



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

ORGANIZA

di_mad

COLABORAN



Cooperación
Española
CULTURA + DESARROLLO/ACERCA

APOYAN



SEDES AMIGAS



**foro de
innovación
docente**
resúmenes_

Diseñar productos y servicios para un contexto complejo

Fecha: 21 noviembre
Hora: 10.00 -12.00

País	Ciudad	Centro	Nombre	Título de la Ráfaga	Pág
España	Madrid	Univerisdad Complutense	Claudia Alejandra Sánchez-Orozco	Aplicación del modelo del Metasistema como estrategia de educación en diseño para el desarrollo sostenible	7
España	Madrid	Universidad Nebrija	María Celeste Sanches	El diario visual: construyendo la habilidad expresiva en la formación de diseñadores de moda	10
México	Hermosillo	Universidad de Sonora	León Felipe Irigoyen Morales	Un diccionario de conceptos para el diseño como propuesta de homologación de saberes disciplinarfes indispensables	13
España	Valladolid	Universidad de Valladolid	Nieves Fernández Villalobos	Trabajo interdisciplinar enfocado a concursos de diseño: aprendizaje colaborativo e innovación	16
México	Ciudad de México	Universidad Anáhuac México Norte	Víctor Guijosa Fragoso	Las competencias profesionales del diseñador gráfico: paradigmas educativos	19
Colombia	Bogotá	Universidad Santo Tomás	Ana María Castro Fernández	Experiencias de trabajo colaborativo entre docentes en Colombia y México a través de las tecnologías de la información para el desarrollo de proyectos de aula en Diseño Gráfico	22
España	Valencia	Escuela de Arte Superior de Diseño de Valencia (EASD València)	María Navarro Diego	El barrio de Velluters también juega. Docencia e investigación transversal e interdisciplinar de diseño social y sostenible en la EASD València	25
Portugal	Senhora da Hora	ESAD	Raquel Salomé Oliveira	La geometrización del arte islámica en la elaboración de fachadas tecnológicas para la arquitectura	28
Chile	Valdivia	Universidad Austral de Chile (Uach)	Manuel Toledo Cofré	La celebración como propuesta de Diseño. Pensar haciendo	31

Aplicación del modelo del metasisistema como estrategia de educación en diseño para el desarrollo sostenible. Metasystem Design Lab

Objetivos

- » Conocer los componentes del diseño y comprender sus interacciones en sistemas complejos, así como sus efectos a corto, medio y largo plazo en el contexto local y global.
- » Entender y desarrollar los modos de pensamiento sistémico, complejo, crítico, creativo y estratégico como trascendentales para el diseño y el desarrollo sostenible.
- » Comprender, diagnosticar y valorar el impacto y la responsabilidad de las decisiones de diseño en el sistema terrestre, el bienestar y desarrollo humano.
- » Aplicar criterios, acciones y estrategias de diseño para el desarrollo sostenible en los proyectos de diseño.
- » Proyectar escenarios de desarrollo sostenible del diseño.
- » Diseñar sistemas sostenibles, inocuos y de economía circular.

Resumen

El Metasisistema¹ es un modelo para proyectar escenarios de desarrollo sostenible del diseño. Su propósito es contribuir a que sean vistos e integrados en la perspectiva del diseño y del diseñador, cuerpos de conocimiento relevantes para restablecer las conexiones entre el diseño y la realidad, e indispensables para afrontar y dar respuesta a las complejas problemáticas –locales y globales, actuales y emergentes– de nuestras sociedades en el siglo XXI.

Desarrollo de la propuesta

La aplicación del modelo del Metasisistema busca motivar la reflexión, para repensar nuestros principios, valores y procesos de diseño. Tiene la intención de contribuir en la transformación de nuestro sistema de pensamiento² a través de la integración de la noción de sistema y en consecuencia tiene la finalidad de convertir el pensamiento en acción, uso y conocimiento para realimentar nuestra disciplina y todo lo que de ella emerge.

1 Esquema teórico de un sistema o de una realidad compleja que se elabora para facilitar su comprensión, el estudio de su comportamiento y la simulación de sus consecuencias.

2 Conjunto de ideas a partir de las cuales diseñamos. Las ideas que están en nuestro pensamiento son las que constituyen el punto de partida para diseñar. No obstante, todas aquellas ideas que no están en ese conjunto porque –consciente o inconscientemente–, no las consideramos significativas no serán tenidas en cuenta para diseñar.

Dra. Claudia Alejandra Sánchez Orozco

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

El Metasistema nos aproxima al diseño desde la perspectiva de sistemas, nos permite describir el diseño y sus productos¹ a través de la exploración de sus relaciones e interconexiones, de sus propiedades e interdependencias, de su función, su ciclo vital, de su dinámica y sus efectos.

El modelo cuenta con un conjunto de herramientas [MSD-Toolkit] que ayudan a:

- » Comprender el producto de diseño como un sistema
- » Visualizar y describir el producto y sus propiedades (composición, estructura, función, ciclo vital y dinámica)
- » Evaluar el estado del producto (niveles: micro, meso y macro)
- » Identificar oportunidades de mejora
- » Definir acciones y estrategias de diseño para el desarrollo sostenible
- » Simular, proyectar y prototipar escenarios de desarrollo sostenible del diseño
- » Desarrollar sistemas sostenibles
- » Facilitar su comunicación e implementación

Así mismo, dispone de una plataforma online que ofrece contenidos digitales que complementan las actividades analógicas y presenciales.

Esta comunicación describe brevemente la experiencia docente de la asignatura Diseño de Producto [Obligatoria | 6 ECTS] en la que participaron dos grupos de estudiantes de 4º curso del Grado en Diseño, un grupo en cada cuatrimestre del ciclo 2018-2019.

El programa de la asignatura contempla la implementación del modelo del Metasistema y sus herramientas en dos fases y con dos funciones diferenciadas. En la primera, como estrategia para el estudio, diagnóstico y valoración de un sistema existente. En esta fase los alumnos aprenden a usar las herramientas usando las herramientas (learningbydoing) al mismo tiempo que integran y conectan nuevos contenidos y conceptos a los conocimientos previos. En la segunda fase, como estrategia para el desarrollo del proyecto. Usando los resultados de la primera fase como punto de partida y un nuevo set de herramientas para desarrollar el sistema, sus propiedades y posibles escenarios.

Fase A

- » Mapeo de sistemas
- » El estado del sistema | Diagnóstico y valoración [Estudio de caso]
- » Estrategias de diseño para el desarrollo sostenible
- » Escenarios de desarrollo sostenible del diseño

En esta fase se fomenta la acción analógica –manual, física, tangible, tradicional, en papel–, la participación crítica, activa y la colaboración.

Fase B

- » Briefing del diseño | Definición del proyecto
- » Desarrollo del diseño | Desarrollo del proyecto
- » Entrega del diseño | Resultados del proyecto
- » Valoración del diseño | Beneficios

En esta fase se integra progresivamente el uso de tecnologías digitales complementando las analógicas. Se fomenta el trabajo y aprendizaje autónomo, la mejora progresiva y continua.

¹ El concepto “producto de diseño” entendido como resultado(s) del proyecto/proceso de diseño, con independencia de su tipología, especialidad, naturaleza formal, funcional, material o campo de aplicación y acción.

- » Metodología
- » Previa a las sesiones
- » Preparación de herramientas
- » Investigación de conceptos
- » Durante las sesiones
- » Exposición de conceptos
- » Desarrollo de actividades colaborativas
- » Tutorías | Asesorías
- » Exposición y evaluación de avances y resultados

Conclusiones

Mediante la aplicación del modelo del Metasistema los estudiantes asumen la complejidad, integran aspectos nuevos y emergentes en sus ideas y procesos de diseño para generar soluciones sostenibles a problemas complejos; son conscientes de los impactos de sus decisiones, de su papel como agentes críticos, de cambio e innovación y como socializadores de principios y valores.

Bibliografía y referencias documentales

Bonsiepe, G. (2012). *Diseño y crisis*. Valencia: Campgràfic.

Cooper, R. Press, M. (2009). *El Diseño como experiencia: El papel del Diseño y los diseñadores en el siglo XXI*. Barcelona: GG.

Meadows, D. (2009). *Thinking in systems : A primer. Edited by Diana Wright, Sustainability Institute*. London: Earthscan.

Naredo, J. (2010). *Raíces económicas del deterioro ecológico y social: Más allá de los dogmas*. Madrid: Siglo XXI.

United Nations Educational, Scientific and Cultural Organisation [UNESCO]. (2012). Education for sustainable development. Sourcebook. Paris: Autor. Recuperado de <https://sustainabledevelopment.un.org/content/documents/926unesco9.pdf>

United Nations Educational, Scientific and Cultural Organisation [UNESCO]. (2015). Rethinking education: Towards a global common good? Paris: Autor. Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000232555>

Papanek, V. (2009). *Design for the real world: human ecology and social change*. London: Thames & Hudson.

Sánchez, C. (2015). *Diseño y sistemas: El diseño como estrategia para el desarrollo sostenible*. Tesis doctoral. Madrid: UCM. Disponible para descarga en: <https://eprints.ucm.es/37150/>

MetasystemDesign | Sistemas, Diseño & Desarrollo Sostenible | Educación <https://metasystemdesign.com/>

Palabras clave:
Metasistemas, escenarios, complejidad, desarrollo sostenible, diseño.

El diario visual: construyendo la habilidad expresiva en la formación de diseñadores de moda

Maria Celeste Sanches

Universidad Nebrija, España
Associação Brasileira de Estudos e Pesquisa em Moda (Abepem), Brasil

Objetivos

- » Proporcionar estrategias pedagógicas que faciliten la construcción de la habilidad expresiva entre estudiantes de diseño de moda.
- » Facilitar la enseñanza de los contenidos relativos al lenguaje visual.
- » Examinar los beneficios del "Diario Visual" para el desarrollo de la capacidad de articular la sintaxis visual en la configuración de productos.

Resumen

Se presenta el análisis de la aplicación de un diario de experimentación expresiva como estrategia de enseñanza para el diseño de moda. Tomando como referencia los preceptos del "Aprendizaje Significativo" y de la práctica reflexiva, se confirma el uso de esta herramienta como medio facilitador de la percepción de los fundamentos del lenguaje no verbal.

Desarrollo de la propuesta

Diseñar requiere un gran empeño para conocer el entorno e identificar los modos de interactuar con él. Por eso, la investigación es una actividad esencial para la evolución del proceso de diseño, ya que las soluciones innovadoras resultan del conocimiento construido a través de la búsqueda, organización, análisis y síntesis de las variables del contexto. En el diseño de moda, el proyecto depende en gran medida de la identificación de los códigos comunicativos de la coyuntura sociocultural, una vez que la indumentaria propicia un canal perceptivo/expresivo con el ambiente, articulando un enunciado no verbal mediante los componentes de su forma. Por eso, los contenidos sobre composición visual (o sintaxis visual) son imprescindibles para la formación de diseñadores de moda. Sin embargo, la construcción de un conocimiento efectivo sobre el tema no depende sólo de conocer los conceptos, sino de experimentar posibilidades de expresión y de investigar creativamente el entorno.

Desde esa premisa, se propone la aplicación de un "Diario Visual" como auxilio pedagógico para la asignatura de Fundamentos de Diseño en el grado de Diseño de Moda de la Universidad Nebrija. El diario es una herramienta de investigación exploratoria de la sintaxis visual, un medio para registrar observaciones del entorno y estudiar códigos expresivos. Estos registros ayudan a establecer conexiones perceptivas y pueden impulsar la síntesis del concepto expresivo para la ordenación compositiva de productos.

En este sentido, el objetivo era registrar en un cuaderno, durante dos meses, principios de sintaxis visual identificados en el entorno personal (análisis/

descomposición) y proposiciones (síntesis/composición) de aplicación de estos principios. Los medios de representación fueron mixtos (dibujo, fotografía, collage) y los registros debían demostrar un conjunto mínimo de conceptos definido en clase. Desde esas directrices, los estudiantes desarrollaron múltiples posibilidades, según sus análisis y síntesis, retroalimentando el proceso perceptivo. Como cierre, cada alumno eligió tres registros que transmitían sensaciones subjetivas distintas las cuales fueron el puente cognitivo para introducir y desarrollar un concepto expresivo en un moodboard. Finalmente, se ha desarrollado una cobertura gráfica corporal, probando los conceptos de pregnancia y jerarquía visual en interacción con el cuerpo.

Para confirmar el valor del diario como auxilio pedagógico, se ha empleado la observación participante, las tutorías individuales y el análisis documental. Las evidencias encontradas confirman las orientaciones de Sanches (2017), Eppler y Burkhard (2007; 2013) y Roam (2010), que señalan que el instrumental visual auxilia la organización cognitiva, ayudando a concretar abstracciones, sintetizar parámetros o transferir conocimiento en el trabajo en equipo. Por otra parte, el referencial pedagógico que respalda esta actividad considera los principios del "Aprendizaje Significativo", planteados por David Ausubel y de la "Práctica Reflexiva", analizados por Donald Schön. Desde tales perspectivas, al aprovechar el conocimiento previo del estudiante, apoyado por la experimentación visual, se proporciona un canal efectivo para la construcción de nuevos conocimientos.

A tal efecto, el Diario Visual funcionó como registro continuado y autónomo del proceso de aprendizaje de la sintaxis visual, utilizando la experimentación como un instrumento conductor que favorece la percepción, la composición y la descomposición de la forma, mediante la investigación de diferentes posibilidades compositivas.

Conclusiones

Los resultados demuestran que el Diario Visual contribuye para la asimilación de los fundamentos del lenguaje no verbal y la formación del conocimiento preparatorio necesario para el proceso de configuración de productos de moda. Como herramienta de análisis y síntesis, favorece los procesos divergentes y convergentes de la experimentación expresiva. De este modo, la herramienta se ha confirmado como medio auxiliador del conocimiento sobre la composición de narrativas visuales.

Palabras clave:
diseño de moda,
enseñanza,
proyecto,
sintaxis visual

Bibliografía y referencias documentales

- Anastasiou, L.G., Alves, L.P. (Ed.). (2012). *Processos de Ensino na Universidade*. Joinville: Univille.
- Ausubel, D.P. (2003). *Aquisição e retenção do conhecimento: uma perspectiva cognitiva*. Lisboa: Plátano.
- Bomfim, G. A. (2014). *Fundamentos de uma Teoria Transdisciplinar do Design: morfologia dos objetos de uso e sistemas de comunicação*. Couto, R.M.
- Farbiarz, J.; Novaes, L. (Ed.) *Gustavo Amarante Bomfim: uma coletânea* (35-50). Rio de Janeiro: Rio Books.
- Eppler, M. J., Burkhard, R. A. (2007). "Visual representations in knowledge management: framework and cases". *Journal of Knowledge Management*, 11, 112-122.
- Eppler, M. (2013). *What Is an effective knowledge visualization? Insights from a review of seminal concepts*. En Marchese, F.; Banissi, E. *Knowledge visualization currents* (pp.3-12). New York: Springer.
- Morin, E. (2003). *A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.
- Roam, D. (2013). *The Back of the Napkin: Solving Problems and Selling Ideas with Pictures*. New York: Penguin.
- Sanches, M. C. F. (2017). *Moda e Projeto: estratégias metodológicas em design*. São Paulo: Estação das Letras e Cores.
- Schön, D. A. (2000). *Educando o profissional reflexivo: um novo design para o ensino e a aprendizagem*. Porto Alegre: Artmed.
- Sztulwark, P.(2015). *Componerse con el mundo: modos del pensamiento proyectual*. Buenos Aires: Diseño Editorial.

Un diccionario de conceptos para diseño como propuesta de homologación de saberes disciplinares indispensables

Objetivos

- » Identificar los problemas de comunicación entre instituciones educativas
- » Consolidar una relación de los conceptos indispensables en la educación del diseño
- » Buscar un consenso iberoamericano del empleo idóneo de algunos términos
- » Describir claramente sus interpretaciones disciplinares actualizadas
- » Desarrollar el uso recomendado de conceptos en un diccionario con fines didácticos

Resumen

Al identificar serios problemas provocados por la poca homologación en el uso de múltiples términos relacionados con el Diseño, se decidió emprender una iniciativa para intentar mitigar el empleo indiscriminado y sin consenso internacional de dichos términos, desarrollando para ello explicaciones claras y actualizadas de todos aquellos saberes juzgados como indispensables en la formación superior del diseñador gráfico.

Desarrollo de la propuesta

Este proyecto de investigación busca, como fin último, derivar en un diccionario de conceptos con fines didácticos que integre la mayor cantidad posible de entradas relacionadas de forma inherente, directa o bien tangencial, con el diseño gráfico.

Para ello, primero se elaboraron listas de aquellos conceptos que se consideraron indispensables y pertinentes, tratando de evitar regionalismos, excluyendo algunos materiales, referencias comerciales y aquellos demasiado técnicos. Después, se integraron en orden alfabético, pero identificando su origen disciplinar, mismo que determinará sus categorías futuras (e.g. geometría, tipografía, mercadotecnia).

Con la intención de que el documento final resulte práctico en la cotidianidad educativa y sea recibido positivamente por docentes y profesionistas, pero sobre todo que tenga una repercusión positiva en estudiantes hispanohablantes de diseño, este proyecto considera lo siguiente:(1) incluir todas las características necesarias para ser un vehículo de aprendizaje, desarrollando explicaciones claras, precisas y basada en ejemplos (más que redactar un tratado intelectual con un establecimiento rígido y definitivo de términos); (2) permitir una actualización constante y la inclusión flexible de conceptos útiles

León Felipe Irigoyen Morales*

Departamento de
Arquitectura y Diseño,
Universidad de Sonora,
México

en la formación profesional (aunque sean menos inmediatos a la disciplina); y (3) adoptar tecnicismos, extranjerismos y neologismos cada vez más comunes en nuestro léxico como diseñadores.

En el mismo sentido, urge reconocer que las diferencias entre instituciones de educación superior en Iberoamérica ameritan un análisis más profundo, pues son las causantes de un repertorio disciplinar inconsistente que rebasa las diferencias idiomáticas naturales. Lo anterior, genera dificultades en la investigación de prácticas creativas, el intercambio cultural y la colaboración profesional entre latitudes.

El proyecto incluye mecanismos de colaboración directa con los miembros de un comité de revisión técnica internacional formado, hasta el momento, por académicos de una decena de instituciones de educación superior, cuya retroalimentación permitirá obtener nociones consensuadas, señalamientos precisos y mitigar inconsistencias en la redacción del diccionario, explicando de forma idónea una gran variedad de términos complejos y controversiales.

Por último, aunque la parte central de la investigación está en sus últimas etapas, seguirá siendo revisada y ampliada, buscando que su publicación coadyuve en la labor docente. Más adelante, con su uso cotidiano, se podrá obtener y analizar una validación real de pares académicos y alumnos de múltiples latitudes; así, la retroalimentación permitirá realizar ajustes para ediciones futuras. Se espera, además, que este gran esfuerzo de exploración y colaboración internacional derive en la ampliación del léxico y del bagaje cultural de los alumnos de diseño en pro de su futuro y de nuestra disciplina.

Conclusiones

El manejo hábil de una carga conceptual apropiada impactará de forma directa en el desempeño y futuro desarrollo profesional de los estudiantes de diseño, lo cual justifica la envergadura de este ambicioso proyecto; que no solo busca convertirse en un recurso didáctico para apoyar múltiples materias, sino ampliar la capacidad crítica y la reflexión cotidiana de los saberes imprescindibles de los universitarios.

Bibliografía y referencias documentales:

- Abbagnano, N. (1963). *Diccionario de filosofía*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Arnheim, R. (2002). *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza Forma.
- Belluccia, R. (2007). *El diseño gráfico y su enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.
- Campbell, A. (2000). *The designer's lexicon*. San Francisco: Chronicle Books.
- De Azúa, F. (2011). *Diccionario de las artes*. Barcelona: Debate.
- De Buen, J. (2014). *Manual de diseño editorial*. Barcelona: Editorial TREA.
- Erlhoff, M., & Marshall, T. (Eds.). (2008). *DesignDictionary*. Basilea: Birkhäuser-Verlag.
- Fatás, G., & Borrás, G.M. (2012). *Diccionario de términos de arte y elementos de arqueología, heráldica y numismática*. Madrid: Alianza Editorial.
- Felici, J. (2012). *The complete manual of typography. A guide to setting perfect type*. Berkley, CA: Peachpit.

Frascara, J. (2006). *El diseño de comunicación*. Buenos Aires: Infinito.

Gatter, M. (2004). *Listo para imprenta*. Barcelona: Index Book.

Lauer, D.A., & Pentak, S. (2012). *Design basics*. USA: Cengage.

Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2005). *Principios universales de diseño*. Barcelona: Blume.

Meggs, P.B., & Purvis, A.W. (2016). *Meggs' History of Graphic Design*. New Jersey: Wiley.

Ocvirk, O.G., Stinson, R.E., Wigg, P.R., Bone, R.O., & Cayton, D.L. (2009). *Art fundamentals. Theory and practice*. New York: McGraw-Hill.

Olivares, E., & Vilahur, L. (2012). *Dibujo para diseñadores gráficos*. Barcelona: Parramón.

Parmesani, L. (2012). *Art of the twentieth century and beyond. Movements, theories, schools and tendencies*. Milano: Skiraeditore.

#Palabras clave:
diccionario
educación
diseño
colaboración
internacional.

Trabajo interdisciplinar enfocado a concursos de diseño: aprendizaje colaborativo e innovación

Nieves Fernández Villalobos
Carlos Rodríguez Fernández

Departamento de Teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos.

José Manuel Geijo Barrientos

Departamento de Ciencias de los Materiales e Ingeniería Metalúrgica, Expresión Gráfica en la Ingeniería, ICGF, IM e IPF.

Universidad de Valladolid, España

Objetivos

- » Implicar a los alumnos en un concurso de diseño desarrollado coordinadamente entre dos asignaturas muy diferentes, empleando aprendizaje colaborativo.
- » Desarrollar en el alumno la capacidad de diseñar respondiendo a las necesidades concretas de la empresa promotora del concurso, sin perder de vista el contexto (mercado, sociedad y usuarios) y los aspectos de Marketing.
- » Implicar como alumnos "mentores" a algunos alumnos de último curso, para exponer en clase sus trabajos y experiencias, y desarrollar conjuntamente una exposición final, en la que se da visibilidad a los mejores proyectos.

Resumen

Durante los años 2017, 2018 y 2019, dos asignaturas del Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto de la Universidad de Valladolid se han coordinado para participar en concursos de diseño como estrategia de innovación y aprendizaje multidisciplinar, empleando como base el aprendizaje colaborativo y otras acciones complementarias, que han permitido a los estudiantes obtener excelentes resultados.

Desarrollo de la propuesta

El Proyecto de Innovación Docente (PID) «Aprendizaje Colaborativo y coordinación transversal de asignaturas del grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto (GIDlyDP)» de la Universidad de Valladolid, se sustenta en la coordinación y trabajo conjunto, llevado a cabo en los últimos años por parte de dos asignaturas del título: Taller de Diseño 2 y Envase y Embalaje.

A pesar de ser dos asignaturas diferentes, se ha seleccionado un concurso cuyo enunciado se ajusta perfectamente a los resultados de aprendizaje de ambas asignaturas: "solucionar problemas de complejidad media, desde la experimentación y creatividad; elaborar un estudio de mercado, redactar unbriefing y diseñar un producto, planificando sus distintas fases, y valorando, especialmente, aspectos de diseño inclusivo y ecológico". En el caso de Taller de Diseño II, y definir y desarrollar en equipo un proyecto de un envase, identificando los objetivos del proyecto y las necesidades del cliente; elaborando distintas propuestas y seleccionando el concepto final; definiendo sus componentes y funciones; y diseñándolo de acuerdo con el Medio Ambiente".

En Envase y Embalaje, la experiencia ha sido posible gracias a que ambas emplean una metodología común, el «aprendizaje basado en proyectos» (ABP) desarrollado con equipos de tres estudiantes y se imparten paralelamente dentro de la titulación, en el segundo cuatrimestre de tercer curso. Esto último ha servido además para aliviar la excesiva carga práctica de este periodo, en el que, por la naturaleza de las asignaturas que han de cursar, los alumnos deben realizar numerosos trabajos y muy diversos en tipología. La coordinación transversal de una parte de estas dos asignaturas posibilita que algunos objetivos puedan ser dirigidos de forma común y los alumnos puedan desarrollar competencias complementarias a través de un mismo enunciado.

En los últimos años el ABP, en uno de los ejercicios de las dos asignaturas, se ha enfocado hacia la participación coordinada en concursos de diseño, como medio fundamental para motivar a los estudiantes y los trabajos resultantes han cosechado numerosos premios en el Verallia Design Award, para el diseño y creación de innovadoras botellas y envases de vidrio, 2016-2017 y 2017-2018. La experiencia se ha repetido en otro concurso afín, Vidrala Master Glass, dentro del curso 2018-2019.

La iniciativa persigue, además de desarrollar las competencias de ambas asignaturas, formar a los alumnos, desde la práctica, en los principios fundamentales del aprendizaje colaborativo, reforzándose con acciones de apoyo puntuales coordinadas y planificadas en las guías docentes: inclusión de talleres especializados para fomentar el trabajo colaborativo, talleres de Design-Thinking, realización de visitas a las fábricas o invitación de conferenciantes externos, especialistas en la materia, etc. La base de la actividad es el trabajo continuo presencial, tipo workshop, con revisiones por parte de los profesores de las dos asignaturas y de profesores invitados. Por último, la participación voluntaria de antiguos alumnos, explicando cómo realizaron su trabajo, las dificultades que encontraron, las habilidades que desarrollaron y su experiencia posterior con la empresa, ayuda a los estudiantes en sus etapas iniciales a comprender la actividad con rapidez, dirigir sus objetivos hacia la creatividad e innovación y a asumir su trabajo con entusiasmo desde el primer día.

Estas experiencias innovadoras proporcionan un clima óptimo para el aprendizaje colaborativo, en el que todos sus miembros, docentes, estudiantes y profesionales, se involucran al máximo para conseguir excelentes resultados, que cristalizan y se hacen visibles a través de los medios digitales, folletos publicados por los organizadores de los concursos, y una exposición final de los trabajos más destacados en un Museo que promociona la innovación en el diseño.

Conclusiones

La participación en concursos y la difusión y exposición de los proyectos constituyen estímulos clave para el trabajo y aprendizaje de los alumnos porque les permite mejorar su CV y aproximarse a su vida futura. Inculcar los valores del aprendizaje colaborativo y promover el buen ambiente en el aula, alimentando una competitividad sana entre los grupos de trabajo, sirve también de aliciente para lograr un diseño comprometido e innovador.

#Palabras clave:
concurso
proyecto
diseño
aprendizaje colaborativo.

Bibliografía y referencias documentales

Azorín Abellán, C. M. (2018). *El método de aprendizaje cooperativo y su aplicación en las aulas*. Perfiles Educativos. 161, 181-195.

Johnson, D.W., Johnson, R.T. y Holubec, E.J. (1999) *El Aprendizaje Cooperativo en el Aula*. Buenos Aires: Paidós.

López Rivadulla, F.J., Yáñez Pacios, R.T., Arrarte Ayuso, N., Alonso Alonso, P. (2011). *El concurso de ideas como método de aprendizaje colaborativo en el marco del nuevo grado de Arquitectura de la Universidad de Alicante*. En: Tortosa Ybáñez, M.T., Álvarez Teruel, J.D., Pellín

Las competencias profesionales del diseñador gráfico: paradigmas educativos

Objetivos

- » Analizar la situación de la formación universitaria de la enseñanza del diseño gráfico frente a los contextos económicos y sociales actuales en México. El análisis considera una muestra de 15 programas de diseño gráfico.
- » Revisar las distintas propuestas de algunos organismos internacionales y nacionales en torno a las competencias profesionales actuales del diseñador gráfico.
- » Analizar el papel actual de las instituciones educativas y de los programas educativos en diseño gráfico en torno al diseño de sus programas de estudio.
- » Revisar algunas propuestas educativas de programas de corte multimedia y/o digital, en sus contenidos, con el fin de realizar una comparación con las propuestas educativas actuales de programas de diseño gráfico.

Resumen

En el presente texto se aborda la necesidad de replantearse no solamente los programas académicos tradicionales de enseñanza del diseño gráfico sino incluso los modelos educativos institucionales de enseñanza por competencias. Los entornos actuales le demandan a un diseñador la capacidad de resolver problemas complejos contextualizados en entornos cambiantes.

Desarrollo de la propuesta

Las sociedades actuales han sufrido cambios vertiginosos en las últimas dos décadas debido a múltiples acontecimientos, entre los más relevantes destacan, los dinámicos cambios tecnológicos que se han venido observando, los nuevos entornos económicos globalizados, y las nuevas y cambiantes características de las generaciones de jóvenes. Estos cambios han afectado sin duda a los modelos tradicionales de producción y generación de bienes y servicios, así como de su distribución y consumo, impactando en la mayoría de los casos la productividad laboral.

Las prácticas educativas se han visto impactadas por los avances tecnológicos, económicos y sociales, variables que en términos realistas le han demandado una reconfiguración y reestructuración en sus sistemas educativos, dilemas que se han abordado ya mediante los modelos educativos basados en "competencias". Cada día la sociedad demanda con más fuerza la formación de profesionales capaces no solo de resolver con eficiencia los problemas de la práctica profesional sino también y fundamentalmente de lograr un desempeño profesional ético y responsable.

Mtro. Víctor Guijosa Fragoso

Escuela de Diseño,
Universidad Anáhuac
México Norte, México.

Para la enseñanza del diseño gráfico, el dilema y reto se presentan evidentes sobre todo porque es una disciplina que se caracteriza por su “saber hacer”, es decir, por su oficio y técnica muy particulares y porque en la última década la matrícula total de alumnos se ha visto impactada a la baja en parte porque no ha logrado ir a la velocidad de los nuevos entornos y las prácticas profesionales del diseño que hoy exigen nuevos perfiles profesionales y docentes con capacidades de adaptación en contenidos de corte multimedia o bien inclusive por su propia nomenclatura, viéndose impactada por el surgimiento de programas académicos con otra nomenclatura (diseño multimedia o diseño digital), entre otros.

Los nuevos contextos exigen a las universidades y programas de diseño ofrecer, en gran parte, capacitación y formación no sólo de corto plazo sino para un futuro cambiante incierto, modelos basados en los estudiantes, orientados al querer aprender y también conocimientos y principios que les ayuden a encontrar su identidad. En cuanto a la identificación de contenidos, conceptos, habilidades, principios y competencias profesionales que debe lograr un programa de diseño ha sido ya un tema discutido y tratado, sin embargo, no solucionado, aún se encuentran diferencias significativas entre programas académicos, derivados quizás de las distintas visiones de enseñanza y perfiles docentes tradicionales, falta de trabajo serio de academia, escasa manera de medir el cumplimiento de los perfiles de egreso declarados en los planes de estudio, estudios institucionales específicos, así como a la falta de acuerdo entre gremios, entre otros.

La sociedad ha cambiado manifestándose en cambios demográficos, cambios económicos, tecnológicos y sociales, lo que plantea al dilema de qué enseñar y cómo enseñar en los nuevos escenarios sociales, sobre todo para disciplinas que se caracterizan por su saber ser, hacer y pensar. La formación actual del diseñador gráfico de la manera tradicional no corresponde a las nuevas exigencias de los contextos descritos anteriormente.

Conclusiones

Producto de un análisis realizado considerando una muestra de 15 programas de diseño gráfico en México y una comparación de algunos programas de diseño multimedia y/o digital, se observa que los programas académicos tradicionales de enseñanza del diseño gráfico no están dando respuesta adecuada a las nuevas exigencias que los contextos actuales le demanda a un profesional que se caracteriza por su saber hacer. Es importante que los programas académicos construyan sus modelos educativos a partir de un “constructo” específico sobre la enseñanza del diseño gráfico.

Bibliografía y referencias documentales

Centro de investigación y documentación sobre problemas de la economía, el empleo y las cualificaciones profesionales (1999). Competencias profesionales enfoques y modelos a debate, cuadernos de trabajo No. 27, Gobierno Vasco, España.

De Miguel Díaz, M. (2005b). *Modalidades de enseñanza centradas en el desarrollo de competencias. Orientaciones para promover el cambio metodológico en el Espacio Europeo de Educación Superior*. Oviedo: Ministerio de Educación y Ciencia - España. Universidad de Oviedo.

Escudero Muñoz, Juan M. *Las competencias profesionales y la formación universitaria: posibilidades y riesgos Pedagogía Social*. Revista Interuniversitaria, núm. 16, marzo, 2009, pp. 65-82 Sociedad Iberoamericana de Pedagogía Social Sevilla, España.

Gallart, M.A., y Jacinto, C. (1995). Competencias laborables: tema clave de la articulación, CIID-CENEP, Año 6 N°2. Publicado en diciembre 1995 en Buenos Aires (Argentina).

<https://www.aiga.org/aiga-design-futures/introduction-to-design-futures>, junio, 2017.

Pequeño Larousse ilustrado, diccionario enciclopédico 1930.

Revista Semana Educación, edición 23 – 18 de abril de 2017.

SCANS (1992). Lo que el trabajo requiere de las escuelas. Informe de la Comisión SCANS para América 2000. Washington: Departamento de Trabajo de los Estados Unidos.

UNESCO (1998). La Educación Superior en el Siglo XXI: Visión y Acción. Conferencia Mundial sobre la Educación Superior. Paris, 5 -9 de octubre.

#Palabras clave:
competencia profesional
modelos educativos
constructo
enseñanza del diseño
práctica profesional.

Experiencias de trabajo colaborativo entre docentes en Colombia y México a través de las tecnologías de la infocomunicación para el desarrollo de proyectos de aula en diseño gráfico

Ana Milena Castro Fernández

José Antonio Arzate Barbosa

Facultad de Diseño Gráfico, Universidad Santo Tomás, Colombia.
Licenciatura en Diseño Gráfico, Centro de Estudios Superiores de Cortazar, México.

Objetivos

- » Identificar oportunidades de colaboración en proyectos educativos innovadores y multiculturales a distancia.
- » Intercambiar propuestas y esquemas de trabajo para el desarrollo de proyectos de diseño colaborativo en conjunto y de mirada internacional.
- » Exponer la necesidad de fomentar la internacionalización en casa como recurso fundamental en la construcción de un pensamiento global, contemporáneo y transdisciplinar en los estudiantes.
- » Ilustrar el proceso desarrollado para gestionar proyectos de aula en diseño gráfico con un componente binacional y multidisciplinar.
- » Evaluar los resultados y productos obtenidos del trabajo colaborativo entre docentes en instituciones de diferentes países.

Resumen

Experiencias pedagógicas de dos docentes en Colombia y México, quienes involucran en sus procesos de aula, recursos tecnológicos en una metodología innovadora, para obtener productos de diseño basados en las visiones, conceptos, conocimientos y expectativas transformadoras de estudiantes de ambos países perfilando un modelo de intercambio académico-cultural a través de las nuevas tecnologías de información y comunicación (NTIC).

Desarrollo de la propuesta

Presentamos la experiencia colaborativa entre docentes de Colombia y México: video-conferencias, clases en aula compartidas virtualmente, análisis de proyectos, colaboración en el diseño de piezas de comunicación, intercambio de formatos, procedimientos y recursos para la gestión de proyectos de diseño en aula, in de opiniones y experiencias docentes a través de proyectos que abordan temáticas como tendencias, estudios históricos y documentales del ámbito del diseño en ambos países, quehacer universitario y prospectiva profesional, implementando NTIC como recurso para promover la internacionalización en el aula.

Este recurso otorga sentido de inmediatez en la interacción entre ambos países y el trabajo promueve el desarrollo de competencias académicas como capacidad para adelantar proyectos grupales, exploración de competencias digitales y opciones reales de fortalecer las relaciones comunicativas a partir

del intercambio cultural propio del trabajo colaborativo entre quienes hablan el mismo idioma y/o practican profesiones similares, pero con bagajes diferentes, poniendo al centro del diálogo al diseño, herramienta fundamental para la innovación en América Latina.

Este conjunto de experiencias se caracteriza como una Innovación Incremental, pues la propuesta se construye a partir de una búsqueda para mejorar las metodologías, estrategias, procesos o medios de entrega habituales. Consiste en la participación cotidiana en las clases de docentes en diferentes países o de otras disciplinas, integrando a las clases acostumbradas de diseño: variables, conceptos y conocimientos nuevos, a través de recursos digitales sencillos sincrónicos y asincrónicos superando las dificultades propias de la conectividad o las complejidades de las plataformas diseñadas para este fin e integrando al aula una dinámica cotidiana de intercambio con otros espacios académicos y voces fuera del propio campus.

Esta metodología ha arrojado los siguientes resultados, utilizando distintos recursos:

Jornada virtual "Diseño Sin fronteras" (Universidad de Boyacá y Universidad Centro de Estudios Cortazar) Video Conferencias, desde Tunja-Boyacá, Colombia y Cortazar-Guanajuato, México, vía Skype.

Revista Logos Edición 19 (Universidad de Boyacá y Universidad Centro de Estudios Cortazar) Clases virtuales vía Skype, producción editorial conjunta, vía correo electrónico

Proyecto Permacultura, Diseño, Innovación y Desarrollo (Universidad Santo Tomás y Universidad Centro de Estudios Cortazar) Ciclo de 4 Videoconferencias, vía Skype

Disñadoras, Jornada Gráfica. (Universidad Santo Tomás. Bogotá, Colombia y Universidad Centro de Estudios Cortazar) Conferencia de 30 minutos y soporte en video, vía WeTransfer

Además, al sistematizar este trabajo, podemos identificar la metodología propuesta, como innovación educativa para el diseño gráfico en la medida que:

- » Se sustenta en procesos nuevos: si bien la implementación de las NTIC en proyectos de aula es un trabajo que se adelanta desde hace varios años, es importante considerar que por lo general en nuestras escuelas se realiza de manera aislada, no documentada, marginal al proceso de diseño o no implica la asistencia a las aulas de docentes y estudiantes de otros contextos de manera cotidiana.
- » Aporta a la construcción del conocimiento: reconoce el saber del otro y se alimenta de su experiencia.
- » Trabajamos directamente con las personas: eliminando fronteras culturales y geográficas.
- » Basamos la propuesta en la aplicación de NTIC: en diseño, la tecnología se ha posicionado como un recurso fundamental; es herramienta, canal y lenguaje. Nuestra propuesta define un contexto nuevo: una manera de hacer docencia, una forma de pensar el aula sin paredes que permite un mayor intercambio de conocimientos, transferencia de tecnologías e investigación.

Finalmente, la metodología es una forma efectiva de insertar la internacionalización a la enseñanza del diseño, pues acude a la generación de alianzas y al intercambio de experiencias y conocimientos; y se constituye en un recurso pedagógico sencillo y eficaz para el trabajo docente.

Conclusiones

- » Las NTIC permitieron posibilidades de inmediatez y economía de recursos para promover la internacionalización.
- » El intercambio de experiencias cotidianas entre nuestros estudiantes y docentes a través de las video-conferencias, alimentaron la mirada del diseñador latinoamericano con una perspectiva internacional.
- » Los proyectos desarrollados utilizando el recurso de conferencia en video, son ejemplo del uso asertivo de las NTIC como canal de consolidación de aulas sin fronteras.
- » Los productos generados en las clases virtuales dieron pie a otros proyectos institucionales locales fijos, con perspectiva global.

Bibliografía y referencias documentales:

- Tobón, S. (2013) *Formación basada en competencias: pensamiento complejo, diseño curricular y didáctica*. Bogotá: ECOEDICIONES.
- Vilchis, L. (2002). *Metodología del diseño. Fundamentos teóricos*. México: Claves Latinoamericanas.
- Brea, J. (2007). Cultura_RAM. *Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Barcelona: Gedisa.
- Scolari, C. (2008). Hipermediaciones. *Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa.
- Ministerio de Educación Nacional. (2009). Internacionalización de la Educación Superior. Bogotá Colombia. Recuperado de <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-196472.html>
- Carlos Albert Vigil Taquechel. (16 de septiembre de 2013). El camino empedrado de la excelencia [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://cavtaquechel.blogspot.com/2013/09/los-cuatro-cuadrantes-de-la.html>
- León Robaina, Rosario (2016); Madera Soriano, Inmaculada (2016); La internacionalización universitaria, un imperativo de la educación superior en el contexto latinoamericano actual. Revista Encuentros, Universidad Autónoma del Caribe, vol. 102, pp. 43 - 59 Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/encu/v14n2/1692-5858-encu-14-02-00043.pdf>
- Velasquez, Andrés Felipe; Lopez Ramirez, Eduardo Augusto. Una mirada crítica al papel de las TIC en la educación superior en Colombia. E-mail Educativo, [S.l.], v. 1, ene. 2008. ISSN 0123-4897. Disponible en: <<https://revistas.unal.edu.co/index.php/email/article/view/12623/13229>>. Fecha de acceso: 28 mayo 2019

#Palabras clave:
enseñanza del diseño
multiculturalidad
internacionalización en
educación superior
innovación educativa
proyectos de aula
NTIC

El barrio de Velluters también juega. Docencia e investigación transversal e interdisciplinar de diseño social y sostenible en la EASD València

Objetivos

- » Desarrollar propuestas docentes de diseño social que tengan un impacto en el entorno de la EASD València. En este caso de estudio, hemos trabajado la reivindicación del espacio público del barrio de Velluters para la infancia y la juventud a través del diseño.
- » La coordinación entre asignaturas del mismo curso y especialidad, para conectar el conocimiento que los alumnos perciben de manera fragmentada e inconexa.
- » La coordinación entre especialidades para fomentar la interdisciplinariedad y la colaboración entre el alumnado y los docentes de la escuela.

Resumen

La EASD València está en contacto con organizaciones sociales que trabajan directamente con colectivos vulnerables que viven en el barrio. Algunas intervenciones a nivel urbanístico han creado numerosas plazas abiertas pero vacías de contenido y en consecuencia, de uso. Con nuestra propuesta nos planteamos la reivindicación del espacio público del barrio de Velluters para la infancia y la juventud a través del diseño gráfico y de producto.

Desarrollo de la propuesta

La EASD València está situada en un barrio céntrico de la ciudad con unas características sociales e históricas únicas que permiten la reflexión entre el diseño y el entorno. Estamos en contacto con organizaciones sociales que trabajan directamente con colectivos vulnerables que viven en el barrio como: prostitutas y drogodependientes. Esta configuración del barrio afecta al espacio público y en consecuencia a las necesidades de vecinos y sobre todo a las necesidades de los niños y jóvenes que viven en él. Las últimas intervenciones del Ayuntamiento a nivel urbanístico han creado numerosas plazas abiertas pero vacías de contenido y en consecuencia, de uso. A partir de aquí, desde las especialidades de diseño de producto y diseño gráfico nos planteamos la reivindicación del espacio público del barrio de Velluters para la infancia y la juventud a través del juego y del diseño. Ambas especialidades trabajan coordinadas sobre el mismo proyecto involucrando 4 asignaturas diferentes y a sus respectivos docentes.

La metodología que seguimos comenzó, en primer lugar, con una charla de Escoltem Velluters para los alumnos de ambas especialidades.

María Navarro Diego
Elisabet Rodríguez-Flores Imbernón

Departamento de Diseño de Producto y Diseño Gráfico, Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia (EASD València).

EscoltemVelluters es una red de vecinos/vecinas y entidades del barrio comprometidas con las zonas más degradadas del barrio. En ella se expusieron las problemáticas existentes en el barrio donde se ubica la escuela. Desde la perspectiva integral con la que trabaja Escoltem Velluters la mejora del entorno urbano es una cuestión básica para la transformación del barrio. Desde Escoltem Velluters proponen combatir y modificar los estigmas y la imagen de Velluters en la ciudad de Valencia. Así que al finalizar la charla, con una perspectiva histórica del barrio muy interesante, se propuso a los alumnos/alumnas una deriva de observación por el entorno del barrio. Incluso desde una asociación vecina nos prestaron sillas de ruedas para que algunos alumnos/alumnas pudieran experimentar las barreras que las personas con movilidad reducida se encontraban al transitar por el barrio.

Posteriormente, los alumnos se organizaron en grupos y trabajaron bajo el paraguas de la metodología de DesignThinking. Desde diseño gráfico, la asignatura de "Proyectos de Comunicación Global" junto a "Marketing y Comunicación", ambas del tercer curso. Y desde diseño de producto, en la asignatura "Proyectos Básicos" en coordinación con la asignatura de "Volumen", ambas de primer curso.

Desde diseño de producto se propusieron juguetes nómadas con los que los vecinos pudieron interactuar en esos espacios vacíos, sin uso. Y además, los alumnos y alumnas pudieron testear sus prototipos en una guardería para probar los juguetes con las niñas y niños del centro. Desde diseño gráfico, se plantearon diversas acciones de reivindicación gráfica en el espacio público para la infancia y juventud. Los resultados se mostraron en una intervención pública el día internacional del juego, en diferentes plazas y espacios del barrio. Implicando directamente a colectivos vulnerables y familias del vecindario.

Conclusiones

Desde el punto de vista docente, la coordinación entre asignaturas y especialidades ha permitido la realización de proyectos interdisciplinares que consiguen alcanzar las competencias de manera más profunda y práctica. La repercusión en el barrio ha sido muy positiva. Este proyecto comenzó en el curso 2017-18, ha continuado en el curso 2018-19 y se pretende ampliar en próximos cursos.

Bibliografía y referencias documentales

- Lupton, E, (2012). *Intuición, acción, creación. Graphic Design Thinking*, Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.
- Huber, L; Gerrit, V (2015). *Manual Thinking*. Barcelona, España: Ediciones Urano
- Dattner, R (1974). *Design for play*. USA:MIT
- Papanek, V, (1977). *Diseñar para el mundo real*. Madrid: Blume
- Bonsiepe, G, (1985). *El diseño de la periferia. Debates y experiencias*. Barcelona: GG
- Manzini, E, (1992). *Artefactos. Hacia una nueva ecología del ambiente artificial*. Madrid.

Celeste Ediciones y Experimenta Ediciones de Diseño.
Bonsiepe, G,(2012). *Diseño y crisis*. Valencia: Campgrafic

Mirzoeff, N (2016). *Cómo ver el mundo. Una nueva introducción a la cultura visual*. Barcelona, España: Paidós.

Dorrian Michael, L., Murray K. y Lucas Gavin. *Publicidad de Guerrilla. Otras Formas de Comunicar*. Barcelona. GG

Design Museum Exhibition Catalogue. *Hope to Nope: Graphics and Politics 2008 –18*. London, UK: DM publications

#Palabras clave:
diseño gráfico
producto, socials
coordinación docente,
interconexión
agentes, sociales
alumnado
juego, espacio, público
entorno, urbano
reivindicación.

A geometrização da arte islâmica na conceção de fachadas tecnológicas para arquitetura

Raquel Salomé Oliveira
António Torres Marquesb
José Simõesa
Cláudio Torresd

Escola Superior de Artes e Design Matosinhos / ESAD-IDEA

Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto

Universidade de Aveiro,

Campo Arqueológico de Mértola

Objetivos

- » Módulo solar técnico de produção de energia.
- » Sistemas solares ativos: sistemas fotovoltaico.
- » Sistemas solares passivos: elementos de proteção solar, ventilação cruzada.
- » Armazenamento de massa térmica.
- » Efeito parede de Trombe e efeito Chaminé

Resumen

Neste artigo descreve o processo projetual de um sistema fotovoltaico, cujo conceito foi materializado num sistema de montagem modular para revestimento de fachadas de edifícios, constituído por alvéolos técnicos multidisciplinares, e cuja génese do elemento técnico tem na cultura islâmica as suas principais premissas.

Desarrollo de la propuesta

O projeto teve, como parte dos objetivos, desenvolver uma estratégia metodológica para a conceção, desenvolvimento e proposta de um módulo solar técnico de produção de energia. O projeto foi desenvolvido considerando sistemas solares passivos, nomeadamente, elementos de proteção solar, ventilação cruzada, armazenamento de massa térmica, efeito parede de Trombe e efeito Chaminé e ativos, como coletores solares para o aquecimento de água e sistema fotovoltaico.

É um projeto de design que integra elementos de uma cultura árabe, resultante da presença dos Muçulmanos na Península Ibérica, com elementos contemporâneos de arquitetura e engenharia de produto. O projeto de design oferece-nos a oportunidade de refletir sobre a evolução da nossa prática projetual e as nossas preocupações mais relevantes.

Nos últimos trinta anos temos assistido aos novos paradigmas da globalização cultural. A arquitetura precisa de usar mecanismos, formas e materiais que a vinculem à sua cultura e identidade locais. O crescente interesse na arquitetura sustentável está a provocar uma evolução nos processos de design e nas estratégias de projeto. Os nossos antepassados utilizavam estratégias simples e engenhosas para construir as suas habitações, bairros, espaços públicos, aldeias e, inclusive, avançadas cidades solares. O sol e o vento inspiraram todos os aspetos do desenvolvimento arquitetónico Mediterrânico, desde a construção até à planta, dos materiais aos detalhes.

Estiveram ambos sempre presentes para cobrir as necessidades de iluminação, aquecimento e refrigeração.

“O design ecológico constitui a arte que nos conecta de novo como seres sensíveis que evoluíram ao longo de milhões de anos num mundo maravilhoso. Não é necessário refazer este mundo, mas sim revelá-lo. Para o conseguir não necessitamos de investigar mais mas, redescobrir as coisas antigas e esquecidas”.

Partindo deste conceito e através de uma análise detalhada sobre a arquitetura mediterrânica e, particularmente, na geometria típica do azulejo sevilhano de “corda seca fendida” (conhecido por “pé de galo”), foram concebidas diversas combinações, que se apresenta somente um exemplo, como passíveis de serem aplicadas em fachadas arquitetónicas tecnológicas e contemporâneas. Com este novo módulo “mudejar”, propomos aplicações de diferentes materiais e funções. Além da função elétrica, através do módulo fotovoltaico, considerando diversos materiais na sua construção (como o cobre, a cerâmica e cortiça), apresentamos ainda a versão cerâmica e a versão em cobre, ambas com a função de fachada ventilada.

Na figura 4 ilustramos a aplicação do módulo técnico, numa fachada orientada a Sul, ensaiando diversas possibilidades. Nesta proposta, apresentam-se: módulos em cobre e módulos fotovoltaicos, alternados na parte superior; módulos cerâmicos alternados com vazios na parte inferior para filtrar a luz natural. A combinação dos módulos com diferentes materiais cria um efeito dinâmico e graficamente interessante.

Conclusiones

“A Mediterraneidade na sua essência é considerada uma interpenetração de culturas em desenvolvimento. A sua cultura atual significa o encontro entre civilizações”.

Neste projeto, foram diversos os objetivos materializados, tendo como elemento gráfico de partida alguns dos elementos geométricos mais fortes e presentes da cultura mediterrânica, intersetando a produção industrial com o artesanato. O objetivo foi, também, explorar formas de recontextualizar matérias-primas tradicionais, a cerâmica, através da sua associação com outros materiais, atribuindo-lhe propriedades que possibilitem a sua utilização dentro da orgânica das produções contemporâneas. É necessário promover e reforçar a ação comunicativa entre design de produto e a engenharia através da análise de linguagens e competências disciplinares, em torno da cultura do projeto de design para a sustentabilidade.

#Palabras clave:
cultura e identidade
sustentabilidade
arquitetura bioclimática
energia solar

Bibliografía y referencias documentarias

- Oliveira, R. S., Coelho, R., Marques, A. T., Simões, J. A., Torres, C. (2014). *Design of active and passive solar elements for sustainable contemporary architecture*. In J Archit Eng Tech 3 (4), 132, doi: 10.4172/2168-9717.1000132
- Oliveira, R. S. (2012) *Mediterraneidade – interações no design de produto. A identidade cultural como referente para uma atividade projectual sustentada*. Tese de Doutoramento em Engenharia Industrial e Gestão. Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto.
- Guzowski, M. (2010), in *Arquitetura Contemporânea, Energía Cero, Estética y Tecnología con Estratégias e Dispositivos de Ahorro y Generación de Energía alternativos*, Blume.
- Meco, J., (1989) in *O Azulejo em Portugal*, Edições Alfa.
- Oliveira, R. S., Condesso, M., Farinhas C., Marques, A. T., Simões J., Torres, C., in *Inovação e Design, Conceção de módulos energéticos para revestimento de edifícios*,
(I Parte), Tecnometal nº 198 (pp. 12-20), Janeiro/ Fevereiro 2012
- Oliveira, R. S., Condesso, M., Farinhas C., Marques, A. T., Simões J., Torres, C., in *Inovação e Design, Conceção de módulos energéticos para revestimento de edifícios*,
(II Parte), Tecnometal nº 199 (pp. 8-14), março/abril 2012
- ORR, David, (2002) in *The Nature of Design: Ecology, Culture and Human Intention*, Oxford University Press.
- HOSOE Isao, (1995) in *Concurso Jovem Designer 95 - O Japão e a Mediterraneidade*, ICEP.

La celebración como propuesta de diseño. Pensar haciendo.

Objetivos

- » Exponer metodología desarrollada por más de 15 años en la PUCV.
- » Poner en evidencia la “especulación creativa” como metodología propia del diseño.
- » Situar a la “celebración” como caso de estudio del diseño.

Resumen

El diseño propone como caso de estudio la celebración, ámbito donde el quehacer del hombre en la cotidianeidad toma un esplendor extra ordinario, siendo motivo de enseñanza donde el alumno se embarca en una especulación creativa guiada con los elementos próximos a su contexto pensando formalmente la propuesta en una constante interacción entre idea y forma a escala real donde los resultados no son resoluciones de requerimientos sino aparecimientos.

Desarrollo de la propuesta

La propuesta celebrativa incluye como dimensión de estudio el acto del comer en el diseño. Algo tan cotidiano transformado en extraordinario gracias al giro que le otorga la disciplina del diseño de objetos. A su vez, la comida ha permitido que el sentido del gusto se sume a la práctica disciplinar, dando como resultado un ámbito de experimentación con una tradición de más de 30 años, primero en la Ciudad Abierta de Amereida¹ y luego en la Escuela de Arquitectura y Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso.

La perspectiva que hay detrás de esta práctica disciplinar, se sustenta en una metodología de “pensar-hacer”, que comienza luego de plantear un concepto, donde no se proyecta formalmente la propuesta, sino que se incursiona formalmente sin saber a que llegará cada uno de los ensayos. Esta forma de trabajo ha dado lugar a la creatividad y a una serie de experimentaciones con la comida, materiales, nuevos objetos que responden a un carácter efímero, tanto como los alimentos. Pensar desde esta austeridad nos obliga a construir con el mínimo material como responsabilidad propia del diseño.

1 Ciudad Abierta de Amereida: Fue fundada en 1970 por poetas, arquitectos, diseñadores, escultores, filósofos y artistas provenientes en gran parte de la Escuela de Arquitectura de la PUCV, como también de América Latina y Europa. Su origen se encuentra en la Travesía de Amereida, viaje realizado por un grupo de ellos en 1965, los que recorriendo el continente americano desde Tierra del Fuego hacia Santa Cruz de la Sierra en Bolivia, se interrogaron por el sentido de América; para luego comprender y proponer, en el poema de Amereida, (la Eneida de América) un modo de habitar y ser americanos.

Manuel Toledo Cofré
Ricardo LangViacava

Escuela de Diseño,
Universidad Austral de Chile, Valdivia, Chile.
Escuela de Arquitectura y Diseño, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Valparaíso, Chile.

Así la exuberancia de la fiesta construida con lo mínimo se vuelve un desafío. Esto nos aleja de la concepción de objetos como solución. Nos lleva más bien a un intermediario en el insoslayable espesor que existe en la relación entre personas, objetos y espacio.

Diseñar un acto en cualquiera de sus ocasiones requiere desde el encargo o auto-encargo, una invención del modo de celebrar y que es distinta cada vez, esta labor académica permite experimentar mientras se declara, diseña, proyecta y construye el acto.

Esta experimentación ejecutada por profesores y alumnos se realiza en tres talleres de conformación material que a la vez se encargan de 4 elementos que componen un acto celebrativo. Las estructuras, portabocados, bocados y sentido del acto. Esta experimentación formal tiene como objetivo acercar el concepto de propuesta que se establece para el acto y su forma material, advirtiendo que es posible alcanzar innumerables figuras. En ese sentido cada uno de los resultados proyectados y construidos son apareamientos de un modo de celebrar y no soluciones formales finitas, esto permite experimentar constante y permanentemente.

La metodología de ejecución personal y/o colectiva (ejecución paralela) se nombra Especulación Creativa Dialógica o Pensar Haciendo y es un modo proyectual de creación que se centra en el registro, análisis e iteración de constantes experimentaciones guiadas divergentes y convergentes (encargadas de Abrir y cerrar las propuestas) en torno a los elementos que componen el acto celebrativo para alcanzar en gracia objetos efímeros y temporales acorde a la propuesta y requerimientos establecidos de un evento celebrativo; metodología que puede aplicarse a distintos contextos constructivos creativos. Es especulativa porque es necesario establecer una primera distancia para analizar, recopilar y estudiar el caso para después ejecutar con perspicacia (enfocado en los detalles) invenciones que respondan a un diálogo colectivo en torno a la obra que se emprende.

La investigación considera casos representativos de la Escuela de Arquitectura y Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso y de la Ciudad Abierta: Demostrado en Travesías por América; participación en diversas Bienales de Diseño en Chile, además de experiencias internacionales en Bruselas, Lausanne y París. Esta investigación aporta al estado del arte de la disciplina del diseño en términos nacionales e internacionales.

Conclusiones

La metodología propuesta ha desarrollado centenares de actos celebrativos que si bien los componen los mismo elementos, no son iguales unos con otros, son siempre lo mismo pero nunca igual. El acto celebrativo al ser expuesto ante y hacia otro recibe una retroalimentación inmediata y colectiva permitiendo iterar en la forma ante otro acto celebrativo, desarrollando en el alumno un razonamiento abstracto a través del hacer con las manos posibilitando una capacidad de prototipado eficiente, veloz, próspera en forma, y más acorde a su contexto próximo y local. Además, será de interés para un público amplio; considerando el auge de la cultura gastronómica, donde el diseño tiene bastante que decir. Se trata de una propuesta que ya está siendo replicada en otras escuelas de diseño por medio de ex-alumnos formados en esta escuela, por lo que un análisis a los orígenes permitirá catalizar y promover su desarrollo a nivel nacional.

Bibliografía y referencias documentales

Lang, R. (2008). *Diseño, Acto y Celebración*. Edición Universitaria e.ad, Chile.

Lang, R. (2018). *Propuesta celebrativa de Diseño*. Edición Universitaria e.ad, Chile. Gadamer, H. (1997) *La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta*.

#Palabras clave:
especulación creativa
pensar haciendo
acto, celebración

**foro de
innovación
docente
biografías_**

Ana Milena Castro Fernández

Universidad Santo Tomás
Bogotá, Colombia

Diseñadora gráfica egresada de la Universidad Nacional de Colombia, con 20 años de experiencia docente y profesional como Directora de Programa de Diseño Gráfico y Decana de Facultad. Actualmente es docente y coordinadora de Calidad del programa de Diseño Gráfico de la Universidad Santo Tomás en Bogotá, Colombia. Experiencia reconocida en la construcción documental, el desarrollo y liderazgo de procesos de Renovación de Registro Calificado, Acreditación y de Autoevaluación universitaria.

Nieves Fernández Villalobos

Universidad de Valladolid
Valladolid, España

Arquitecta por la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la Universidad de Valladolid (2001). Doctor Arquitecto en el área de Composición Arquitectónica (2007). Su tesis fue ganadora del 9º Concurso de Tesis de Arquitectura (2009) por la Fundación ARQUIA y es el resultado de su publicación, "Utopías Domésticas. La Casa del Futuro de Alison y Peter Smithson". También fue ganadora del Premio FAD Pensamiento y Crítica, 2013. Docente en la Universidad de Valladolid, en varias asignaturas de Diseño, en el Máster de Arquitectura y en el Máster de Investigación Arquitectónica, desde el año 2003. Realiza investigación en estética e historia del diseño, diseño inclusivo y diseño social, y en arquitectura moderna y su relación con el diseño y las artes visuales.

Víctor Gijosa Fragoso

Universidad Anáhuac México Norte
Ciudad de México, México

Licenciado en Economía por la UAMA, maestro en administración por la UIA, doctorado en educación en la Universidad Anáhuac. Coordinador Académico Área de Gestión y Administración en la Escuela de Diseño de la Universidad Anáhuac campus norte desde el año 1996, cuenta con 12 años de experiencia como consultor y asesor en el área de gestión y administración de proyectos de diseño. Ha escrito distintos artículos e impartido ponencias a nivel nacional e internacional en las áreas de gestión y administración de proyectos de diseño.

León Felipe Irigoyen Morales

Universidad de Sonora
Hermosillo, México

Desde el 2012 es Profesor de tiempo completo del programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, de la Universidad de Sonora (Hermosillo, México), y miembro de la Academia de Investigación e Innovación en Diseño. Ha coordinado cuatro libros digitales con pares académicos de varios países de Latinoamérica, ha traducido al español la guía "Desarrollo e Impacto, ¡Ya!", editado por la fundación británica NESTA y ha impartido talleres de desarrollo creativo y Design Thinking en universidades de México, Perú, Colombia y Bolivia.

Elisabet Rodríguez-Flores

Escuela de Arte i Superior de Diseño de
Valencia
Valencia, España

Tras varios años trabajando en estudios de diseño gráfico, fundó Estudio KIKURU (kikuru.com), un estudio de diseño interdisciplinar que desarrollaba proyectos gráficos y audiovisuales. Obtuvo varias nominaciones LAUS, varios premios ADCV 2009, Premios Tirant, etc. Sus trabajos fueron impresos en publicaciones especializadas y participaron en exposiciones como "Suma y Sigue: el diseño en la Comunidad Valenciana", entre otras. En 2009, tras cerrar su etapa en Kikuru, descubrió su interés por la docencia al impartir clases como profesora asociada en la Facultad de Bellas Artes y en la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia (EASD). Desde el 2017, es profesora de la EASD València donde lleva a cabo una línea de investigación sobre diseño activista que se vincula directamente con el diseño social y sostenible.



Raquel Salomé

ESAD – Matosinhos
Senhora da Hora, Portugal

Investigadora y profesora adjunta de Geometría y Diseño en ESAD desde 1998, es miembro del Consejo Científico-Técnico desde 2012. Doctorado en Ingeniería y Gestión Industrial por la FEUP, Facultad de Ingeniería de la Universidad de Oporto, con la tesis "Mediterraneidade - Interações no Design de Produto. La identidad cultural como referencia para una actividad de proyectos sostenida" (2012). Master en Diseño Industrial por la FEUP, Facultad de Ingeniería de la Universidad de Oporto, con la tesis titulada "La Síntesis Mediterránea en la construcción de la Identidad Cultural" (2005). Licenciatura en Diseño de Comunicación Visual por la Escuela Superior de Artes y Diseño (1998). Su investigación científica se ha dirigido al diseño y a la arquitectura, en particular para el estudio de nuevos conceptos relacionados con los aspectos bioclimáticos de la arquitectura mediterránea y los materiales sostenibles para la arquitectura; módulos para el revestimiento de fachadas con incorporación de rentas basadas en sistemas ecoeficientes; mediación activa entre el interior y exterior. Tiene algunos artículos publicados en revistas de la especialidad. Participó en varios eventos de diseño, como la exposición de Diseño Industrial - "User Design" (2002) y recibió una Mención Honorífica en el concurso "Pari Emballage'98". Desarrolló y publicó proyectos de diseño industrial: Advanced Product Interactivity (contenedor para líquidos interactivos y biodegradables); Wireless Computer Terminal - "UserDesign"; MemoryMarker, edición de contenedores cerámicos (2005); "Interface for the blind for application in various packaging" en diversas revistas especializadas y en la prensa francesa y portuguesa.

María Celeste Sanches

Universidad de Nebrija
Madrid, España

Diseñadora, profesora e investigadora en el campo de las metodologías de diseño y del lenguaje visual. Doctora en Ciencias (USP Brasil) y en Diseño, Fabricación y Gestión de Proyectos Industriales (UPV- España), posee master en Diseño Industrial y grado en Diseño Gráfico. Actualmente, es Docente en la Universidad Nebrija y representante Internacional de la Abepem (Associação Brasileira de Estudos e Pesquisa em Moda). Es autora del libro “Moda e Projeto: estratégias metodológicas em design” y responsable por el desarrollo de métodos sistémicos para la gestión del proceso proyectual en el ámbito educacional.

Claudia Alejandra Sánchez Orozco

Universidad Complutense de Madrid
Madrid, España

Ciudad de México, 1969. Doctora en Imagen, Tecnología y Diseño por la Universidad Complutense de Madrid. Sus líneas de investigación han sido: Sistemas, Diseño & Desarrollo Sostenible, Metasistemas, Estrategias de diseño para el desarrollo sostenible, Escenarios de desarrollo sostenible del diseño y Educación en diseño para el desarrollo sostenible. Fundadora de Metasystem Design, investigadora y profesora de Metasystem Design Labs, profesor asociado de la Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes, Grado en Diseño y Máster Universitario en Diseño y profesora del Instituto Europeo de Design (Madrid). Directora y socia fundadora de oncediez Central de Diseño, consultora de Diseño & Desarrollo Sostenible de la firma Strategik Consulting, cofundadora de La Textilería (Colectivo Moda Sostenible, Madrid).

Manuel Alejandro Toledo Cofré

Universidad Austral de Chile
Valdivia, Chile

Diseñador Industrial y Máster en Arquitectura y Diseño, mención Ciudad y Territorio PUCV. Docente e investigador con 4 años de experiencia en Talleres de formación fundamental y disciplinar en diseño incursionando en la innovación de actos, eventos y alimentos en distintos contextos productivos y recreacionales, privilegiando el diseño como transformador de elementos cotidianos a extraordinarios. Ha participado en diferentes seminarios de diseño y diseño urbano a largo del país y co-desarrollado destacados eventos nacionales como la Inauguración de la VI Bienal de Diseño (Estación Mapocho, Santiago) y XIX Bienal de Arquitectura (PCdV, Valparaíso) apoyando al profesor PUCV Ricardo Lang.