

**Relación de resúmenes aceptados**

**List of accepted abstracts**

Ingenuidad y Curiosidad

Innovación, creatividad, tecnología y diseño para dar soluciones de negocio

Learning in photo-documentary workshops

Estrategias docentes ante la generación Millennial: factores, debates y experiencias

Diseño de dispositivos sismorresistentes

Dinamization of academic documentation

PROCESOS PARA EL DISEÑO DE PERSONAJES EN LA ASIGNATURA DE ILUSTRACIÓN Y CÓMIC: UNA EXPERIENCIA EN EL AULA A TRAVÉS DE MÉTODOS DE REPRESENTACIÓN GRÁFICA ANALÓGICA Y DIGITAL

Stop-City 240 hours: an innovative format of design education

La investigación: el futuro de los estudiantes de Diseño

El instituto del futuro

Adecuación de perfiles específicos para materias de diseño en la UZ. Acciones de mejora

Los Sprints en el desarrollo de programas educativos en innovación. El caso h2i.

Historiar para entender el presente y diseñar el futuro: experiencias y actividades en asignaturas de historia, teoría y estética del diseño

Enseñanza de la Programación: Futuro al Regreso

Reflexiones sobre la trayectoria y evolución en proyectos de módulo. Experiencias en el Grado de Diseño de la Universidad de Zaragoza

Laboratorio de tizas: una pedagogía desde la acción con la materia

La innovación está en las personas

Buscando la imperfección. Aprehendiendo a trabajar con las manos.

Designing school in digital times - A proposal for a MOOC in, of and for visual arts

Making space for the unexpected; using a designing for one approach to stimulate creativity and offer new learning experiences

Generating digital empathy; making digital natives aware of users outside of digital participation

MAIND - A design-driven post-graduate educational project for manufacturing SME's in convergence regions

**ANIMACIÓN**

Metodologías disruptivas de aprendizaje en torno a las enseñanzas de diseño. Percepción y representación del concepto de género a través de los sentidos: El olfato

Procesos elementales de configuración de la forma y sus aplicaciones en los procesos enseñanza en escuelas de diseño.

Dinamización creativa en el estudio de sombras arrojadas

Culture and Creative Industries' Collaboration with Traditional Businesses: The Case of Regional Development

Blended Learning + Práctica: Convergencia en la técnica del proceso creativo.

Teaching in the startup area: a lean approach

New Design Education for Sustainable Growth

Enseñanza experimental del proyecto de diseño de moda a través de patrones abstractos como herramienta proyectual

Experimento didáctico entre los alumnos de 4º curso de diseño de moda en ESNE. Aplicación de la metodología de Accidental Cutting

VOYAGING OUT AND BACK—EXPLORING CHINESE DESIGN EDUCATION AND DESIGN MANAGEMENT DEVELOPMENT ACROSS CULTURES
Introducción de la fotogrametría digital como recurso creativo para la docencia del diseño
Reflective Journaling: A method of professional growth for the creative practitioner
Educating Creators & Co-creators of the Future
Design education for social impact. The case of the master in social and collaborative housing.
Capsulas de innovación en clases de Proyectos de diseño
The role of design education on social enterprises' learning processes
Experimentación como innovación docente
Codiseñar espacios educativos. Una experiencia de aprendizaje compartida
Dime qué ruedas y te diré quién eres. La metodología constructivista como germen de un cine autoral
El trabajo directo con un Cliente real como dinamizador de un proyecto cinematográfico. Del pitching a la red
Ecosistemas tecnificados y cultura: la pedagogía del concurso arquitectónico aplicada a la sostenibilidad en arquitectura
Backyard Junk and Big Boxes': Pedagogía del proyecto e investigación crítica en el contexto de la suburbia rural americana.
El pensamiento computacional en la metodología de enseñanza del diseño de árboles de diálogo en Videojuegos
El análisis de las variables lingüísticas en el proceso de creación del Personaje de Ficción
El diseño de la experiencia del jugador implicado a través de la narrativa emergente en los videojuegos
Un caso de éxito en la enseñanza del diseño: ¿Por qué enseñar a hacer revistas cuando ya nadie las lee?
El espacio docente universitario y su equipamiento, como motor de los procesos de aprendizaje innovadores
USO DE VIDEOJUEGOS PARA LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN LA FORMACIÓN REGLADA: EL CASO DE NUBLA APLICADO A LA ENSEÑANZA PLÁSTICA EN SEXTO DE PRIMARIA
Todos los resúmenes incluidos en este listado han superado la primera de las revisiones por pares. A continuación los autores de las mismas disponen de plazo hasta el 23 DE ABRIL DE 2017 para enviar sus comunicaciones por email al congreso, siguiendo las normas indicadas en la página web y tomando como ejemplo las plantillas proporcionadas.
<i>All the abstracts included in this list have been approved in the first peer-review process. Now the authors must submit the full papers or posters before APRIL 23 2017 by email to the contact address of the conference. Please check the rules in our website and make use of the templates provided.</i>
Madrid, 28 de Marzo, 2017 / March 28th 2017