

Panel 5

Experiencias docentes e investigadoras en las periferias del diseño

4 de diciembre de 2024, 17.00h

Modera: Lluç Massaguer
(Universitat Oberta de Catalunya)

Expandiendo los márgenes

Congreso Internacional de investigación en diseño

Universitat Oberta de Catalunya
Edificio U
Perú 52, Barcelona

La práctica editorial como introducción a la investigación académica. Espacios expandidos entre arte y diseño

Montse Noguera Muntadas
ESDAPC Campus Llotja

La edición es un campo experimental tan abierto como el diálogo entre la tradición y el futuro, entre el pensar y el hacer, entre la mente y las manos. La práctica editorial implica proyecto en el sentido hondo, es preservación del conocimiento y despliegue del pensamiento a través de formas estéticas y reproducibles. El proyecto editorial ocupa un lugar en los planes de estudios de las enseñanzas de Grado en arte y diseño. La pregunta de investigación surge sobre la propia disciplina investigadora: ¿es posible introducir la investigación desde la práctica editorial para emprender un camino que aúna los métodos de edición con los procesos del pensamiento? Las experiencias presentadas toman forma en el Grado en Diseño Gráfico de ESDAPC Campus Llotja, en la asignatura de Diseño Editorial como optativa de 4º curso entre los proyectos monográficos de especialidad. Cabe considerar que, en cursos anteriores, el alumnado ha adquirido competencias que posibilitan tal planteamiento.

La asignatura evoluciona a lo largo de los cursos, introduce la investigación académica y expande límites entre arte y diseño. Esta evolución, conducida desde un espacio híbrido, sitúa el proyecto editorial en un estado de complejidad, complementariedad y disolución de fronteras que presupone una indagación pedagógica y metodológica a tres niveles. En primer lugar, introduce los métodos y principios fundamentales para la investigación como disciplina en sí misma, el engranaje académico y desarrollo de fuerzas internas que dan coherencia y sentido al proyecto, desde la descripción del tema, hipótesis, objeto de investigación, objeto empírico, etc. En segundo lugar, ofrece un espacio de disturbio de la razón, de pensamiento crítico, perturbador, de particularidad inexacta, no proposicional. Y en tercer lugar, profundiza en la disciplina editorial en cuanto a producto estético, editable y reproduci-

ble, que requiere una exploración a manera de taller laboratorio de técnicas, medios, lenguajes y formas contemporáneas del soporte impreso. Estos tres raíles pedagógicos trenzan la edición como proceso abierto a las variables aparecidas en el transitar por la elaboración de la obra, pero a fin de obtener resultados concretos y tangibles. Cada producto editorial es valorado en el análisis de su realidad plural. Toma valor la conciencia reflexiva que le vincula a la vida como dispositivo que interpela y despliega pensamiento. Se analizan los valores estéticos y simbólicos en su plasmación codificable y programable. Se observa en qué medida da cuenta de procesos, comparte recorridos y trayectorias o expone líneas de continuidad, y finalmente, es considerada la acertada síntesis en su comunicación. Como investigación debe ser accesible, transparente y transferible.

Las ideas y metodologías presentadas surgen del análisis reflexivo de la experiencia académica, y de una revisión de textos especializados o de otros ámbitos que transfieren inteligibilidad al proyecto editorial. Se fundamentan, principalmente, en los discursos sobre investigación artística de Gerard Vilar, Fernando Hernández y Natalia Calderón, en la filosofía de Marina Garcés, la visión antropológica de Lluís Duch, y la mirada de Gilles Clément sobre la actitud de la naturaleza en la invención.

Una Aula para Llevar Un Estudio de Co-diseño y Prácticas Maker-Based para la Educación Inclusiva y Sostenible

Susanna Tesconi

Universitat Oberta Catalunya, Grup de Recerca Mussol

La educación en diseño enfrenta desafíos sin precedentes, especialmente en lo que respecta a la digitalización de contenidos prácticos y el mantenimiento de la inclusión y el compromiso estudiantil en un mundo cada vez más digitalizado. ¿De qué manera pueden los enfoques de co-diseño y prácticas maker-based, mediante una colaboración efectiva entre instituciones educativas y estudiantes de diversos grados, contribuir a la creación de recursos educativos en abierto que respondan a estos desafíos, promoviendo al mismo tiempo la inclusión, la motivación y el compromiso de los estudiantes?

Este trabajo se apoya en teorías de aprendizaje experiencial (Kolb, 1984) y el marco de la pedagogía crítica (Freire, 2020), que enfatizan la importancia de la participación activa de los estudiantes en su aprendizaje y consideran la educación como una herramienta para el cambio social. Se integran, además, conceptos de sostenibilidad en educación (Orr, 1991) y el papel de la tecnología en el desarrollo de soluciones educativas inclusivas y accesibles (Selwyn, 2010), destacando la relevancia de los recursos educativos en abierto.

Utilizando un enfoque de Investigación Basada en el Diseño (DBR), este estudio permite iteraciones cíclicas de diseño, implementación, análisis y refinamiento de recursos educativos en abierto. Se emplea el mapeo de la experiencia estudiantil y de los interesados (Experience Student/Stakeholder Journey Mapping) como herramienta evaluativa para recoger datos cualitativos sobre el impacto del proyecto en el aprendizaje y la motivación de los estudiantes.

Los resultados preliminares muestran que la participación en el proyecto “Una Aula para Llevar” ha generado

impactos positivos en la motivación y el compromiso de los estudiantes, facilitándoles la aplicación de conocimientos teóricos en contextos prácticos y reales. Los estudiantes destacaron la importancia de colaborar en la creación de soluciones con propósito social, considerando esta experiencia relevante para su desarrollo personal y profesional. No obstante, se han identificado desafíos en la interacción y el feedback entre los socios, lo que señala áreas de mejora para futuras implementaciones.

El proyecto Una Aula para Llevar evidencia cómo los enfoques de co-diseño y las prácticas maker-based pueden contribuir de manera significativa a una educación más inclusiva y resiliente. Este proyecto no solo afronta retos educativos actuales, sino que también aporta perspectivas valiosas para el futuro desarrollo de prácticas pedagógicas que integren la sostenibilidad, la tecnología y la innovación social. Investigaciones futuras se enfocarán en optimizar la colaboración entre los socios y en ampliar el impacto de las prácticas maker-based en la educación.

Referencias

- Freire, P. (2020). *Pedagogy of the oppressed*. In *Toward a sociology of education* (pp. 374-386). Routledge.
- Kolb, D. A., Boyatzis, R. E., & Mainemelis, C. (2014). *Experiential learning theory: Previous research and new directions*. In *Perspectives on thinking, learning, and cognitive styles* (pp. 227-247). Routledge.
- Orr, D. W. (1991). *Ecological literacy: Education and the transition to a postmodern world*. State University of New York Press.

Selwyn, N. (2010). Looking beyond learning: Notes towards the critical study of educational technology. *Journal of computer assisted learning*, 26(1), 65-73.

Análisis de la cocreación en Proyectos Finales de Grado de la última década

Guillem Ferran Masip
ESDAPC

Los trabajos finales de grado son ejercicios libres que representan las inquietudes y preocupaciones así como la visión de problemáticas percibidas por las generaciones más jóvenes, aquellas que, después de su periodo de formación inicial, partiendo de los conocimientos adquiridos y motivaciones personales deciden aportar con su proyecto de fin de estudios, centrarse en un ámbito, lugar o espacio donde a su parecer se re necesita un servicio de diseño.

La cocreación se entiende como la creación de valor de forma colectiva o conjunta, aplicada en una o diferentes fases del proyecto, con el objetivo de transformar al receptor, usuario o destinatario del proyecto, no solamente como consumidor, usuario sino también como coautor, partícipe y responsable en la definición del proyecto y la solución de diseño.

El Diseño en su convención siempre tiene emisor y receptor, en algunos casos el autor, emisor o diseñador interviene como comisario, docente o mediador en la gestión de necesidades, propuestas e ideas de un grupo de personas que son representantes de la tipología de receptor del producto, idea o proyecto. La comunicación se centra en una minoría de proyectos que han aplicado la cocreación o que han implicado a usuarios reales en la creación del producto. Analizar entre 6 y 10 proyectos de los 180 trabajos finales de Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño de Producto en EsdapC, durante la década 2014-2024, representan solo un 5%, los trabajos donde el diseño hace partícipe a su propio destinatario.

El análisis de este estudio, se centra en que, como y con quién han sido realizados estos proyectos, junto con qué sistemas de representación, herramientas, metodologías y procesos se han puesto en práctica y se visibilizan. Centrándose en un conjunto de indicadores: denominación, objetivos, referentes en los

marcos teóricos y en qué fase del proyecto se aplica la cocreación como la tipología de resultados.

La intención es analizar un conjunto de casos para poder construir un mapa que inspire a futuros diseñadores en proyectos cocreativos y sobre todo visualice tipologías y oportunidades en espacios poco convencionales donde el diseño tiene potencialidad para afrontar retos que no están satisfechos por la industria.