



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

ORGANIZA

**di\_mad**

COLABORAN



MADRID



APOYA



PARTNER



CERTIFICA



ALIADOS



foro de  
innovación  
docente  
resúmenes\_

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

Fecha: 22 noviembre  
Hora: 12.00 -14.00

País	Ciudad	Centro	Nombre	Título de la Ráfaga	Pág
España	Castellón	Escuela de Arte y Superior de Diseño de Castellón (EASD)	Lorena Amalia Cuenca Ramón	Co-diseño y metodologías participativas	7
España	Zaragoza	Universidad de Zaragoza	Ignacio López Forniés	Estudios universitarios en ingeniería de diseño: cada vez más cerca de las ciencias sociales	11
España	Alicante	Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alicante (EASDA)	Rafael Luque Peinado	Metodología proyectual en el diseño de interiores	13
Costa Rica	Alajuela	Universidad de Costa Rica	Mariana Maya	Educación disruptiva: nuevas formas de transformar la enseñanza del diseño.	15
El Salvador	Santa Tecla	Escuela de Comunicación Mónica Herrera,	Eugenio Menjívar	ECMH+UDB Diseño para la vulnerabilidad	18
España	Zaragoza	Escuela Superior de Diseño de Aragón (ESDA)	Estefanía Moreno	Creación de una tipografía colaborativa	22
España	Alicante	Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alicante	Francisco Oncina Carratalá	The Art of Protection - La propiedad intelectual como estímulo para la creación de empresas en los países en vías de desarrollo	24
Colombia	Medellín	Institución Universitaria Pascual Bravo	Lina María Ortiz Quimbay	La creatividad y la inteligencia emocional como motor pedagógico	26
Ecuador	Quito	Pontificia Universidad Católica del Ecuador	Ivonne Ortiz Sánchez	Diseño por los refugiados	28

# Co-diseño y metodologías participativas: cómo aplicar la creación colectiva en nuestras escuelas

---

## Objetivos

Presentar el contexto del co-diseño como una metodología de trabajo colectivo trasladable al aula.

Compartir metodologías participativas que den respuesta a la integración del co-diseño en el aula como una nueva forma de creación y producción.

Definir e impulsar un proceso creativo plural y dirigido a los alumnos que integre la experiencia positiva del usuario.

Fomentar la colaboración y la innovación en nuestros centros para acercar la cultura del diseño a la sociedad.

Promover el desarrollo, la transferencia y la implementación de prácticas innovadoras en el aula.

Reflexionar y debatir sobre la construcción de nuevos modelos pedagógicos que promuevan el trabajo en equipos multidisciplinares, interdisciplinares y transversales, en sistemas abiertos y colaborativos.

## Resumen

El co-diseño surge como una novedosa forma de trabajar que replantea la posición del diseñador, al considerar a los usuarios de un diseño como socios de su creación. Se plantea un trabajo colaborativo donde el proceso proyectual es abierto y participativo. Por consiguiente, el interés de la presente comunicación se centra en presentar metodologías participativas que permitan la aplicación del co-diseño en el aula.

## Desarrollo de la propuesta

El desarrollo y progreso digital ha modificado sustancialmente el proceso creativo en el Diseño, con especial atención a los nuevos materiales y nuevas formas de producción. Un panorama en el cual han cambiado los modelos productivos en los que se movía el Diseño: pasándose de modelos económicos basados en la producción y venta a otros basados en la creación y transferencia de conocimiento, tal y como lo definía Alastair Fuad-Luke (2012) en una conferencia durante el congreso Open Design organizado por el FAD, una transición del "Knowhow" al "Growhow".

## **Lorena Amalia Cuenca Ramón**

Departamento  
de Expresión y  
Representación Artística,  
Escuela de Arte y  
Superior de Diseño  
de Castellón (EASD  
Castellón),  
España.

El objetivo del proceso de diseño ha dejado ya de ser el producto creado y cada vez se valora más el proceso creativo, mediante el cual se identifican y satisfacen las necesidades de los usuarios. En consecuencia, el profesorado del ámbito del diseño tiene la responsabilidad de definir su papel en este nuevo panorama, e impulsar un proceso creativo plural y organizado que incluya al alumnado.

Se parte de la convicción de que la co-creación ofrece valor en las experiencias.

Juntar a distintos profesionales, ingenieros, empresarios, diseñadores, usuarios, etc... y trabajar conjuntamente para desarrollar productos, mediante herramientas que fomenten la participación y amplifiquen la creatividad del grupo, puede resultar muy ventajoso. Por ello, a lo largo de esta comunicación, se presenta el análisis de este tipo de herramientas para comprender mejor cómo la creación colectiva influye en los procesos de diseño, siendo, como afirma Mercè Graell, activista de la co-creación en Designit, la creación de herramientas para trabajar en procesos co-creativos uno de los campos de especialización que se abre para los diseñadores.

Por una parte, la co-creación se vincula a la conectividad, resultado del desarrollo de nuevas herramientas que lo permiten. Somos una sociedad conectada y eso debería capacitarnos para ser una sociedad más inteligente.

De hecho, hoy es muy importante entender la potencialidad de los servicios basados en la conectividad y lo mucho que enriquecería a nuestros alumnos futuros egresados, que participen en la definición de estos nuevos servicios.

De otra parte, desde el contexto actual en el que vivimos, un entorno propicio para la creación colectiva que permite y potencia la participación colaborativa, ya que el producto puede someterse a diversas posibilidades de combinación, en cualquier lugar y momento, en función de los deseos del diseñador y las necesidades del usuario, y viceversa. El diseñador debe tomar consciencia plena de ello y preguntarse qué es lo que puede ofrecer al desarrollo de la sociedad, pudiendo encontrar numerosas oportunidades profesionales mediante la conexión con otras áreas de conocimiento, como la ingeniería, la ciencia y las humanidades, áreas en las que el perfil del diseñador puede resultar de interés.

Por lo tanto, nosotros como docentes, debemos trabajar la creatividad en el aula, teniendo en cuenta los beneficios que aporta la aplicación del co-diseño a nuestra metodología, tanto en su estimulación como en la generación de soluciones. Luego, en este marco, se proponen una serie de herramientas y métodos incluyentes del Diseño, donde todos aportan y a todos se les escucha.

#### Conclusiones

El co-diseño supone una oportunidad para implicar a distintos perfiles en el desarrollo de un proyecto. Luego, su integración en el aula como un planteamiento metodológico innovador, permite formar a la nueva generación de diseñadores, desde la interdisciplinariedad, en el pensamiento creativo, la aplicación práctica y la resolución de problemas directamente relacionado con nuestra sociedad.

#Palabras clave:  
co-diseño,  
metodología,  
creación colectiva,  
participación,  
procesos creativos

#### Bibliografía y referencias documentales

Bovill, Cook-Sather, A., Felten, P., Millard, L. y Moore-Cherry, N. (2015). Addressing potential challenges in co-creating learning and teaching: overcoming resistance, navigating institutional norms and ensuring inclusivity in student-staff partnerships. *Higher Education*, Mayo 2015. <http://dx.doi.org/10.1007/s10734-015-9896-4>

Brandt, E. (2006). Designing exploratory design games: a frame work for participation in Participatory Design?, *Proceedings of the ninth conference on Participatory design: Expanding boundaries in design*. Trento, Italy.

Bratteteig, T., Bødker, K., Dittrich, Y., Mogensen, P.H. y Simonsen, J. (2012). Organising principles and general guidelines for Participatory Design projects. *Routledge Handbook of Participatory Design*. 117.

Cameron, L. y Tanti, M. (2011). Students as Learning Designers: Using Social Media to Scaffold The Experience. *eLearning Papers*, 27.

Carey, P. (2013). Student as co-producer in a marketised higher education system: a case study of students' experience of participation in curriculum design. *Innovations in Education and Teaching International*, 50(3), 250-260.

Elejabeitia, J. (2018). Coaching con Design Thinking: El proceso creativo para innovadores, transformadores y amantes del cambio. UK: Next You.

García, I., Noguera, I., y Cortada-Putjol, M. (2018). Students' perspective on participation in co-design process of learning scenarios. *The Journal of Educational Innovation, Partnership and Change*.

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

Ostergaard, K. y Summers, J. (2009). Development of a systematic classification and taxonomy of collaborative design activities. *Journal of Engineering Design*. Vol. 20, No. 1, 57-81. Taylor & Francis.

Roschelle, J., Penuel, W.R. y Schechtman, N. (2006). Co-design of Innovations with Teachers: Definition and Dynamics. Paper presented at the International Conference of the Learning Sciences, Bloomington, IN.

Roldan García, A. F. (2015). El sentido social del co-diseño una aproximación conceptual. *Matices: Caldas, Colombia*.

Sanders, E. and Stappers, P. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *CoDesign: Taylor & Francis*.

Sanders, E. and Simons, G. (2009). A Social Vision for Value Co-creation in Design. *Open Source Business Resource*, December 2009: Value Co-Creation: <http://www.osbr.ca/ojs/index.php/osbr/article/view/1012/973>

Sanders, E. and Jan Stappers, P. (2014). Probes, toolkits and prototypes: Three approaches to making in codesigning.

*CoDesign*. 10. 10.1080/15710882.2014.888183.

Seybold, P.B. (2006). Outside innovation, How your customers will co-design your company's future, HarperCollins.

Sleeswijk Visser, F., Stappers, P.J., VanderLugt, R., y Sanders, E.B.N. (2005).

Context mapping: experiences from practise. *CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and Arts*, Vol1 No2. 119-149, Taylor and Francis.

Zurbrigge, C. y González Lago, M. (2015). Co-creando valor público. Desafíos pendientes para América Latina. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad*, volumen 10/número 30, 2015 pp. 143-171.

# Estudios universitarios en ingeniería de diseño: cada vez más cerca de las ciencias sociales

**Ignacio López Forniés**  
**Eduardo Manchado Pérez**  
**Carlos Romero Pique-  
ras**

Departamento de  
Ingeniería de Diseño y  
Fabricación, Escuela de  
Ingeniería y Arquitectura,  
Universidad de Zaragoza,  
España.

## Objetivos

- » Exponer la situación actual de los vectores que guían la actividad profesional de diseño.
- » Proponer una reflexión acerca de la vocación de servicio social que impregna en los últimos tiempos la actividad de diseño industrial.
- » Poner en valor la aportación realizada en la Escuela de Ingeniería y Arquitectura de la Universidad de Zaragoza a la hora de reflejar en sus planes de estudios esta evolución de la disciplina profesional respecto del actual contexto social, económico, industrial y cultural.

## Resumen

Los vectores que han definido hasta ahora la actividad de diseño de producto y los consiguientes planes de estudio para formar profesionales en la materia deben ser revisados a fondo. Actualmente, la vocación de servicio a la sociedad ha adquirido un peso mucho más relevante. Los planes de estudios de la Escuela de Ingeniería y Arquitectura de la Universidad de Zaragoza ya responden a esta demanda.

## Desarrollo de la propuesta

Tradicionalmente, la profesión de diseño de producto se ha definido por tres vectores: La atención al sector industrial, esencialmente fabril, centrada en la selección de componentes, materiales y procesos; el conocimiento y estudio del mercado, buscando posicionar adecuadamente el producto, y comunicar su valor al cliente por medio de la publicidad y el marketing; el desarrollo de un discurso estético y formal pregnante, característico y reconocible.

Consiguientemente, estos tres vectores han sido el eje central que ha configurado la mayor parte de competencias y contenidos de los planes de estudio con que se ha formado a los profesionales actualmente en ejercicio. No obstante, en los últimos tiempos el vector industrial está siendo afectado por la aparición de fenómenos como los nuevos medios de producción (fabricación aditiva) o los usuarios maker, consecuencia de la aparición de determinados avances tecnológicos junto a la crisis económica. La crisis ha hecho también revisar los modelos de mercado y las estrategias de marketing, ya que no sólo ha afectado a la capacidad de consumo de los usuarios, sino que ha conllevado cambios relevantes en el contexto de valores socioculturales.

Como reflejo de todo ello, también la actividad centrada meramente en la generación de discurso estético se encuentra en retroceso.

Mientras estos aspectos declinan, un nuevo vector ha aparecido con fuerza.

Partiendo de la preocupación medioambiental de los años 1990s crece un sentido de responsabilidad vinculado al ejercicio profesional, que está en el centro de una nueva concepción del diseño como una actividad que esencialmente resuelve los retos más diversos, prestando un servicio a la sociedad.

Esta concepción está estrechamente vinculada a enfoques como el diseño de servicios, la innovación abierta y el diseño social, generando nuevas oportunidades e incorporando nuevas herramientas metodológicas. La actividad de diseño se aproxima así al entorno de las ciencias sociales, aunque caracterizada por una vocación utilitaria.

Los planes de estudio dirigidos a formar nuevos profesionales del diseño deberían reflejar estos cambios e incorporar nuevas competencias, resultados de aprendizaje y sistemas de evaluación. En la Escuela de Ingeniería y Arquitectura de la Universidad de Zaragoza se es consciente de ello, y sus planes de Grado en Ingeniería de Diseño Industrial y Desarrollo de Producto y de Máster en Ingeniería de Diseño, recientemente implantados, reflejan este cambio. Así, las asignaturas de Taller de Diseño de 3er. y 4. Curso de Grado Universitario y la mayor parte de asignaturas obligatorias del Máster Universitario, parten de estas premisas, aplicadas desde el aprendizaje basado en proyectos y el trabajo en equipo como principales metodologías docentes.

## Conclusiones

La actividad de diseño aporta una visión innovadora a la búsqueda de soluciones capaces de atender las necesidades de las personas. Consecuentemente, debe evolucionar de un modo abierto y creativo, orientado a la mejor satisfacción de ese requisito. La evolución del contexto social, económico, industrial y cultural le demanda un fuerte compromiso de servicio social como vector relevante, lo que supone un reto y una oportunidad.

#Palabras clave:  
Ingeniería de diseño,  
Diseño social,  
Diseño de servicios,  
Ciencias sociales

## Bibliografía y referencias documentales

Bergvall-Kåreborn, B., & Ståhlbröst, A. (2009). Living Lab: an open and citizen-centric approach for innovation. *International Journal of Innovation and Regional Development*, 1(4), 356-370.

Field Guide to Human-Centered Design: available at [www.IDEO.org](http://www.IDEO.org) and [www.designkit.org](http://www.designkit.org)

Manzini, E. (2015). *Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation*. MIT press.

Rejón, J. V. (2009, August). Showing the value of ethnography in business. In *Ethnographic Praxis in Industry Conference Proceedings* (Vol. 2009, No. 1, pp. 162-169). Wiley/Blackwell (10.1111).

Stickdorn, M., Schneider, J., Andrews, K., & Lawrence, A. (2011). *This is service design thinking: Basics, tools, cases* (Vol. 1). Hoboken, NJ: Wiley.

Stickdorn, M., Hormess, M. E., Lawrence, A., & Schneider, J. (2018). *This Is Service Design Doing: Applying Service Design Thinking in the Real World*. "O'Reilly Media, Inc."

# Metodología proyectual en el diseño de interiores

**Rafael Luque Peinado**  
**Ana María Gómez Robles**

Departamentos de Materiales y Tecnología, y Departamento de Diseño de Interiores. Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alicante (EASDA), España.

## Objetivos

- » Exponer una metodología de trabajo funcional del alumno de diseño de interiores a lo largo de los cuatro cursos que componen los estudios teniendo como base la asignatura de Proyectos.
- » Establecer relaciones didácticas de enseñanza aprendizaje entre las diferentes materias establecidas en el currículo de la EASDA (conexiones verticales y horizontales), para conseguir los objetivos propuestos.
- » Análisis de resultados en los proyectos TFT de la EASDA.

## Resumen

Establecer una metodología eficaz en los Estudios Superiores de Diseño de Interiores, que integre distintas conexiones (verticales y horizontales) entre las materias existentes en el currículo de los estudios y queden reflejados en el Trabajo Final de Título de los alumnos.

Según Ander-Egg (1999) desde el punto de vista organizativo, se pueden distinguir tres tipos de taller: el taller horizontal, taller vertical y taller total. El taller horizontal se caracteriza por considerar a las asignaturas de manera individual, ejercicios fragmentados y no incardinados. Con esta metodología, que actualmente se está aplicando en la (EASDA), el docente valora al alumno, sin fijar objetivos globales del proyecto, y a veces pierde el interés del estudiante, por lo que se buscan proyectos innovadores e interesantes, lo suficientemente valioso para estimularlos.

El taller vertical en cambio integran alumnos de diferentes cursos dentro de la misma especialidad, para la realización de un proyecto en común.

Finalmente el taller total consiste en incorporar a todos las profesoras y profesores y estudiantes de un centro educativo en la realización de un proyecto o programa. Para poder realizar esto hace falta un programa lo suficientemente rico y flexible, que nos permita integrar todas las necesidades curriculares. Esta metodología vertical está vinculada al conjunto del currículo y su objetivo es que se pongan en práctica los conocimientos adquiridos en asignaturas que utilicen otras metodologías pedagógicas. Es evidente que para integrar en un proyecto alumnos de diferentes cursos y grupos es necesario conocer otras materias que no aparecen en el currículum oficial de los estudios de Diseño, tales como la Ética, la Resiliencia, la Diversidad, la Seguridad, la Tolerancia, el Respeto y la Empatía, entre otras materias. Todas estas materias transversales quedarán incluidas en nuestra metodología, y llega a desarrollarse plenamente en el taller total.

## Desarrollo de la propuesta

El planteamiento de nuestro Proyecto surge ante las necesidades observadas a lo largo de estos últimos años de docencia (diez años) y de la comparativa que hemos ido estableciendo a través de nuestra experiencia en el sector privado del diseño, la edificación y la tecnología.

La metodología que queremos plantear y que consideramos como un sistema de trabajo actual, eficaz y óptimo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se basa en propuestas interdisciplinarias, colaborativas y abiertas. El alumno aprenderá de manera natural, lógica, estructurada y amena a interrelacionar conceptos, experiencias y aprendizajes. Para poder organizar todo este proceso los grupos deben ser interdisciplinarios, tanto a nivel alumnado (alumnos de diferentes cursos, grupos y especialidades), como a nivel del profesorado que deberá proceder de diferentes especialidades y departamentos para acompañar al alumno en la transversalidad de su proyecto.

La metodología empleada se concibe como una metodología abierta, colaborativa y que da prioridad a las "ideas" que parten del alumnado y "cómo resolverlas" ayudados por el resto del grupo y el profesorado.

También hemos querido plasmar diferentes experiencias en movilidades europeas, donde hemos detectado carencias y posibles mejoras que nos gustaría implantar en nuestra escuela.

» Análisis del estado actual:

1.- Materiales impartidos en los distintos cursos

2.- Proyectos desarrollados por cursos.

» Metodología existente.

» Necesidades detectadas.

» Metodología propuesta:

» Directrices generales

» Conexiones Verticales

» Conexiones Horizontales

» Desarrollo del proyecto acorde a la metodología establecida en los diferentes cursos de los estudios. Contenidos y objetivos.

» Recursos materiales y didáctica.

» Resultado final. Trabajo fin de título del alumnos.

## Conclusiones

Este planteamiento busca mejorar la calidad de la enseñanza y el resultado final del estudiante en los Estudios Superiores de Diseño de Interiores, aunque es igualmente aplicable al resto de especialidades que se imparten en los estudios de Diseño.

#Palabras clave: metodología abierta, interdisciplinaria, enseñanza, aprendizaje, espacios colaborativos, conexiones verticales y horizontales

## Bibliografía y referencias documentales

Pita Fernández S. Elementos básicos en el diseño de un estudio. Disponible en URL: <http://www.fisterra.com/mbe/investiga/1diseno/1diseno2.pdf>

Contandriopoulos AP, Champagne F, Potvin L, Denis JL, Boyle P. Preparar un proyecto de investigación. Barcelona: SG ed; 1991.

Amezcu M. El protocolo de investigación. En: Frías Osuna A. Salud Pública y educación para la salud. Barcelona: Masson; 2001.p.189-99.

Raminger L. Metodología de la investigación. Disponible en URL: <http://www.bioetica.bioetica.org/investigando2.htm>

Henriquez E , Zepeda MI. Preparación de un proyecto de investigación. Cienc Enferm 2003; 9:23-8.

Metodología de la investigación en la APS. Disponible en URL: [http://bvs.sld.cu/libros\\_texto/mgi\\_tomoi/capitulo11.htm](http://bvs.sld.cu/libros_texto/mgi_tomoi/capitulo11.htm)

Guía 1. Formulación y presentación del proyecto de investigación. Disponible en URL: <http://www.ut.edu.co/investigacion/seriados/3/guia1.htm>

Elaboración del protocolo o proyecto de investigación. Disponible en URL: <http://aps.sld.cu/bvs/materiales/meto-investigacion/bibliografia.htm>

Guía para la confección de un proyecto de investigación. Disponible en URL: <http://jagua.cfg.sld.cu/~celorio/Proyecto.htm>

Bruno, M. (1983). Cómo nacen los objetos. Apuntes para una metodología proyectual. Barcelona: GG. Carlos A. Sabino (1996). El proceso de Investigación. Madrid: Lumen- Humanitas

Pineda, E.B.-Alvarado, E. L.- Canales, F. H. (1994). Metodología de la Investigación. Madrid: Organización Panamericana de la Salud.

SEP. (2009) Planteamiento de un proyecto. En Propuesta académica para la formación de docentes en el Distrito Federal. México p.p108

Moursund, D (...) El Aprendizaje por Proyectos utilizando las TIC. En Project-Based Learning Using Information Technology.

Díaz, B. F (2006) Concepción actual de la estrategia de proyectos y competencias que promueve. En Enseñanza situada. Vínculo entre la escuela y la vida. México Mc GrawHill.

UFAP (...) Aprendizaje basado en problemas. Disponible en:[http://ufap.dgdp.uaa.mx/descargas/abp\\_aprendizaje.pdf](http://ufap.dgdp.uaa.mx/descargas/abp_aprendizaje.pdf) Consultado: Abril 8, 2010 Díaz, B. F

(2006) La importancia del rol del docente como tutor en elABP. En Enseñanza situada. Vínculo entre la escuela y la vida. México. Mc GrawHill.

## Educación disruptiva: nuevas formas detransformar la enseñanza del diseño. “El rally creativo”

### Objetivos

- » Motivar la integración de grupos de trabajo interdisciplinarios desde el planteamiento de nuevos roles del diseñador en la intervención de espacios públicos.
- » Establecer una metodología donde la interdisciplina pueda articularse de manera sistémica para generar valor y cambio social real en las comunidades menos favorecidas.
- » Entender el diseño como proceso y herramienta de provocación.
- » Generar nuevas dinámicas de participación y de co-diseño desde la persona.
- » Desarrollar nuevos modelos innovación social que se repliquen y escale

### Resumen

El proyecto del Play Lab pretende repensar el rol del diseñador y trabajar de manera interdisciplinaria entre profesores y estudiantes de Arquitectura y Diseño, al enfocarse en procesos etnográficos, de co-diseño e implementación, como una herramienta de provocación y reflexión crítica, que genere nuevas maneras de pensar, hacer e intervenir el espacio y las dinámicas públicas.

### Desarrollo de la propuesta

El rol del diseñador debe ser repensado desde diferentes escenarios, en un mundo cambiante y con nuevas necesidades. La escuela de Arquitectura, Arte y Diseño del Tecnológico de Monterrey, campus Querétaro, México, ha trabajado durante 3 años en un proyecto llamado PlayLab, un modelo educativo que se consolida en un semestre a tiempo completo, desde una experiencia de aprendizaje real, proporcionando una base académica estable para la innovación en el co-diseño social y la adaptación constante a los contextos sociales y culturales cambiantes. Play Lab, que tiene la intención de repensar el rol del diseñador dentro de un nuevo modelo educativo, permite que estudiantes de diferentes disciplinas, principalmente de Arquitectura y Diseño, se unan para enfrentar los desafíos sociales de una comunidad local específica como plataforma para la innovación social, la experimentación y el aprendizaje. En contextos reales, se enfoca en descubrir historias de verdad a través de técnicas etnográficas, métodos participativos junto con diagnósticos territoriales.

**Mariana Maya**  
**Carlos Cobreros**  
**Stefania Biondi**  
**Elsa Ontiveros**

Escuela de Arquitectura,  
Arte y Diseño,  
ITESM, México.

Escuela de Ciencias  
Sociales y Gobierno,  
ITESM, México.



En 2018, PlayLab trabajó en Menchaca, una comunidad con un alto nivel de vulnerabilidad y marcada por la pobreza y la marginación. El enfoque se centró en los niños, quienes desarrollan habilidades de diseño juntos a los estudiantes del PlayLab, mientras encuentran posibilidades de intervención comunitaria, a través de la modificación de sus propios espacios públicos, aplicando un método de intervención basado en el juego.

El resultado fue el diseño de espacios colectivos inclusivos y resilientes, desde una intervención flexible, semi-efímera y provocativa, de la cual la comunidad aprendió de sí misma. Los niños que se encuentran en este espacio reciben, por medio de una estructura semi-móvil casi invisible, una provocación, un pretexto para la participación y colaboración de una manera orgánica, para la creación, la prueba, la experimentación y la validación.

Así, el diseño, como reflexión crítica, genera profundos cambios sociales al mismo tiempo que fomenta una discusión, en lugar de ser un resultado, genera la inclusión y expansión del poder colectivo desde el proceso, a través del reconocimiento de la diferencia y la diversidad. Se renuncia al carácter antagonista existente normalmente en el centro de la discusión democrática, y el proceso y la propuesta absorben el conflicto y lo legitiman.

Para el Play Lab, el diseño como crítica es una estrategia para generar oportunidades de participación, integración y diferenciación. Durante los procesos de diagnóstico a través de herramientas etnográficas y análisis territorial, los protagonistas dialogan y confrontan conflictos en un espacio escenificado.

Se asume la diversidad de cada lugar y cada grupo. Los hechos observados se describen como contribuyentes a la transparencia, los cimientos para la acción y la intervención.

Durante el diseño y el prototipaje, la experiencia de los participantes, tanto gente de la comunidad como diseñadores, es fundamental.

Ambos se convierten en activistas involucrados en la transformación y concepción del público, entendida como una condición física, espacial y social.

#### Conclusiones

Un objetivo fundamental para el Play Lab es seguir incentivando la investigación-acción, como principio del buen diseño, desde el valor del proceso, más allá del resultado. Nada más desafiante para los estudiantes que un contexto real donde es imposible trabajar sin una investigación inmersiva y una comprensión precisa de la persona y el contexto para la generación de ideas y su implementación.

#### Bibliografía y referencias documentales

Atili, A. and Mouffe, Ch. (1996). Pluralismo agonista, la teoría ante la política (entrevista con Chantal Mouffe). *Revista Internacional de Filosofía Política*, 8, 139-150.

Apsan, A. (2016). Re-imagining Participatory Design: Reflecting on the AS-FUK Change by Design Methodology. *Design Issues*, 32(3), 98-111. Bayona, X. (2016). Introduction. In: Sánchez-Vidiella, A., *Arquitectura efímera. 1000 proyectos y 1000 ideas*. Barcelona: Promopress Editions.

Böhtlingk, E. (2012). Everything is moving. In: Seonwook, K. y Miyoung, P., *Construction and Design Manual. Mobile Architecture*. Berlin: DOM publishers.

DiSalvo, C. (2010). Design, Democracy and Agonistic Pluralism. In *Proceedings of the Design Research Society Conference 2010* (pp. 366-371). Montreal.

Emerson, R. M., Fretz, R. I., and Shaw, L. L. (2011). *Writing ethnographic fieldnotes*, 2nd ed. Chicago: University of Chicago Press.

Erling, B., Pelle, E., and Per-Anders, H. (2010). Participatory Design and Democratizing Innovation. In *proceeding of the 11th Biennial Participatory Design Conference*, 41. New York.

Fainstein, S. (2000). *The Just City*. London: Cornwell University Press.

Hammersley, M. and Atkinson, P. (2007). *Ethnography: principles in practice*. London: Taylor and Francis Ltd.

Hansson, K., Forlano L., Jaz Hee-Jeong, Ch., DiSalvo, C., Cerratto Pargman, T., Bardzell, S., Lindtner, S. and Joshi, S. (2018). Provocation, Conflict, and Appropriation: The Role of the Designer in Making Publics. *Design Issues*, 34(4), 3-7.

Harvey, D. (2008). The Right to the City. *New Left Review*, 53, 23-40.

Kronenburg, R. (2008). *Portable Architecture. Design and Technology*. Basel: Birkhauser Verlag AG.

Manzini, E. and Rizzo, F. (2011). Small Projects/Large Changes: Participatory Design as an Open Participated Process. *CoDesign*, 7 (3-4), 199-215.

Majoor, S. (2018). Coping with ambiguity: An urban megaproject ethnography. *Progress in Planning*, 120, 1-28.

Miesse, M. (2010). *The Nightmare of Participation*. Berlin: Sternberg.

Montes-Montoya, A. (2016). La diversidad cultural colectiva en tensión-sostenida: una mirada desde la democracia agonista de Mouffe. *Acta Sociológica*, 71, 195-217.

Rhodes, R. A. W. (2005). Everyday life in a ministry: public administration as anthropology. *The American Review of Public Administration*, 35(1), 3-25.

Ronald, R. (2011). Ethnography and comparative housing research. *International Journal of Housing Policy*, 11(4), 415-437.

Steen, M. (2012). Human-Centered Design as a Fragile Encounter. *Design Issues*, 28(1), 72-80.

Van Hulst, M. J. (2018). Quite an experience: using ethnography to study local governance. *Critical Policy Studies*, 2(2), 143-159.

Wilson, S. and Zamberlan, L. (2015). Design for an Unknow Future: Amplified Roles for Collaboration, New Design Knowledge and Creativity. *Design Issues*, 31(2), 3-15.

#### Youtube:

» [www.youtube.com/watch?v=6eEu8SaPnnc](http://www.youtube.com/watch?v=6eEu8SaPnnc)

» [www.youtube.com/watch?v=0aSWI5mZ-ls](http://www.youtube.com/watch?v=0aSWI5mZ-ls)

Entrevista a alumnos y a Manuel Estrada sobre el proyecto de Tristana. Canal Saturno, Aragón TV

Cadi. Boletín informativo Mayo-Agosto 2019

[www.disenaforum.com/boletines/archivo/boletin-n43/boletin.htm#not03](http://www.disenaforum.com/boletines/archivo/boletin-n43/boletin.htm#not03)

#Palabras clave:  
Arquitectura,  
diseño crítico,  
comunidad, etnografía,  
métodos participativos

## ECMH+UDB Diseño para la vulnerabilidad

### Eugenio Menjivar

Escuela de Comunicación  
Mónica Herrera

El Salvador

#### Objetivos

Generar un proyecto de diseño mediante la colaboración interdisciplinaria que responda a las demandas de vulnerabilidad de una comunidad costera para evidenciar la labor de las universidades en la formación de diseñadores capacitados para responder a un contexto local.

Descubrir cuáles son las principales causas de vulnerabilidad en comunidades costeras en El Salvador.

Describir las condiciones de vida de una comunidad costera para comprender cómo la vulnerabilidad es un obstáculo en el desarrollo local.

#### Resumen

Desde el año 2016, la Escuela de Comunicación Mónica Herrera y la Universidad Don Bosco me han brindado la oportunidad de coordinar el proyecto "Diseño para". El proyecto surge como una propuesta de integrar un grupo de estudiantes de diseño de diferentes especializaciones y diferentes entornos sociales, para abordar problemáticas relevantes para la sociedad salvadoreña y difundir la práctica del diseño como una herramienta de cambio social.

"Diseño para la vulnerabilidad" es la segunda edición una propuesta en la que buscábamos encontrar dentro de las comunidades de la Zona Costera una oportunidad de hacer Diseño Centrado en las Personas. El mayor logro ha sido la red de colaboradores nacionales e internacionales vinculados a lo largo del desarrollo del proyecto.

#### Desarrollo de la propuesta

"Vulnerabilidad, puede definirse como la capacidad disminuida de una persona o un grupo de personas para anticiparse, hacer frente y resistir a los efectos de un peligro natural o causado por la actividad humana y para recuperarse de los mismos". (IFCR, 2019).

Este enunciado fue base para iniciar una investigación en la que trabajaron 10 estudiantes de diseño (Gráfico, Industrial y Estratégico). Las primeras acciones del proyecto, consistieron en una inmersión de parte de los estudiantes en el día a día de las comunidades rurales a estudiar. Finalmente, se decidió delimitar geográficamente el campo de estudio a la Zona Costera. El sitio de estudio fue el cantón El Majahual, en el departamento de La Libertad. Está conformado por seis caseríos con un aproximado de 1,000 familias. De acuerdo a la Secretaría Técnica de la Presidencia (2012) el 34% de los hogares de la

zona costera depende exclusivamente de las mujeres, siendo muchas de ellas madres solteras, con un promedio de 3 hijos por familia.

La razón, el alto interés del Gobierno nacional y la Cooperación Internacional en el desarrollo del sector Turismo, en el marco del Fomilenio II (E&N, 2015).

En un país como El Salvador, con una alta densidad poblacional, la pobreza se concentra en el área rural; es posible afirmar que la pobreza hace más propensa a una comunidad de ser vulnerable. La investigación ayudó a determinar que la mayor vulnerabilidad de las comunidades costeras es en el tema de acceso y saneamiento del agua para consumo humano, esto está alineado al ODS número 6 (ONU, 2019). Además, según la AECID (2010) en el área rural el 68% de la población no tiene acceso a agua potable.

Dentro de este escenario existen actores externos que brindan asistencia o generan proyectos de desarrollo local, acceso y saneamiento de agua. Entre ellos se encuentran las ADESCOS (Asociaciones de Desarrollo Comunal), ONG como Fundación La Red<sup>1</sup>, AZURE<sup>2</sup>, CRS<sup>3</sup>, FUSADES<sup>4</sup>.

Fundación La Red, fue uno de los actores clave en convertirse en aliado, pues ellos nos permitieron conocer a las personas indicadas para comprender el problema desde la perspectiva de los habitantes. Al analizar la información, se determinó que era necesario confirmar el grado de salubridad en que se recolecta y almacena el agua en los hogares. Para esto se colaboró con el laboratorio de pruebas de la Fundación Salvadoreña para el Desarrollo Económico y Social, tomando muestras de agua con sus técnicos en las tres fuentes de acceso, grifo de hogar, nacimiento y río.

Con estos resultados se vinculó el proyecto con AZURE, empresa social, que elabora estudios hidrológicos y de manejo de sistemas de distribución de agua en comunidades vulnerables.

Se llevaron a cabo varias visitas de campo para que conocieran a la comunidad, en su dimensión geográfica y humana. Con esta información ellos elaboraron una carpeta técnica que le servirá a la comunidad para gestionar ayuda para el mejoramiento del sistema de distribución de agua y su sostenibilidad.

Un elemento importante para este proyecto fue la comunicación. Para ello se buscó la alianza con un líder tecnológico como SAMSUNG. Esta compañía brindó las herramientas digitales para lograr un material fotográfico 360. La idea central fue que el espectador pudiera comprender el proyecto a través de una vivencia interactiva donde pudiera ver el problema desde los zapatos de alguien de la comunidad. Y así percibir el recorrido que hacen las familias para recolectar agua todos los días.

Luego de la investigación, la primera acción se enfocó en el tema de acceso al agua. Para ello se elaboró material audiovisual que permite visibilizar el problema de la Comunidad Playa el Majahual. Con este material se presentó el proyecto a las diferentes instituciones involucradas para determinar cuál sería su participación dentro del proyecto. Se documentó el recorrido que las mujeres deben hacer para acceder a la fuente de abastecimiento del vital líquido.

Posteriormente se llevaron a cabo pruebas de la calidad del agua gracias a la colaboración del Laboratorio de FUSADES.

Así mismo se coordinó de nuevo colaboración con un equipo técnico de AZURE, para elaborar una carpeta técnica para la Comunidad. Los resultados de las

pruebas del agua y los documentos elaborados fueron el primer paso para que la Directiva de la Comunidad acceda a fondos que permitan elaborar un sistema de distribución sostenible de agua para estas comunidades.

La segunda acción está relacionada a la recolección y saneamiento del agua.

Para ello se desarrollaron prototipos de filtros y contenedores que pudieran ser de fácil fabricación y acceso para comunidades. Los estudiantes diseñaron el prototipo de un eco filtro, el cual consiste en un contenedor plástico que recibe el agua filtrada a través de un segundo contenedor elaborado con barro y bio carbón. Todos los materiales empleados son de fácil acceso pues forman parte de los recursos naturales de la comunidad. Al momento de validar el funcionamiento de este filtro se encontró a una organización que tiene la capacidad técnica para su producción.

Actualmente el proyecto está en la fase de desarrollo de un Modelo de Negocio como Emprendimiento Social, en busca de aliados estratégicos que permitan la sostenibilidad del mismo.

#### Conclusiones

La colaboración entre dos instituciones de educación en diseño a lo largo de estos años, nos ha permitido tener un mayor alcance y difusión del quehacer del diseño salvadoreño a nivel nacional e internacional. Teóricos contemporáneos del diseño como Victor Margolin (2016) y Ezio Manzini (2015) nos plantean la verdadera función del diseño: construir un mundo mejor mediante la colaboración entre diseñadores profesionales y la misma sociedad.

La innovación social parte de la detección de necesidades reales por parte de los individuos y cómo estos hacen usos de sus recursos y conocimientos para, en colaboración, hacer de este un mundo donde el diseño es una práctica diaria para mejorar la vida de las personas.

1 La Red, <http://lared.sv/es/que-hacemos/>

2 Servicios Técnicos Azure (ATS por siglas en inglés) es un socio entre CRS y Azure S.A., una empresa social salvadoreña. <http://www.azure.com.sv>

3 <https://www.crsespanol.org/donde-servimos/america-latina-y-el-caribe/el-salvador/>

4 Fundación Salvadoreña para el Desarrollo Económico y Social <http://fusades.org>

#### Bibliografía y referencias documentales

AECID (2010) El Salvador en breve. <http://www.aecid.es/ES/FCAS/>

Economía y Negocios (2015) EE.UU. y El Salvador lanzan Fomilenio II para el desarrollo de zona costera.

Recuperado de: <https://www.estrategiaynegocios.net/lasclavesdel-dia/878256-330/eeuu-y-el-salvador-lanzan-fomilenio-ii-para-el-desarrollo-de-zona>

International Federation of Red Cross and Red Crescent Societies. (2019).

¿Qué es la vulnerabilidad?.

<https://www.ifrc.org/es/introduccion/disaster-management/sobre-desastres/que-es-un-desastre/que-es-la-vulnerabilidad/>

Manzini, E. (2015). Cuando todos diseñan: una introducción al diseño para la innovación social. Madrid: ExperimentaTheoria.

Margolin, V. (2016). *Construir un mundo mejor: diseño y responsabilidad social*. México: Editorial Designio Organización de las Naciones Unidas (2019).

Objetivos de desarrollo sostenible.

Recuperado de: [https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/Secretaria Técnica de la Presidencia](https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/Secretaria-Tecnica-de-la-Presidencia) (2012). La franja costera marina: un territorio de oportunidades.

Recuperado de: <http://www.secretariatecnica.gob.sv/la-franja-costero-marina-un-territorio-de-oportunidades/>

#Palabras clave:  
colaboración,  
innovación social,  
diseño estratégico,  
vulnerabilidad

## Creación de una tipografía colaborativa

**Francisco Oncina Carratalá**  
**M<sup>a</sup> Isabel Alemany García**  
**Celia Molina Sarrió**

Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alicante  
España

### Objetivos

- » Dotar al Gobierno de Aragón de una tipografía ligada a Luis Buñuel generando identidad y transmitiendo un mensaje claro y coherente.
- » Dar valor y visibilidad al trabajo tipográfico en Aragón.
- » Incentivar la innovación en la cultura.

### Resumen

A lo largo de 2018, cinco alumnos de la ESDA desarrollaron una tipografía para Buñuel, un encargo del Gobierno de Aragón. La iniciativa se desarrolló dentro del entorno educativo de la ESDA, incorporada a su proyecto docente y de investigación, y generando interacción con el mundo profesional a través de trabajos en talleres con especialistas de latipografía.

Los profesionales que colaboraron en el proyecto, tipógrafos nacionales e internacionales, aportaron valor a su desarrollo por medio de cursos y workshops, y ofrecieron a los alumnos un aprendizaje basado en la práctica, la experiencia y la exigencia.

Este proyecto encaja en el tema planteado en la relación de modelos educativos y diseño innovador por una parte y nuevas competencias en la formación por otra.

### Desarrollo de la propuesta

El proyecto comenzó con la búsqueda de un cliente, que nos permitiera la colaboración de profesionales tipógrafos en el proceso de elaboración, y así garantizar un resultado profesional.

Una vez conseguida la necesaria financiación, se organizó un grupo de alumnos coordinados por profesores del centro, que durante un año han desarrollado el proyecto. El grupo de trabajo definió la línea argumental de la tipografía, sus usos, sus prioridades y sus necesidades, de acuerdo con el Gobierno de Aragón.

Ya que el grupo de trabajo se reunía una vez a la semana, fuera del horario de clase, parte del proceso se hacía de forma individual y los viernes servían para poner en común, elegir y plantear nuevas tareas para el próximo encuentro.

Los tipógrafos colaboradores aportaron su conocimiento, que redundó en la calidad de Tristana. Cada uno estuvo dos días, en workshop intensivo con los cinco alumnos y dando además una charla magistral abierta a todos los alumnos de la ESDA y Escuela de Arte.

En orden cronológico contamos con la presencia de Iñigo Jerez, Jordi Embodas, Martin Majoor, Fabrizio Schiavi y Mario Piazza. También contamos con la colaboración desde Londres de Pedro Arilla durante todo el proyecto.

El resultado es una familia tipográfica compuesta por redonda, negrita y cursiva, con 253 glifos cada peso. Se entregaron al Gobierno de Aragón los archivos de Tristana en Open Type, True Type, EOT y WOFF2.

Nunca antes habíamos podido contar con tantos profesionales de primera línea vinculados a un proyecto docente. Todos los que de una u otra forma hemos participado en el proyecto nos sentimos orgullosos.

Esta tipografía se puede descargar de manera gratuita en la página web [www.patrimonioculturaldearagon.es](http://www.patrimonioculturaldearagon.es)

### Conclusiones

Tristana es una tipografía muy meditada, sobre la que han volcado su conocimiento los grandes tipógrafos con lo que hemos tenido la suerte de contar. El resultado es totalmente profesional, hemos aprendido mucho por el camino y demuestra que cuando hay voluntad y decisión no hay límites.

### Bibliografía y referencias documentales

[www.esda.es](http://www.esda.es)

Los tipógrafos participantes:

» [www.textaxis.com](http://www.textaxis.com)

» [www.tipografies.com](http://www.tipografies.com)

» [www.martinmajoor.com](http://www.martinmajoor.com)

» [www.fsd.it](http://www.fsd.it)

» [www.pedroarilla.com](http://www.pedroarilla.com)

Exposiciones:

» [dimad.org/en/exposicion-tristana/](http://dimad.org/en/exposicion-tristana/)

» [madridgrafica.org/exposiciones-2018/](http://madridgrafica.org/exposiciones-2018/)

Youtube:

» [www.youtube.com/watch?v=6eEu8SaPnnc](http://www.youtube.com/watch?v=6eEu8SaPnnc)

» [www.youtube.com/watch?v=0aSWI5mZ-ls](http://www.youtube.com/watch?v=0aSWI5mZ-ls)

Entrevista a alumnos y a Manuel Estrada sobre el proyecto de Tristana. Canal Saturno, Aragón TV Cadi. Boletín informativo Mayo-Agosto 2019

[www.disenaforum.com/boletines/archivo/boletin-n43/boletin.htm#not03](http://www.disenaforum.com/boletines/archivo/boletin-n43/boletin.htm#not03)

[www.patrimonioculturaldearagon.es/agenda-portada/tristana-una-tipografia-para-bunuel](http://www.patrimonioculturaldearagon.es/agenda-portada/tristana-una-tipografia-para-bunuel)

# La creatividad y la inteligencia emocional como motor pedagógico: una experiencia narrativa hacia un aprendizaje positivo

**Lina Maria Ortiz Quimbay**

Decanatura Facultad de Producción y Diseño  
Institución Universitaria Pascual Bravo, Medellín  
Colombia

## Objetivos

Exponer una ruta de diseño metodológico basada en la narrativa y la experiencia, que permite integrar y potencializar la inteligencia emocional y la creatividad sobre los estudiantes de Diseño, aplicada a los proyectos integradores de aula como herramienta de construcción proyectual.

## Resumen

El presente trabajo pretende ejemplificar la relación existente entre las variables de creatividad, inteligencia emocional, rendimiento académico y metodologías de trabajo utilizadas en la facultad de Producción y Diseño de la Institución Universitaria Pascual Bravo, a través de los proyectos integradores de aula (PIA), como proyecto pedagógico que redefine el aprendizaje significativo.

## Desarrollo de la propuesta

El presente trabajo parte de la investigación realizada como resultado de mi TFM en Neuropsicología y Educación "La creatividad y la inteligencia emocional como motor pedagógico: una experiencia narrativa hacia un aprendizaje positivo", donde partimos siempre del reconocimiento como seres humanos en el ejercicio pedagógico y la integración del conocimiento como tejido subyacente para la efectividad, eficiencia y contundencia en los resultados académicos.

De acuerdo a los hallazgos encontrados previamente en nuestra institución, la experiencia que queremos compartir, cuenta con factores como el auto concepto, el trabajo en equipo, la resolución de conflictos, el manejo de emociones negativas y positivas, la resiliencia como proceso sanador y creativo y el despliegue del pensamiento creativo desde la observación consciente, la capacidad de asombro y la re-significación de las cosas a través de la integración del conocimiento.

El método narrativo-experiencial integra diferentes factores que deben ser tomados en cuenta para la construcción del proyecto integrador de aula que se trabaja semestre a semestre. Dichos aspectos están reunidos en forma esquemática y reúne de manera holística el planteamiento propuesto de acuerdo a la metodología expuesta, los aspectos son: el ejercicio proyectual, la secuencia

semestral, la estructura del pensamiento creativo, el proceso autobiográfico, la metáfora, la secuencia de aprendizaje, la secuencia de la experiencia, la secuencia narrativa, la atmosfera sensorial y el proceso evaluativo.

Esta manera pedagógica pretende instaurar en el proceso de cada estudiante, competencias cognitivas que van desde lo emocional hasta lo específico de cada disciplina, generando una responsabilidad social sobre los futuros profesionales que van a trabajar en y para el mundo.

## Conclusiones

La presentación de la ruta pretende esbozar una alternativa pedagógica que nos ha funcionado como instrumento para el desarrollo de los objetivos de aprendizaje a través de los proyectos integradores de aula, para generar un aprendizaje significativo en el ejercicio académico de un estudiante de diseño, basado en la narrativa y en la experiencia de su propia historia, instaurando en su proceso competencias cognitivas que van desde lo emocional hasta lo específico.

## Bibliografía y referencias documentales

Amabile, T.M. (1983) The social psychology of creativity: A componential conceptualization, *Journal of personality and social psychology*.

Goldstein, A. (2008). *Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica* (Vol. 113). Narcea Ediciones.

Goleman, D. (1995). *La inteligencia emocional. Por qué es más importante que el coeficiente intelectual*.

#Palabras clave:  
Creatividad,  
inteligencia emocional,  
metodología,  
rendimiento académico

# Diseño por los refugiados

## Ivonne Ortiz Sánchez

PhD Candidate,  
XXXV Cycle

IDAUP UNIFE-POLIS.  
Facultad de  
Arquitectura,  
Diseño y Artes,  
Carrera de Diseño de  
Productos,  
Pontificia Universidad  
Católica del Ecuador,  
Ecuador

### Objetivos

#### » Objetivo General:

Reflexionar sobre el diseño y el diseñador como transformadores de la sociedad a través de los objetos.

#### » Objetivos Específicos:

Meditar sobre las prácticas en la academia ecuatoriana y como estamos formando diseñadores con responsabilidad social.

Discutir sobre los alcances del Diseño en el contexto regional actual.

### Resumen

DISEÑO X (POR) es una propuesta de las Carreras de Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE) para trabajar a favor de la sociedad y de los grupos con mayor vulnerabilidad. En este caso específico se trató de Diseño por los refugiados. En cada uno de los niveles se realizaron propuestas de valor para los casos planteados.

### Desarrollo de la propuesta

“En los últimos 30 años, Ecuador otorgó refugio a 67.581 personas de más de 70 países, recordó este martes el canciller José Valencia, durante un evento por el Día Mundial del Refugiado, que se recuerda mañana” (2019, El Universo).

El Ecuador es el país latinoamericano que más refugiados recibe y alberga dentro de la región, las realidades de conflicto y desastres naturales que han sido permanentes han hecho que la movilidad humana sea constante. Esta población es vulnerable y requiere de ayuda, lo que nos ha llevado a reflexionar en las aulas, sobre este contexto ¿cuál es la responsabilidad del Diseño? ¿cuál es la responsabilidad de nuestra institución?

Durante el 2017-2018 trabajamos en conjunto con el Centro Jesuita de Refugiados y los proyectos semilla que poseen con las personas que han querido desarrollar sus propios productos. Tomamos desde el taller de Diseño Centrado en el usuario el caso de Elinee una mujer haitiana que llegó al Ecuador después del terremoto de Haití del 2010. Desarrolló recetas de mermeladas con frutas no convencionales y tiene su propia marca: LAKAY.

Los estudiantes pasaron de las aulas al taller de producción, trabajaron junto con Elinee y aplicaron el conocimiento de herramientas y técnicas adquirido en las aulas para conocer al usuario, su trabajo y sus necesidades.

Es importante generar en los estudiantes la reflexión sobre el otro, entendiendo y valorando la trascendencia de la disciplina. La responsabilidad que tiene el desarrollo de un producto que va a ayudar a una persona, que puede transformar su vida, que es la herramienta que le faltaba para su trabajo y que le puede dar una esperanza en su nuevo contexto.

Se agrega una cualidad más a la formación del diseñador, un profesional con responsabilidad social y valores éticos, que tiene la capacidad de generar productos con un gran valor, capaz de transformar realidades.

### Conclusiones

Este proceso generó nuevas inquietudes en los procesos pedagógicos, y de diálogo entre culturas los mismos que fueron resueltos positivamente. Nos permitió desarrollar nuevas herramientas con todos los actores involucrados: instituciones, estudiantes y la academia, equilibrando la participación de cada uno.

Finalmente analizamos los alcances, los mismos que fueron articulados en nuevas propuestas, buscando colaboraciones con otras disciplinas con la finalidad de apoyar con mayor efectividad estos proyectos, marcando al Diseño centrado en el ser humano.

### Bibliografía y referencias documentales

(2019). Ecuador refugió a casi 68.000 personas de más de 70 países en los últimos 30 años. Guayaquil: El Universo, 18 de junio del 2019.

Papanek, V., Design for a Safe Future. pp. 469-473. Brody, D.; Hazel, C., Design Studies: a Reader. Oxford: Berg, 2009. ISBN 978-1-84788-236-3.

Perkins, S., Ethics and Social Responsibility. AIGA, Septiembre 2006. <http://www.aiga.org/ethics-and-social-responsibility/> (Marzo-Agosto 2014)

Poynor, R., Design Is about Democracy. pp. 176-179.

#Palabras clave:  
diseño,  
usuario,  
proyecto

# foro de innovación docente biografías\_

Escuela de Arte y Superior de Diseño de Castellón (EASD Castellón)

Castellón, España

Doctora (2013) y Licenciada en Bellas Artes (2003) por la Universidad Politécnica de Valencia, completa su formación en la Universidad de Texas en Austin (2001) y en la Escuela Superior de Arte y Diseño de La Cambre en Bruselas (2003). Con 15 años de experiencia docente, en la actualidad trabaja como profesora de Dibujo Artístico en la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Castellón, impartiendo clases en el Ciclo Superior de Ilustración y en el Máster Oficial de Edición de Obra Gráfica a través del Grabado y la Serigrafía. Su trabajo investigador se centra en la creación colectiva y el replanteamiento de los paradigmas productivos en el campo del Diseño y el Arte, así como en el análisis de nuevas formas de creación y producción artística en colaboración.

Ignacio López-Forniés

Universidad de Zaragoza

Zaragoza, España

Su actividad se centra en la investigación de la fase conceptual de las metodologías de diseño de producto, donde la creatividad es un factor determinante. La investigación se ve reforzada por la línea de diseño bioinspirado. Su experiencia profesional, como fundador y CEO de la empresa Mil Asociados S.L, le ha permitido desarrollar proyectos de innovación y diseño con empresas de todos los sectores con una trayectoria desde 1997 hasta 2008 fecha a partir de la cual destina dedicación total a la titulación de Diseño Industrial y Desarrollo de Producto en la Universidad de Zaragoza de la cual es coordinador.



Rafael Luque Peinado

Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alicante

Alicante, España

Arquitecta e Ingeniero con experiencia en Materiales de Construcción con más de diecisiete años de experiencia profesional en la empresa privada y pública. Con docencia en diversas escuelas de la Comunidad Valenciana en la especialidad de Diseño de Interiores, participando en la elaboración del currículo de la especialidad.

Mariana Maya López

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey

México

Licenciatura en Diseño industrial, especialidad en Diseño Estratégico de Productos Industriales. Diplomado en Historia del Arte en México y Maestría en Estudios Visuales en la Facultad de Artes Plásticas en la UAEM, con el tema de "Identities revestidas, una búsqueda inalcanzable del yo", tema de investigación en el área de estética en la construcción de la identidad a través del vestir. Mención Honorífica. Promedio 9.8.

Negocio de diseño y comercialización de joyería contemporánea mexicana con la marca: Mariana Maya.

Eugenio Menjivar Orellana  
Escuela de Comunicación Mónica Herrera  
Santa Tecla, El Salvador

Graduado de la carrera de Diseño Ambiental en 2005 de la Escuela de Artes Aplicadas de la Universidad Dr. José Matías Delgado. Diplomado en construcción de muebles de madera y diseño paramétrico en la Universidad del Bío Bío, Concepción, Chile 2011. Especialización Internacional en Gestión del Diseño Estratégico, Escuela de Comunicación Mónica Herrera, El Salvador 2015. Participación en Ferias Internacionales de Mobiliario en EEUU, Inglaterra y Alemania. Parte del equipo de selección por El Salvador para la Bienal Iberoamericana de Diseño. Experiencia profesional como consultor para comunidades artesanales, programa Aid to Artisans-USAID. Experiencia de 10 años como docente universitario en carreras de diseño, así mismo ha impartido charlas y talleres con énfasis en Diseño Sostenible. Actualmente labora como Coordinador de Trabajo de Graduación de la carrera Diseño Estratégico en la Escuela de Comunicación Mónica Herrera.

Estefanía Moreno Rubio  
Escuela Superior de Diseño de Aragón  
Zaragoza, España

Nacida en Zaragoza en 1972. Estudié Bellas Artes en Lejona, Universidad del País Vasco, especialidad diseño. Máster en diseño gráfico realizado en Vitoria, vinculado a la Universidad del País Vasco. Profesora de diseño gráfico en la escuela de arte de Zaragoza y más tarde de la Escuela Superior de Diseño de Aragón, especialidad de tipografía.

Francisco Oncina Carratalá  
Escuela de Arte y Superior de Diseño  
Alicante, España

Licenciado en Derecho y funcionario de carrera en el cuerpo de Artes Plásticas y Diseño especialidad de Organización Industrial y Legislación. En la actualidad imparte docencia sobre Gestión del Diseño, Marketing y Economía en la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alicante. Es el coordinador del proyecto ERASMUS+ y jefe de departamento de Ciencias Sociales y Legislación. Ocupa el puesto de promotor del proyecto de ERASMUS+ Ka107 desarrollado durante los años 2016, 2017 (ambos años en Nepal) y 2018 (en Senegal) bajo el título "The art of protection".

Lina María Ortiz Quimbay  
Institución Universitaria Pascual Bravo  
Medellín, Colombia

Docente y diseñadora de modas con énfasis en diseño de vestuario, especialista en Intervención Creativa y magister en Neuropsicología y educación, capacitada en Mercadeo de moda, investigación de consumidor, estilismo para fotografía de producto, montaje de colecciones y diseño gráfico, capacitada en empoderamiento femenino y coaching empresarial, para el acompañamiento de procesos formativos y desarrollo personal. Actualmente Decana de la Facultad de Producción y Diseño de la Institución Universitaria Pascual Bravo.

Ivonne Ortiz Sánchez  
PhD Candidate, XXXV Cycle  
IDAUP UNIFE-POLIS.  
Pontificia Universidad Católica del Ecuador  
Quito, Ecuador

Ivonne Ortiz Sánchez, Quito 1985. Graduada en Diseño con mención en Productos por la PUCE. Estudios en la Universidade de Lisboa en la Faculdade de Belas Artes, obteniendo el título de Mestre em Design de Equipamento com especialização em Estudos de Design. Investigadora sobre temas relacionados con el ecodiseño/diseño sostenible, la ética en el proyecto de diseño, la filosofía y teoría del diseño y la crítica profesional del diseño. Se ha hecho cargo de proyectos de diseño de productos, diseño gráfico, diseño de vestuario y accesorios. Es docente de la FADA-PUCE desde el 2015.

