



8° encuentro  
bid\_  
enseñanza  
y diseño  
100 años después  
de la Bauhaus

ORGANIZA

---

**di\_mad**

COLABORAN

---



MADRID



Cooperación  
Española  
CULTURA + DESARROLLO/ACERCA

APOYAN

---



SEDES AMIGAS

---



CASA  
DEL  
LECTOR



**foro de  
innovación  
docente**  
**resúmenes\_**

# El talento y el oficio, prerrogativas del diseño ante el contexto actual

Fecha: 22 noviembre  
Hora: 12.00 -14.00

País	Ciudad	Centro	Nombre	Título de la Ráfaga	Pág
España	Asturias	ESNE Campus Asturias, España. UNIDCOM /IADE, Portugal	Roberta Barban Franceschi	Experimentación y método. La enseñanza contemporánea del diseño de moda y el curso preliminar de la Bauhaus	7
España	Madrid	IED Madrid	José Antonio Camacho Ramos	Respuestas de diseño ante la crisis medioambiental. Laboratorio experimental con plásticos reciclados	10
España	Málaga	Universidad de Málaga	Cristina Peláez Navarrete	Aplicación de técnicas de diseño en la enseñanza de la asignatura de ilustración y cómic. Presentación de un caso	12
España	Madrid	Universidad Europea de Madrid	David Pérez Medina	Diseño y cooperación cultural para la formación local en Mali	15
Portugal	Lisboa	Escuela Superior de Educación del Politécnico de Lisboa	Cátia Rijo	Mapa de expresiones gráfico-semánticas: nueva herramienta en educación de diseño	17
Guatemala	Guatemala	Universidad Rafael Landívar	Astrid Rocío Mendoza Valladares	Enseño diseño: la enseñanza como alternativa profesional para el diseñador industrial. Caso de estudio: Guatemala	19
España	Navarra	Universidad de Navarra	Andrés Tabera-Roldán	Proyecto de aprendizaje-servicio: diseño+biología+bioquímica	21

# Experimentación y método. La enseñanza contemporánea del diseño de moda y el curso preliminar de la Bauhaus

---

## Objetivos

- » Presentar un método de trabajo que aporte la generación de conocimiento.
- » Trabajar con la complejidad del mundo actual a través de la colaboración directa con un briefing real.
- » Introducir herramientas que aporten mecanismos de investigación teóricos y prácticos, para crear conocimiento e innovación y no réplica a los proyectos de Moda.
- » Crear elementos de transversalidad entre las asignaturas.

## Resumen

Para Johannes Itten, el curso preliminar libera la fuerza creativa individual, trabaja para que el alumno construya su propio camino creador e innovador, sus principios continúan vigentes. Actualmente nos deparamos con el intenso uso de referencias de las redes sociales, que no aporta innovación en la creación y sí de cierto modo copia. La labor de educar al estudiante con herramientas tradicionales y contemporáneas se hace necesario para que él genere conocimiento tanto teórico como práctico y que codifique dicha información en diseño y genere conocimiento y no réplica. El trabajo con problemas complejos y actuales como el upcycle por medio de desecho de textil y la ropa de segunda mano es fundamental para que el alumno entienda el proceso de diseño colaborando con proyectos reales.

## Desarrollo de la propuesta

El curso preliminar de la Bauhaus trabaja con el Learning by doing (Wick, 1989) en que experiencias vividas permite la evolución creativa. El hacer y el experimentar era la mejor herramienta para el estudio del diseño. Para Johannes Itten, el curso preliminar libera la fuerza creativa individual, trabaja para que el alumno construya su propio camino creador e innovador, apartándolo del conservadurismo (Wick, 1989), aportando al estudiante elementos para liberar sus fuerzas creativas y originalidad.

Los fundamentos del diseño (materiales, forma y color) continúan vigente en el proceso de creación (Volpintesta, 2014), pero debido a la complejidad del mundo actual dichas herramientas solamente no bastan para afrontar los desafíos actuales. El modo de hacer con las manos está conectado

**Roberta  
Barban Franceschi,**

**Susana  
García Viñas**

**Javier  
Martín Antón**

Diseño de Moda y  
textil.  
ESNE Campus  
Asturias, España.  
UNIDCOM / IADE,  
Portugal.

con la era digital no sólo en el ámbito de creación, también en la información.

El mundo actual es complejo (Morin, 2007), requiere más herramientas para entender las problemáticas que en el período de la Bauhaus, por varios motivos, entre ellos los aspectos medio ambientales, el diseño centrado el usuario, entre otros. Factores que aportan complejidad en el proceso del diseño. Debemos añadir a esta complejidad las redes sociales como Instagram, Pinterest que son utilizados como fuentes de investigación por los estudiantes, y se observa un proceso de investigación lleva a replicar ideas, impidiendo la innovación.

En el grado de Diseño de Moda y textil de ESNE campus Asturias en el año académico de 2018-19 se implantó un proyecto transversal con el objetivo de potenciar desde el primer año una metodología que aporte al estudiante herramientas de para generar conocimiento, trabajando con un problema real que es la ropa de segunda mano y el desecho textil, introduce el contexto de diseño circular y upcycle a los estudiantes además trabajar con un briefing real aportado por la ONG Humana.

El proyecto Weareco, ha integrado dos asignaturas Fundamentos del Diseño y Iniciación a la Moda, y la ONG Humana, se trabajó una metodología conjunta donde la investigación, la experimentación y ecodiseño fueron las bases del proyecto, el alumno investigó la deconstrucción de la ropa para poder generar un sistema propio de reaprovechamiento de los textiles (ropa de segunda mano), para contestar la pregunta ¿qué puede aportar el diseñador a la problemática de la ropa de segunda mano?

Con el objetivo de trabajar varios elementos como la complejidad del mundo actual, la introducción de herramientas que aportase mecanismos de investigación teóricos y prácticos, para crear conocimiento y innovación y no réplica a los proyectos de Moda.

Los alumnos han trabajado con investigaciones primarias y secundarias, con mapas mentales, pechakucha y moodboard para codificar las investigaciones en criterios para la experimentación textil realizada, pudiendo así triangular la información para generar un producto acorde con el briefing.

Cómo hacer que el estudiante active su fuerza creativa, la que Johannes Itten buscaba en el estudio preliminar, generando herramientas que realizan las conexiones creativas (Nielsen & Thurber, 2018) y como enseñar al alumno que su fuerza creativa es un proceso de investigación, un proceso creativo que crea vínculos, entre lo investigado y marca la diferencia a la hora de aportar la innovación.

Facilitamos, en la labor de educar el estudiante, métodos que aporte herramientas tanto teóricas como prácticas que codifiquen dicha información en diseño y aporten conocimiento, evitando así que sea una réplica de lo visto en las fuentes de investigación.

## Conclusiones

Los principios trabajados por Johannes Itten en el curso preliminar siguen siendo un pilar importante para la formación del alumno. Dada la complejidad del mundo actual se acoplan a este desarrollo de la creatividad individual y el learning by doing, herramientas como mapas mentales, Moodboard, experimentación con materiales, investigaciones primarias y secundarias y la triangulación de los datos para apoyar y aportar conexiones creativas a al diseñador e innovación en su trabajo además de trabajar con problemáticas reales.

## Bibliografía y referencias documentales

Nielsen, D. & Thurber, S. (2018). *Conexiones creativas*. Barcelona: Gustavo Gili.

Mbonu, E. (2014). *Diseño de Moda. Creatividad e investigación*. Barcelona: Promopress.

Morin, E. (2007). *Introducción al pensamiento complejo*. Barcelona: Editorial Gedisa.

Volpintesta, L. (2014). *Fundamentos del Diseño de Moda*. Barcelona: Promopress.

Wick, R. (1989). *Pedagogía da Bauhaus*. São Paulo: Martins Fontes.

#Palabras clave:  
diseño gráfico,  
inclusión social,  
ciudadanía tolerante,  
proyecto colaborativo,  
ensayo visual

# Respuestas de diseño ante la crisis medioambiental. Laboratorio experimental con plásticos reciclados

**José Antonio Camacho Ramos**

Área de prototipos -  
Diseño de Producto,  
IED Madrid, España.

## Objetivos

- » Enseñar metodologías de producción local con plásticos reciclados.
- » Dar visibilidad y concienciar a la sociedad sobre el impacto medioambiental del sobreconsumo de plásticos.
- » Cooperar activamente en procesos de recuperación y reciclaje de desechos plásticos.

## Resumen

El impacto medioambiental y socioeconómico de la sobreproducción de productos plásticos es un problema de escala mundial. ¿Cómo podemos intervenir esta problemática desde el diseño? Con este proyecto proponemos soluciones al reciclaje de plástico, trabajando mediante procesos de producción local. Así, rescataremos desechos contaminantes para transformarlos en productos útiles y duraderos.

## Desarrollo de la propuesta

Se estima que en el año 2050 existirán más fragmentos plásticos que peces en el mar. Esta alarmante situación, hacia la que parece que nos encaminamos sin remedio, fue el factor motriz para que en el año 2018 iniciáramos un nuevo proyecto académico en IED Madrid: el Laboratorio Experimental con Plásticos Reciclados.

Este proyecto se enmarca en el tercer curso del Título Superior en Diseño de Producto. Por lo tanto, los alumnos que participan en el laboratorio tienen una formación previa en sistemas de producción, conocimiento sobre materiales termoplásticos, además de una sólida base en metodología de diseño. En 2018, primera vez que se realizaba este laboratorio, se les propuso a los alumnos que desarrollaran individualmente un proyecto de diseño de utilidad pública, a partir de bolsas plásticas en desuso (HDPE y/o LDPE). Todo el trabajo de prototipado se desarrolló en nuestro Fablab. Usando un horno y una prensa mecánica, se llevó a cabo un proceso de compactación del plástico fundido en sencillos moldes de madera. Así lográbamos obtener directamente el producto final, o bien una pieza de material plástico en bruto, que posteriormente se terminaría mediante diversos métodos de mecanizado. Durante el laboratorio se reciclaron más de 500 bolsas de plástico.

Ya en 2019, el reto ha consistido en trabajar a partir de materiales plásticos rescatados de una determinada zona costera de España. Se les propuso a los alumnos que trabajaran en grupos para desarrollar propuestas de diseño,

incorporando dichos materiales plásticos en su producción. De esta manera, logramos una colección de productos que están directamente contextualizados en esas mismas zonas de playa y costa en donde se está realizando la intervención: un skate, un juego de playa infantil, unas gafas de sol, una gorra, un remo y un handboard. A partir de aquí, se podría crear un servicio de economía circular sostenible, basado en una producción a pequeña escala de productos destinados a los propios usuarios locales.

## Conclusiones

Nuestra labor docente es incentivar la creatividad y experimentación con materiales, desde la manufactura hecha a mano, hasta el prototipado en industria 4.0. No obstante, diseñar a partir de un material obtenido estrictamente de la basura, implica una concienciación ambiental para el alumno, comprendiendo que su trabajo tiene una relevancia inequívoca para el futuro de nuestro planeta y de nuestra sociedad.

## Bibliografía y referencias documentales

Hakkens, D. (s.f.). *PreciousPlastic*. Recuperado 20 junio, 2019, de <https://preciousplastic.com/>

Hellerich, W., Harsch, G., & Haenle, S. (1989). *Guía de Materiales Plásticos*. Barcelona, España: Hanser Editorial.

IPCC. (2018). Summary for Policymakers. In: Global Warming of 1.5°C. An IPCC Special Report on the impacts of global warming of 1.5°C above pre-industrial levels and related global greenhouse gas emission pathways, in the context of strengthening the global response to the threat of climate change, sustainable development, and efforts to eradicate poverty. Recuperado de [https://www.ipcc.ch/site/assets/uploads/sites/2/2019/05/SR15\\_SPM\\_version\\_report\\_LR.pdf](https://www.ipcc.ch/site/assets/uploads/sites/2/2019/05/SR15_SPM_version_report_LR.pdf)

Letteri, C. (2008). *Así se hace. Técnicas de fabricación para el diseño de producto*. Barcelona, España: Blume.

Thompson, R. (2007). *Manufacturing Processes for Design Professionals*. Londres, UK: Thames & Hudson.

World Economic Forum. (2016). The New Plastics Economy. Rethinking the future of plastics. Recuperado de [http://www3.weforum.org/docs/WEF\\_The\\_New\\_Plastics\\_Economy.pdf](http://www3.weforum.org/docs/WEF_The_New_Plastics_Economy.pdf)

#Palabras clave:  
Plástico, reciclaje,  
medioambiente,  
diseño, producto.

# Aplicación de técnicas de diseño en la enseñanza de la asignatura de ilustración y cómic. Presentación de un caso

**Cristina Peláez Navarrete**

Facultad de Bellas Artes,  
Universidad de Málaga

## Objetivos

Transversalidad disciplinar y aprendizaje por necesidad para que estudiantes del grado en Bellas Artes apliquen de forma natural técnicas de diseño en otras disciplinas artísticas y visuales.

## Resumen

Se presenta aquí una propuesta de afianzamiento de criterios y técnicas de diseño desde la asignatura Ilustración y cómic, del grado en Bellas Artes de la Universidad de Málaga. Mediante ejercicios propios de las disciplinas de Ilustración y cómic se estimula al alumnado la necesidad de implementación de aspectos propios del diseño.

## Desarrollo de la propuesta

Presento cómo el alumnado recurre de forma intuitiva a fundamentos y técnicas de diseño en asignaturas del Grado en Bellas Artes en las que se imparten disciplinas con una base estructural similar a la del diseño y en aquellas con las que el diseño comparte una relación profesional.

Ya en 1981, Bruno Munari recurría a un ejemplo de receta de cocina para hablar del método proyectual del diseño y mostrarnos que los métodos de diseño pueden (y deben) estar en cualquier proceso creativo.

Muestro cómo en la asignatura Ilustración y cómic<sup>1</sup> los alumnos y alumnas aplican conocimientos de proyectos de diseño procedentes de asignaturas específicas o adquiridas de forma intuitiva por necesidad, sin que la profesora le ofrezca ningún conocimiento específico.

Las habilidades que alcanzan cada uno de ellos y ellas depende de ellos mismos y están relacionadas con sus personales orientaciones profesionales. El diseño está implícito en la mayoría de los ejercicios que se desarrollan en la asignatura de Ilustración y cómic desde que proceden a analizar la propuesta, hasta su finalización.

<sup>1</sup> Ilustración y cómic es una asignatura optativa en el cuarto curso del grado en Bellas Artes de la Universidad de Málaga de 6 créditos ects.

Lo aplican en dos sentidos:

- » Mediante estrategias relacionadas con el método proyectual.
- » Recurriendo a fundamentos y técnicas concretas de diseño.

Enuncio a continuación tres de los ejercicios en los que se aprecia la implicación del diseño y procedo a presentarlas brevemente<sup>2</sup>:

Álbum ilustrado. Se les pide generar un álbum ilustrado para presentar a un concurso real. Esto implica que debe estar preparado para su publicación. Así que no solo realizan ilustraciones sino que aprovechan el formato libro para aportar significado a la narración visual. Todos los elementos que componen el libro son susceptibles de aportar significado. Recurren a fundamentos y técnicas concretas de diseño para su realización.

Pop up. Para introducir al alumnado en el libro móvil realizamos un pop up en doble página. Recurren a fundamentos y técnicas concretas de diseño espacial y objetual

Las cajas de Resnik. El alumnado debe ilustrar un relato corto dado, en la superficie de una caja pequeña de cartón marrón también dada, con una técnica y unos colores concretos impuestos. En un principio las características del ejercicio les resultan impedimentos para trabajar con libertad y creatividad, sin embargo poco a poco comienzan a encontrar en aquello que les limitaba, ventajas para generar algo distinto y convierten lo que creyeron barreras en la base de un proyecto diferente. En este ejercicio aplican estrategias relacionadas con el método proyectual de diseño realizando una serie de operaciones necesarias dispuestas en un orden lógico: investigan y analizan proyectos similares, plantean varias ideas mediante bocetos, estudian las opciones más efectivas en función de su narratividad, creatividad y atractivo visual y lúdico.

## Conclusiones

Tras la observación de los resultados obtenidos en los ejercicios realizados se confirma que la mayoría del alumnado que ha superado esta asignatura adquiere o refuerza capacidades relacionadas con la proyección, estructuración y organización de los trabajos visuales propios del diseño. Es interesante ver cómo la necesidad y la motivación les orientan hacia un aprendizaje que no buscaban.

## Bibliografía y referencias documentales

Aicher, Olt. *Sistemas de signos en la comunicación visual*. Gustavo Gili, Barcelona, 1979.

Baudrillard, Jean. *El sistema de los objetos*. Siglo XXI, Madrid, 2010.

Burdek, Bernhard E. *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño*. Gustavo Gili, Barcelona, 2004.

Costa, Joan. *Diseñar para los ojos*. Costa Punto Com, Barcelona, 2009.

<sup>2</sup> Las limitaciones del formato exigido para presentar este documento de presentación de comunicación oral en el 8º Encuentro BID de Enseñanza y Diseño, impide una demostración de los resultados que sin embargo, sí aparecería en una publicación futura del artículo y en la comunicación.

#Palabras clave:  
diseño,  
ilustración y cómic,  
aprendizaje transversal,  
cajas de Resnik



Dexter, Emma. *Vitamin D*. Phaidon, Londres, 2005.

Donald A. Norman. *El diseño emocional: Por qué nos gustan o no los objetos cotidianos*. Paidós Ibérica, Madrid, 2005.

Donald A. Norman. *La psicología de los objetos cotidianos*. Nerea Editorial, Donostia-San Sebastián, 2010.

Dondis, Donis. *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Gustavo Gili, Barcelona, 2007.

Fiell, Charlotte y Peter. *El diseño industrial, de la A a la Z*. Taschen, Barcelona, 2003.

Fuentes, Rodolfo. *La práctica del diseño gráfico*. Paidós, Barcelona, 2005.

**Gardner, Howard**. *Inteligencias Múltiples: La teoría en la práctica*. Paidós Ibérica, Madrid, 2011.

García, Santiago. *La novela gráfica*. Astiberri, Bilbao, 2010.

Glaser, Milton. *Diseñador/Ciudadano. Cuatro lecciones breves*. Gustavo Gili, Barcelona, 2014.

Gordon, Bob y Maggie. *Manual de diseño gráfico digital*. Gustavo Gili, Barcelona, 2007.

Hofmann, Armin. *Manual de diseño gráfico. Formas, síntesis, aplicaciones*. Gustavo Gili, Barcelona, 1996.

## Diseño y cooperación cultural para la formación local en Mali

### Objetivos

- » Valorar las necesidades de formación de los estudiantes de diseño de Mali.
- » Mejorar las capacidades de los estudiantes de diseño de Mali.
- » Atender a los objetivos específicos del taller: imagen coordinada de un evento musical.
- » Extrapolar las necesidades de formación de diseño de Mali a las necesidades de otros países en desarrollo con presencia institucional de la Cooperación Española.
- » Identificar áreas de mejora en formación y promoción del sector cultural en Mali.
- » Identificar formas de maximizar la inversión de la Cooperación Española en Capacitación para el Desarrollo en el Sector Cultural. Objetivo prioritario del Programa ACERCA de la Agencia de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID) y la Fundación Internacional y para Iberoamérica de Administración y Políticas Públicas (FIIAPP).
- » Explorar posibles aprendizajes cruzados entre estudiantes de diseño de países desarrollados con los de países por desarrollar.

### Resumen

La Embajada Española en Mali solicitó a la Cooperación Española, en el marco de su Programa ACERCA, la ayuda de un formador para coordinar el desarrollo de un taller con estudiantes de Diseño y Multimedia del Conservatorio de Bamako. El objeto era desarrollar con su ayuda la imagen coordinada del festival de música Hola Bamako a celebrar los días 26 y 27 de abril en Bamako, Mali.

### Desarrollo de la propuesta

El taller de diseño se ideó para optimizar la edición 2019 del festival de música maliense y española Hola Bamako. En lugar de organizar y diseñar desde España el festival o encargar su organización y diseño a un proveedor profesional local, la Embajada propuso que un formador y profesional en Diseño de España, trabajara en colaboración con profesorado y estudiantes de un centro local, para además de resolver las necesidades de imagen coordinada del festival, atender las necesidades formativas del centro, intercambiar buenas prácticas e identificar áreas de mejora y posibles conexiones entre la formación en Diseño y la Cooperación en países en desarrollo en general y de los destino de la Cooperación Española en particular.

### David Pérez Medina

Profesor de Diseño. Departamento de Arquitectura, Construcción y Diseño. Escuela de Ingeniería, Arquitectura y Diseño. Universidad Europea de Madrid



El taller se centró en establecer las necesidades de comunicación del Festival y las piezas a desarrollar, para maximizar la inversión de la Embajada y atender al interés del centro local.

Se decidió primero, mejorar la marca del festival y establecer sus señas de identidad. Para ello se trabajó en 6 grupos de 4 estudiantes cada uno. Se trabajaron todas las propuestas para optimizarlas y finalmente ellos mismos seleccionaron la que todos suscribirían.

En segundo lugar, con la marca seleccionada, se atendieron las necesidades audiovisuales de la escaleta del Festival: video de continuidad y cortinilla de recurso y videos de cada artista elaborados con fondos evocados por las músicas y estilos de cada artista. Los estudiantes se repartieron los fondos para dar un contenido variado y suficiente a los videos. Los videos los editaron los propios estudiantes y también produjeron otros videos con testimonios de personalidades animando a acudir al festival, destinados a la comunicación en redes sociales.

En tercer lugar, también por grupos, se desarrollaron banners para la comunicación en el sitio web de la Embajada así como otros materiales offline del festival como banderolas y pancartas.

Por último, se formó a los estudiantes en como diseñar, organizar y coordinar un evento de estas características, ya que el sector cultural tiene un peso desproporcionadamente alto sobre el producto interior bruto del este país en concreto, la cultura es probablemente su bien más exportable y puede ser un probable objeto de encargo para estos estudiantes, los futuros profesionales de diseño locales.

Conversaciones con el profesorado y estudiantes del centro, con personal de la Embajada y la Cooperación Española en Mali, así como con miembros del sector cultural en Bamako: artistas, músicos, gestores culturales o diseñadores, contribuyeron a que se pudiera corregir los objetivos del taller para intentar adaptarlo en todo momento a las necesidades reales y también para pensar en qué modo podemos colaborar mejor los diseñadores y formadores en diseño con los diseñadores y la formación en diseño de estos países en desarrollo.

### Conclusiones

Las buenas prácticas en la formación en diseño en países en desarrollo merecen una atención específica y deben atender a las necesidades, singularidades y medios de estos países. Así el diseño puede ser una herramienta innovadora y clave en la cooperación: "que puedan ser ellos mismos quienes se ayuden a sí mismos".

### Bibliografía y referencias documentales

<http://www.aecid.es/ES/cultura/cultura-y-desarrollo/programa-acerca>

#Palabras clave:  
diseño,  
cooperación,  
cultura,  
desarrollo

## Mapa de expresiones gráfico-semánticas: nueva herramienta en educación de diseño

### Objetivos

- » Contribuir a la enseñanza del diseño explorando nuevos métodos y técnicas en la educación del diseño.
- » Proponer una nueva herramienta, llamada mapa de expresión gráfica semántica que ayuda a los estudiantes en el campo del diseño en la construcción de marcas gráficas.
- » Creación de un mapa de análisis semántico que relaciona la tipografía, el color y la forma con el proceso de investigación, inspiración y concepto en la creación de marcas gráficas.
- » Pruebe este mapa de expresiones gráficas semánticas en el contexto de enseñanza para su validación.

### Resumen

Este artículo propone un mapa metodológico de análisis gráfico y semántico para ayudar el proceso de síntesis del código expresivo y también impulsar la relación entre la expresión gráfica y la semántica en la práctica del diseño. Se intenta evaluar si la asociación de elementos semánticos con elementos gráficos promueve la síntesis de códigos expresivos y facilita el proceso de creación de marcas gráficas.

### Desarrollo de la propuesta

En la práctica del profesor en el área del diseño gráfico, el problema es sistemático, los estudiantes tienen muchas dificultades en el proceso de transposición de la delimitación del diseño. Aquí interpretamos la delimitación del diseño de expresión como la fase de diseño para la investigación de contexto, identificación de problemas, definición de objetivos y concepto. Esta designación es la nomenclatura utilizada en el entorno educativo para la composición gráfica de los diversos elementos que requieren un elemento básico de diseño de la comunicación visual. Dicha dificultad tuvo un cuestionario y observar mejor los instrumentos metodológicos que se utilizan actualmente.

En este contexto, los mapas conceptuales son una herramienta controlada en la enseñanza del diseño para ayudar a los estudiantes a visualizar y comunicar conceptos. Esta es una herramienta que se basa en la comunicación a través de metáforas visuales y normalmente se construye mediante collages (manuales o digitales) con recortes de imágenes, fotografías o dibujos.

### Cátia Rijo

Escuela Superior  
de Educación del  
Politécnico de Lisboa.

Los mapas conceptuales proporcionan un canal visual y sensorial de comunicación e inspiración para la investigación y el desarrollo del diseño, que podría considerarse más lógico y empático dentro de un contexto que los enfoques tradicionales centrados en los verbos, son medios de comunicación visual o multisensorial (textura, movimiento, sonido) que pueden ser útiles en la construcción del proceso de comunicación y diseño (Garner et al, 2015).

Mediante la construcción de un mapa conceptual es posible estimular la percepción e interpretación de fenómenos más efímeros, como el color, la textura, la forma, la imagen y el estado (Garner y McDonagh, 2002), es decir, un panel que puede extraer referencias como color, forma, texturas, tipografía, así como conceptos subjetivos, como las emociones.

Basado en el panel conceptual tradicional, creamos un mapa de expresiones gráfico-semánticas que pretende hacer que la relación entre los diversos elementos evaluables sea más comprensible. Este mapa propone cruzar la colección realizada en la fase de investigación, el concepto de diseño y los elementos de inspiración con la tipografía, el color y la forma. Es un mapa metodológico, que ayudará al proceso de síntesis del código expresivo y también impulsará la relación entre la expresión gráfica y la semántica en la práctica del diseño.

Para evaluar correctamente el mapa propuesto, llamada mapa de expresión gráfico-semántico (MEGS), se ha desarrollado una serie de talleres en varias universidades, dirigidos a estudiantes que asisten a cursos de diseño gráfico dentro de las diversas instituciones.

En este artículo evaluaremos los resultados de la implementación del MEGS en la creación de una marca gráfica para la semana internacional, un evento que ocurre cada año en el politécnico de Lisboa.

### Conclusiones

En el diseño no hay recetas, el GSEM es una herramienta que ayuda en la relación entre investigación, análisis y sistematización de información. Los resultados son pautas que resumen los diferentes pasos inherentes a la creación de un proyecto en diseño gráfico y con ellas las posibilidades son infinitas, sin comprometer la creatividad o la singularidad del proyecto, como comprobamos no estudio de caso.

### Bibliografía y referencias documentales

Garner, S.; McDonagh, D. (2002). *Problem Interpretation and Resolution via Visual Stimuli: The Use of 'Mood Boards' in Design Education International Journal of Art & Design Education*, vol.20, issue 1 pp. 57-64

Garner, S. et al. (2015). *Mood Boards as a Design Catalyst and Resource: Researching an Under-Researched Area in An International Journal for All Aspects of Design*, vol.7, issue 3 pp. 16-31.

#Palabras clave:  
metodologías de  
enseñanza,  
enseñanza de diseño,  
diseño gráfico,  
mapa semántico.

## Enseño diseño: la enseñanza como alternativa profesional para el diseñador industrial. Caso de estudio: Guatemala

### Objetivos

- » Conocer los campos laborales más ocupados por los diseñadores industriales guatemaltecos.
- » Mostrar el perfil profesional del educador en diseño de la Universidad Rafael Landívar.
- » Reflexionar sobre los retos y oportunidades del diseñador en el ámbito de la educación superior.

### Resumen

Los profesionales del diseño industrial tienen ante sí múltiples oportunidades que, sobrepasando la esfera local, los han llevado a especializarse y laborar en áreas muy diversas, planteando así interrogantes como ¿qué repercusiones tiene esto en la estructuración y mejora continua de los programas de diseño? y ¿cómo impacta esta realidad en las decisiones de las Universidades para formar a los nuevos talentos? Estos cuestionamientos que los programas de diseño, a través de sus docentes, deben traducir en acciones para ofrecer una educación que esté en sintonía con el panorama actual.

### Desarrollo de la propuesta

Con una comunidad de egresados que asciende a los 400 diseñadores industriales, el programa de Diseño Industrial de la Universidad Rafael Landívar se ha dado a la tarea de mapear las áreas laborales con mayor participación. Dicho estudio ha brindado una fuente de información muy importante para poder identificar las áreas de conocimiento que tienen y mantendrán un importante protagonismo en la escena local y global, de manera que las mismas puedan ser mejoradas o incluidas en nuestro programa de diseño. Sin embargo, superada esta tarea, queda pendiente una más importante, ¿quiénes son los encargados de mejorar lo existente e impartir los nuevos conocimientos?

El programa de Diseño Industrial de la Universidad Rafael Landívar se caracteriza por formar a diseñadores por diseñadores en materia de diseño. Nuestro cuerpo docente está formado en un 70% de diseñadores industriales, quienes están especializados en diversas materias como mercadeo, reingeniería, emprendimiento, industrias culturales y creativas, administración de empresas (entre otros), lo que asegura que nuestros estudiantes sean competitivos a nivel nacional e internacional. Un logro que se dice fácil, pero no lo es.

**Astrid Rocío  
Mendoza Valladares**

Departamento de Diseño  
Industrial, Universidad  
Rafael Landívar,  
Guatemala.

Reclutar a diseñadores que tengan pasión, voluntad y competencias para transmitir conocimiento es un proceso que ha requerido acciones a corto y largo plazo como captar jóvenes talentos, propiciar espacios de actualización docente y la implementación del "Plan Élite Académico"<sup>1</sup> (entre otras estrategias) para lograr así, conformar un equipo dispuesto a aportar a la visión de un modelo educativo en constante evolución.

### Conclusiones

La enseñanza se ha convertido en una alternativa dentro del quehacer profesional del diseñador, sin embargo, muy poco se ha explorado sobre sus implicaciones como actividad laboral y los retos y oportunidades que supone para los profesionales del diseño. Es por eso importante reflexionar desde el papel de las Universidades, donde promovemos la educación, cómo se define la práctica docente en nuestra disciplina, qué acciones se están tomando para germinar su semilla y cómo se crean todas las condiciones necesarias a su favor.

### Bibliografía y referencias documentales

Universidad Rafael Landívar (2013). *Plan Élite Académico, Facultad de Arquitectura y Diseño*. Guatemala: Cara Parens.

#Palabras clave:  
diseño,  
enseñanza,  
profesionalización,  
guatemala,  
landívar.

<sup>1</sup> Plan Élite Académico (PEA): programa diseñado para brindar refuerzo académico a los estudiantes que necesitan mejorar en determinada área, involucrando para su ejecución a gestores académicos, docentes y alumnos tutores.

## Proyecto de aprendizaje-servicio: diseño+biología+bioquímica

### Objetivos

- » Participación de los alumnos en un proyecto interdisciplinario de Aprendizaje-Servicio relacionado con el ámbito sanitario.
- » Mejora de la búsqueda de información y de la redacción científica de los alumnos.
- » Asentar sus conocimientos del sobre diseño gráfico y comunicar visualmente con eficacia para el público general.

### Resumen

Dentro de los objetivos del Horizonte 2020 de la Universidad de Navarra se ha apostado por la metodología Aprendizaje-Servicio (ApS). En este contexto se genera y desarrolla una colaboración docente entre los Grados en Diseño, Biología y Bioquímica pionera en los tres Grados.

Los 152 alumnos participantes de los tres grados se enfrentan a un proyecto colaborativo con un fin social ligado al ámbito sanitario.

### Desarrollo de la propuesta

Es en este contexto de apuesta por el ApS en el que se genera y desarrolla la colaboración docente entre los Grados en Diseño, Biología y Bioquímica de la Universidad de Navarra. La experiencia docente interfacultativa ha sido pionera en los tres Grados, ya que hasta la fecha este tipo de proyectos se habían realizado a través de asignaturas independientes, reduciéndose con ello su marco académico a una única visión formativa. El presente proyecto incide en disolver dichos límites.

Ésto ha permitido que los 152 alumnos participantes aborden un proyecto colaborativo con un fin social ligado al ámbito sanitario: la divulgación de mensajes con base científica para la información y prevención de posibles enfermedades actuales derivadas de los malos hábitos.

La medicina ha mejorado muchísimo en las últimas décadas hasta el punto de que las principales enfermedades de las sociedades desarrolladas están vinculadas a comportamientos erróneos en nuestra nutrición, actividad física o el estrés. Los alumnos han podido compartir su formación y conocimiento con la sociedad para así mejorar los hábitos de vida y de esa forma promover la propia calidad de vida de nuestro día a día.

Siendo el anterior un objetivo general, cada Grado participante ha desarrollado sus objetivos específicos.

**Andrés  
Tabera-Roldán  
Marina  
Vidaurre-Arbizu  
Pedro  
González-Muniesa  
José A.  
Rodríguez-García  
César  
Martín-Gómez**

Dptos. de Teoría,  
Proyectos y Urbanismo, y  
de Construcción  
Instalaciones y  
Estructuras. Escuela de  
Arquitectura, Universidad  
de Navarra.

Departamento  
de Ciencias de la  
Alimentación y Fisiología,  
Facultad de Farmacia y  
Nutrición. Universidad de  
Navarra,  
CIMA, Universidad de  
Navarra.

Objetivos de aprendizaje:

Ciencias: búsqueda bibliográfica científica relevante y contrastada. Mejora de la redacción científica.

Diseño: asentar conocimientos de diseño gráfico y manejo de herramientas. Color, tipografía, escala, proporción.

Objetivos de servicio:

Ciencias + Diseño: Condensar la información obtenida en la fase de investigación para transmitirla de forma atractiva y clara a la población general.

Los proyectos han sido realizados en grupos de entre tres y cinco alumnos, resultando un total de 20 trabajos el primer semestre y 16 el segundo. La metodología en cada semestre ha tenido ligeras variaciones, si bien el objetivo final de cada grupo ha sido la elaboración de un cartel A1 y un informe resumen.

El resultado se ha expuesto con muy buena acogida en el edificio de Ciencias de la Universidad. Nuestra intención es seguir trabajando y dar continuidad a esta experiencia durante el curso 2019-2020.

### Conclusiones

La experiencia entre alumnos y profesores de distintas facultades ha sido muy positiva, no solo por ser una colaboración pionera entre facultades y departamentos de la Universidad de Navarra sino, sobre todo, por aproximar dos miradas tan diferentes y a su vez necesariamente complementarias: por un lado el pensamiento creativo, aparentemente desligado de razones necesariamente objetivas y basado en la experiencia y subjetividad del creador individual o colectivo; por otra, la base científica fundada en demostraciones empíricas y necesariamente objetivas y demostrables.

En base a la comparativa metodológica entre ambos semestres se puede afirmar que conviene “forzar” los encuentros interdisciplinares entre los alumnos, y sobre todo dotarlos de herramientas concretas para dejar constancia de conceptos y decisiones de dichos encuentros (actas de reunión).

El trabajo realizado se ha centrado en desarrollar los pasos iniciales para la gestación de un Proyecto interfacultativo -en base a Análisis, Idea, Desarrollo y Presentación-, pero dejando de lado y de manera consciente la elaboración de la última de las fases. Es decir, para considerarse un Proyecto de Servicio se deberá tener presente en futuras ediciones al usuario/consumidor en todas sus fases de desarrollo, “thecustomerjourney”.

### Bibliografía y referencias documentales

AAVV (2018). *Design Roots*. New York: Bloomsbury Visual Arts

Bierut, M. (2015). *How to use graphic design to sell things, explain things, make things look better, make people laugh, make people cry and (every once in a while) change the world*. New York:Thames and Hudson.

Polaine, A.; Lavrans, L. y Reason, B. (2013). *Service Design: from insight to implementation*. Brooklyn: Rosenfeld Media

#Palabras clave:  
aprendizaje-Servicio  
ApS  
hábitos saludables  
diseño gráfico  
designthinking

**foro de  
innovación  
docente  
biografías\_**



### **José Antonio Camacho Ramos**

Instituto Europeo de Diseño (IED) Madrid  
Madrid, España

Diseñador de producto freelance, especializado en fabricación digital y prototipado rápido. Docente en Título Superior en Diseño de Producto. Responsable del Área de Prototipos. Formador en sistemas de fabricación digital en el Fablab. Su trabajo actual se centra en desarrollar proyectos creativos, innovadores y sostenibles. Como diseñador, está muy interesado en promover proyectos interdisciplinarios, con la misión de contribuir al progreso de la sociedad y de las personas a través del diseño.

### **Roberta Franceschi**

ESNE Campus Asturias  
Gijón, España

Doctora (Cum Laude) en Bellas Artes por la UCM. Arquitecta y Urbanista con máster en las áreas de Diseño e Innovación, Diseño Industrial y Arte Creación e Investigación. Experiencia docente nacional e internacional (Brasil, España, Polonia, Portugal), tanto en enseñanza presencial como online, en grado, máster oficial y títulos propios. Docente en Unir y Esne Campus Asturias, Investigador en UNIDCOM/IADE Portugal y DiSEA UNIR, donde desarrolla investigaciones en el área de la innovación educativa, metodologías y procesos del diseño y diseño circular.

### **Astrid Rocío Mendoza Valladares**

Universidad Rafael Landívar  
Guatemala, Guatemala

Diseñadora Industrial con experiencia académica en el desarrollo de investigaciones y experiencia laboral en administración de proyectos, especialmente en el ámbito de la cooperación internacional. Aptitud para organizar actividades, coordinar grupos y manejar información. Responsable, organizada y con facilidad para el desarrollo de relaciones interpersonales cordiales. Interés por actividades culturales, artísticas y de diseño.

### **Cristina Peláez Navarrete**

Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga  
Málaga, España

Dra. en Bellas Artes por la Universidad de Granada, especialista en Ilustración gráfica e ilustradora profesional con una treintena de libros ilustrados y más de un centenar de carteles orientados su mayoría al público infantil. En la actualidad investiga sobre la ilustración en España y en concreto sobre la obra del ilustrador Tino Gatagán.

### **David Pérez Medina**

Universidad Europea de Madrid  
Madrid, España

Diseñador especialista en branding, dirección de arte y contenidos, diseño de publicaciones offline y online, coordinación de soportes de comunicación y gestión y control de todos los procesos y técnicas de producción inherentes a la comunicación visual. Ha ejercido mayoritariamente en una compañía de servicios plenos fundada por él, desempeñado la dirección creativa y trabajando en la estrategia de marcas de cuentas multinacionales e instituciones de perfiles muy variados (industria, distribución, gran consumo, servicios, cultura, etc). Desde hace 10 años es además profesor y director de programas de branding en grado y postgrado en Diseño, reconocido por los estudiantes de la Universidad Europea como Mejor profesor de diseño curso 2017-2018.

### **Cátia Rijo**

Escola Superior de Educação IPL  
Lisboa, Portugal

Doctor en Diseño por la Facultad de Arquitectura de Lisboa, Master en Diseño Gráfico y Licenciado en Diseño Visual por IADE. En 2016 fundó DESIGNLAB4U, laboratorio profesional que sumerge a los alumnos en un trabajo pedagógico real, ofreciéndoles la oportunidad de colaborar con proyectos reales, con una proyección comunitaria, generados en un contexto inmersivo de aprendizaje, así como el desarrollo de actividades de enriquecimiento cultural y social. Actualmente es Profesora Asistente de la Escuela de Educación del Politécnico de Lisboa, donde coordina y enseña las unidades curriculares relacionadas con el Diseño y es miembro del equipo de coordinación de la licenciatura de Artes Visuales y Tecnologías en la misma institución. Es coordinadora de la línea de investigación en Artes y Diseño del Centro Interdisciplinario de Estudios Educativos de la Escuela de Educación de Lisboa y miembro investigador del CIAUD. Publica regularmente artículos nacionales e internacionales en revistas especializadas y participa frecuentemente en congresos internacionales y nacionales. Es miembro del comité científico de varias revistas científicas y de conferencias, supervisora de tesis de maestría y doctorado y es invitada regularmente a participar en jurados de maestría y doctorado.



### **Marina Vidaurre-Arbizu**

Universidad de Navarra  
Pamplona, España

Dra. Arquitecta en 2008. Profesora contratada doctora en los grados de Arquitectura y Diseño. Coordinadora de segundo curso del Grado en Diseño hasta 2019 y en la actualidad Directora del Laboratorio de Arquitectura.