseny de València
España

Suecia, 1964. Licenciada en Bellas Artes 1982-87 UPV. Profesora-funcionaria de Artes Plásticas y Diseño, especialidad de Teoría y Práctica del Diseño desde 1994. Especializada en Diseño de Moda desde el 2000. Ha sido profesora en la Facultad de Bellas Artes de Valencia y en la actualidad trabaja como miembro del Departamento de Moda de la EASD- Valencia. Miembro de la Sociedad de Artistas Purgatori con los que ha expuesto sucesivamente. Coordinadora de Modakaos en la Semana de la Moda de Valencia, desde 2003 a 2008. Ha participado en el festival Intramurs como artista invitada en todas sus ediciones.

Marco Antonio Morales Tomas

Universidad de San Carlos de Guatemala
Guatemala, Guatemala

Pedagogo y diseñador gráfico editorial, con formación en lengua y literatura, filosofía y sociología aplicada. Maestría en docencia superior. Profesor de diferentes niveles educativos y durante 26 años en la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Profesor de cursos como: Administración, Diseño Visual, Historia del Diseño y del Arte y Proyecto de graduación. Coordinador de la Escuela de Diseño Gráfico del área de Diseño Visual.

Valle Teba de Montes

Escuela de Arte de Sevilla
Sevilla, España

Licenciada en Bellas Artes, se especializó posteriormente en Diseño Gráfico, y después de varios años trabajando como diseñadora se embarcó en el maravilloso mundo de la enseñanza en el que lleva dieciséis años impartiendo clases en la Escuela de Arte de Sevilla.

