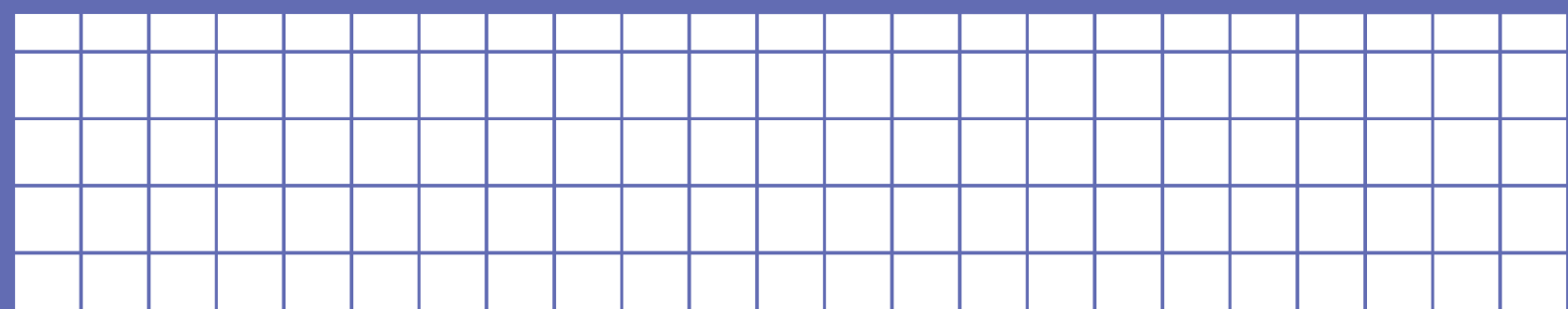


# INNOVACIÓN EN LA DOCENCIA DEL DISEÑO

[ACTAS DE CONGRESO]

ADELA ACITORES SUZ  
FRANCISCO JOSÉ GARCÍA RAMOS  
VERÓNICA MELÉNDEZ VALORIA  
[COORDS. ED.]





# INNOVACIÓN EN LA DOCENCIA DEL DISEÑO

ACTAS DEL CONGRESO INTERNACIONAL DE  
INNOVACIÓN EN LA DOCENCIA DEL DISEÑO

Adela Acitores Suz  
Francisco José García Ramos  
Verónica Meléndez Valoria  
[Coords. Ed.]

**EED**  
ESNE EDITORIAL

**ESNE**  
ESCUELA UNIVERSITARIA  
DE DISEÑO, INNOVACIÓN  
Y TECNOLOGÍA



Congreso Internacional de  
Innovación en la Docencia del Diseño



# INNOVACIÓN EN LA DOCENCIA DEL DISEÑO [ACTAS DE CONGRESO]

## COORDINACIÓN EDITORIAL —

Adela Acitores Suz  
Francisco José García Ramos  
Verónica Meléndez Valoria

## DISEÑO PORTADA —

Juan Diego González Rodríguez

## DISEÑO Y MAQUETACIÓN —

Juan Diego González Rodríguez

## EDICIÓN —

ESNE Editorial  
Avda. Alfonso XIII, 97  
28016 - Madrid  
Tel.: 91 555 25 28  
E-mail: comunicacion@esne.es  
www.esne.es

## ISBN —

978-84-942154-8-3

Madrid, mayo 2017



# Congreso Internacional de Innovación en la Docencia del Diseño

## CONGRESO INTERNACIONAL DE INNOVACIÓN EN LA DOCENCIA DEL DISEÑO

Madrid. <sup>25 y 26</sup> de mayo de 2017.

ESNE – Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología.  
Centro adscrito a la Universidad Camilo José Cela. Madrid.

### **ORGANIZA —**

ESNE – Escuela Universitaria de Diseño,  
Innovación y Tecnología

### **DIRECCIÓN —**

Dra. Adela Acitores Suz

### **COORDINACIÓN —**

Dr. Francisco José García Ramos  
Dra. Verónica Meléndez Valoria

### **SECRETARÍA CIENTÍFICA —**

Dra. Verónica Meléndez Valoria

## COMITÉ CIENTÍFICO —

Dra. Adela Acitores Suz

Dra. Licinia Aliberti

Dr. Pablo Álvarez Couso

Dra. María Antón Barco

Dra. Noelia Báscones Reina

Dr. Rafael Díaz

Dr. Angel Luis Fernández

Dr. Marcos García Ergüín

Dr. Francisco García Triviño

Dr. Juan Carlos Gauli Pérez

Dr. Pedro Iglesias Picazo

Dr. Alberto López Rosado

Dr. Oscar Marbán Gallego

Dra. Sagrario Martín Rodríguez

Dr. Ignacio Martínez de Salazar

Dra. Verónica Meléndez Valoria

Dra. Delfina Morán Arnaldo

Dr. Pablo Nogueira Iglesias

Dr. Eduardo Roig Segovia

# ÍNDICE

---

## 14 PRESENTACIÓN

---

### PANEL 1: INNOVACIÓN, DISEÑO Y CREATIVIDAD

- 22 *Animación*  
*Encouragement*  
Yolanda González Osuna y Enrique Barrera Martínez
- 24 Experimentación como innovación docente  
*Experimentation as educational innovation*  
Federica Martella y Sonia Delgado Berrocal
- 26 Blended-learning + Práctica: convergencia en la técnica del proceso creativo  
*Blended-learning + Practice: convergence in the technique of the creative process*  
Sonia Delgado Berrocal
- 28 Introducción de la fotogrametría digital como recurso creativo para la enseñanza del diseño  
*Introduction of digital photogrammetry as a creative tool in design education*  
Noelia Báscones Reina y Pedro Javier Albar Mansoa
- 30 El pensamiento computacional en la metodología de enseñanza del diseño de árboles de diálogo en videojuegos  
*Computational thinking in the methodology of teaching the design of dialogue trees in video games*  
David Alonso Urbano, Rubén Buren, Rodrigo Palomino, Pablo Monroy y Sagrario Martín
- 32 El análisis de las variables lingüísticas en el proceso de creación del personaje de ficción  
*The analysis of the linguistic variables in the process of fictional character creation*  
Rubén Buren, David Alonso Urbano, Pablo Monroy y Rodrigo Palomino



---

## PANEL 2: DISEÑO, EMPRENDIMIENTO Y CULTURA EMPRESARIAL

- 36 *Ingenuidad y curiosidad*  
*Naivety and curiosit*  
Carlos Temprano Suárez
- 38 Diseño sismorresistente  
*Seismic-resistant desig*  
Miguel San Millán Escribano
- 40 Enseñanza en la era de las startups: un enfoque LEAN  
*Teaching in the startup era: a LEAN approach*  
Roberta Alessandrini
- 42 Irse fuera y regresar explorando la educación de diseño en China y el desarrollo del *design management* en diferentes culturas  
*Voyaging out and back exploring Chinese design education and design management development across cultures*  
Jingya Zhang
- 44 Estrategias profesionalizantes en los estudios universitarios de diseño gráfico: una experiencia práctica orientada a los Premios LAUS  
*Professionalizing strategies in university studies of graphic design: a practical experience oriented to the LAUS Awards*  
Francisco José García-Ramos

---

## PANEL 3: ESTUDIANTES DE DISEÑO EN LA ERA DIGITAL

- 48 Estrategias docentes ante la *generación millennial*: factores, debates y experiencias en el campo del diseño  
*Teaching strategies before the millennial generation: factors, discussions and experiences in design field*  
Santiago Molina Rodríguez
- 50 Los sprints en el desarrollo de programas educativos en innovación. El caso H2I  
*Sprints for developing innovation training program. H2I as a case study*  
Montserrat Calvo Muñoz y Sagrado Nova Flores
- 52 La innovación está en las personas  
*Innovation is in people*  
Noemí Clavería Pelegrín

- 54 Codiseñar espacios educativos. Una experiencia de aprendizaje compartida  
*Codesignin educational spaces. A shared learning experience*  
Mariona Genís-Vinyals, Teresa Martínez Figuerola y Joan Maroto-Sales
- 56 Un estudio de caso en la enseñanza del diseño. ¿Por qué enseñar a hacer revistas cuando ya nadie las lee?  
*A case study in the teaching of design. Why to show how to do a magazine when already nobody reed it?*  
Juan Carlos Gauli Pérez
- 58 Capturar el alma de las cosas  
*Capturing the soul of things*  
Enrique Barrera Martínez y Yolanda González Osuna
- 

#### PANEL 4: DISEÑO Y TECNOLOGÍA APLICADA A LA DOCENCIA

- 62 Enseñando a programar: Regreso al futuro  
*Teaching programming: Back to the future*  
Pablo Nogueira, Mohammed B. Khawam y Oscar Marbán
- 64 Experimento didáctico entre los alumnos de 4º curso de grado de Diseño de Moda en ESNE. Aplicación de la metodología de *Accidental Cutting*  
*Didactic experiment among the students of the 4th year in the degree of Fashion Design at ESNE. Application of Accidental Cutting methodology*  
Eva Iszoro Zak
- 66 Análisis sobre la importancia del avatar y su diseño en la enseñanza para la creación de personajes en juegos RPG  
*Analysys about the importance of the avatar and it's design in the teaching for the creation of characters in role playing games*  
Juan Pablo Ordóñez y Sagrario Martín
- 68 El espacio universitario y su equipamiento, como motor de los procesos de aprendizaje innovadores  
*University spaces and resources, as a motor of the innovative learning processes*  
Sara Barquero y Luis Calabuig
- 70 El uso de videojuegos para la educación artística en la formación reglada: el caso de *Nubla* aplicado a la enseñanza plástica en sexto de primaria  
*Use of video games for artistic education in regulated learning: the case of Nubla appointed to plastic teaching in sixth primary*  
Daniel Sánchez Mateos

## PANEL 5: DISEÑO, IMPACTO SOCIAL Y ECOLOGÍA

- 74 La investigación: el futuro de los estudiantes de diseño  
*Research: the future of the design students*  
Amaya Henar Hernando González
- 76 Nueva formación en diseño para un crecimiento sostenible  
*New design education for sustainable growth*  
Mirja Kalviainen, Noora Nylander y Antti Heinonen.
- 78 Educación en diseño para el impacto social. El caso de el Master in Social and Collaborative Housing  
*Design education for social impact. The case of the Master in Social and Collaborative Housin*  
Marta Corubolo
- 80 El rol de la educación en diseño en el proceso de aprendizaje de empresas sociales  
*The role of design education on social enterprises' learning processes*  
Marta Corubolo
- 82 *Occupying Walmart*: pedagogía del proyecto e investigación crítica en el contexto de la suburbia rural americana  
*Occupying walmart': studio pedagogy and critical research within the context of the american rural suburbia*  
David Franco Santa Cruz
- 

## PANEL 6: DISEÑO, IMPACTO SOCIAL Y ECOLOGÍA

- 86 Aprendizajes desde talleres de fotografía documental  
*Learning in photo-documentary workshops*  
Pauliina Pasanen
- 88 Estrategias didácticas en el diseño de personajes: experiencias en el aula a través de métodos de representación gráfica analógica y digital  
*Didactic strategies in characters design: classroom experiences through analogue and digital graphic representation methods*  
Ignacio Martínez de Salazar Muñoz, Martín Martínez Barbudo y Pedro Javier Albar Mansoa
- 90 Taller Stop-City 240h  
*Stop-City 240h workshop*  
Barbara Camocini, Laura Galluzzo, Camille de Singly, Hélène Soulier y Jean Charles Zebo.

- 92 Buscando la imperfección. Aprehendiendo a trabajar con las manos  
*Looking for imperfection. Appropriating to work with your hands*  
Pablo Manuel Millán-Millán
- 94 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  
*Disruptive learning methods around design teachings perception and  
representation of the gender concept through senses: the smell*  
Noelia Báscones Reina y Daniel de las Heras
- 96 Procesos elementales de configuración de la forma y sus aplicaciones en los  
procesos enseñanza en escuelas de diseño. Proyecto transversal entre las  
asignaturas de dibujo artístico y dibujo vectorial  
*Elemental processes of shape configuration and its applications in teaching  
processes in design schools. Project transversal between the subjects of artistic  
drawing and vector drawing*  
Noelia Báscones Reina y Pedro Javier Albar Mansoa







# PRESENTACIÓN

---

**ESNE, COMO ESCUELA UNIVERSITARIA ESPECIALIZADA EN LA FORMACIÓN DEL DISEÑO EN SUS DIFERENTES FACETAS, PIONERA EN TÍTULOS OFICIALES QUE DAN PASO A PROFESIONES EN EXPANSIÓN, ES EN SÍ MISMO UN CENTRO DE ESTUDIO, INVESTIGACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN DE METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE EN LAS ENSEÑANZAS DE DISEÑO. PODRÍAMOS DECIR QUE ESNE ES UN LABORATORIO DE DIDÁCTICA DEL DISEÑO DONDE PREPARAMOS A LOS FUTUROS DISEÑADORES CON LA MEJOR FORMACIÓN ESPECÍFICA Y TRANSVERSAL.**

**INTERESADA POR NUEVOS RETOS EN ENSEÑANZAS DEL DISEÑO, ESNE YA ORGANIZÓ EL CURSO PASADO LAS I JORNADAS DE INNOVACIÓN DOCENTE. CON ANTERIORIDAD, PREOCUPADA POR EL PROGRESO Y LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA, LA ESCUELA CELEBRÓ EL V CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGADORES AUDIOVISUALES EN ABRIL DEL 2014, EL CONGRESO INTERNACIONAL DE ARTE, DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN LA INDUSTRIA CREATIVA EN MAYO DEL 2015 Y EL I CONGRESO INTERNACIONAL DE DISEÑO DUAL QUE TUVO LUGAR EN ABRIL DE 2015.**



**ESTE AÑO HEMOS DECIDIDO AUNAR AMBAS LÍNEAS PARA REALIZAR EL CONGRESO INTERNACIONAL DE INNOVACIÓN EN LA DOCENCIA DEL DISEÑO CON LA SEGURIDAD DE QUE ES UN TEMA QUE MERECE SER TRATADO EN PROFUNDIDAD.**

**CREEMOS FIRMEMENTE QUE LA ENSEÑANZA EN LA UNIVERSIDAD DEBE FACILITAR TODOS LOS MEDIOS NECESARIOS AL ALUMNO PARA QUE ÉSTE PUEDA APLICAR SUS CONOCIMIENTOS CON ÉXITO AL FINALIZAR SUS ESTUDIOS. CORRESPONDE A TODOS LOS AGENTES IMPLICADOS COLABORAR COMPROMETIDAMENTE EN ESTA TAREA.**

**EL DISEÑO DE LAS METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE REQUIERE UN ESFUERZO PARA SU RENOVACIÓN Y ADAPTACIÓN AL MERCADO ACTUAL Y A LA SOCIEDAD DEL SIGLO XXI. LOS ALUMNOS DISPONEN HOY DE OTROS MEDIOS Y OTRAS ESTRUCTURAS PERSONALES DE APRENDIZAJE, HAN DESARROLLADO DIFERENTES HABILIDADES Y OTROS INTERESES DESDE EDADES TEMPRANAS. TAMBIÉN TIENE ALGUNOS PROBLEMAS DERIVADOS DE LA DISPERSIÓN PRODUCIDA POR LA VELOCIDAD,**

**LA INMEDIATEZ PROPIA DEL MUNDO ACTUAL Y LA GRAN CANTIDAD DE INFORMACIÓN QUE RECIBEN DE MANERA CONTINUADA.**

**ES NECESARIO QUE LAS PERSONAS ENCARGADAS DE DISEÑAR LOS TÍTULOS, LOS CONTENIDOS Y LAS METODOLOGÍAS DOCENTES, APRENDAMOS CÓMO SON NUESTROS ALUMNOS Y QUE ENTENDAMOS LAS CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL ALUMNADO. PUESTO QUE NUESTRO ENTORNO ES CAMBIANTE Y DEBERÁ ADAPTARSE A LAS NUEVAS NECESIDADES, ES PERTINENTE QUE LA INNOVACIÓN SE EXTIENDA AL ÁMBITO DOCENTE.**

**POR TODO ELLO QUEREMOS OFRECER DESDE ESNE, A TODOS AQUELLOS QUE TRABAJAN EN EL ENTORNO DE LAS ENSEÑANZAS DE DISEÑO, LA OPORTUNIDAD DE COMPARTIR EXPERIENCIAS E INVESTIGACIONES QUE PERMITAN PROGRESAR CON ÉXITO EN LA FORMACIÓN DE LOS PROFESIONALES DE DISEÑO DEL FUTURO.**

**ES NECESARIO QUE LAS PERSONAS ENCARGADAS DE DISEÑAR LOS TÍTULOS, LOS CONTENIDOS Y LAS METODOLOGÍAS DOCENTES, APRENDAMOS CÓMO SON NUESTROS ALUMNOS Y QUE ENTENDAMOS LAS CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL ALUMNADO. PUESTO QUE NUESTRO ENTORNO ES CAMBIANTE Y DEBERÁ ADAPTARSE A LAS NUEVAS NECESIDADES, ES PERTINENTE QUE LA INNOVACIÓN SE EXTIENDA AL ÁMBITO DOCENTE.**

**POR TODO ELLO QUEREMOS OFRECER DESDE ESNE, A TODOS AQUELLOS QUE TRABAJAN EN EL ENTORNO DE LAS ENSEÑANZAS DE DISEÑO, LA OPORTUNIDAD DE COMPARTIR EXPERIENCIAS E INVESTIGACIONES QUE PERMITAN PROGRESAR CON ÉXITO EN LA FORMACIÓN DE LOS PROFESIONALES DE DISEÑO DEL FUTURO.**

**Dra. Adela Acitores Suz**

*Directora del Congreso Internacional de Innovación en la Docencia del Diseño.*



---

# INNOVACIÓN, DISEÑO Y CREATIVIDAD

# ANIMACIÓN

## ENCOURGEMENT

Yolanda González Osuna [yolanda.gonzalez@esne.es ]

Enrique Barrera Martínez [enrique.barrera@esne.es]

*ESNE-Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología, Madrid, España.*

---

## RESUMEN

Solo se puede aprender desde la emoción. Y por tanto solo es posible educar si se hace con y desde la emoción. Solo se puede aprender aquello que se ama. Y en este contexto la animación se revela como un lenguaje de sensibilidad cercana a las jóvenes generaciones y, por ello, resulta ser un medio idóneo para la aplicación de esta pedagogía. Atrae a los seres humanos de manera innata e intuitiva desde edades muy tempranas, lo que supone una oportunidad para

aprovechar su capacidad hipnótica y pregnante con el fin de fomentar la educación del individuo. No se puede enseñar nada a quien no quiere aprender (esa es una de las grandes dificultades a las que se enfrenta el pedagogo) y sin embargo el niño está predispuesto a poner su atención y dejar caer sus barreras frente a la animación, que se desvela así como un medio especialmente adecuado para desarrollar contenidos educativos.

## ABSTRACT

*The technical and technological context of contemporary society conditions any argument that can be elaborated on the fact, the concept and the discourse of the artisan. The logic of the machine, of the computer and technical process, has supplanted other forms of knowledge relegating them to pure rhetorical exercises. The persuasion of matter, of the tectonic, of what has been constructed throughout contemporaneity, has gradually given way to formal concern.*

*The 'imperfection' implicit in the discourse of the craftsman's logic implies the attempt to find in the place, in the matter, in the work, in the memory, in the teacher and the disciple ... the Aaltian pretension of making the architecture more human. Assuming and analyzing these premises at the origin of the project changes and conditions the way of understanding the world of contemporary space.*

## **PALABRAS CLAVE**

*Educación, emoción, animación.*

## **KEY WORDS**

*Education, emotion, animation.*

## **ÁREA TEMÁTICA**

*Reflexiones en el entorno docente.*

## **THEMATIC AREA**

*Reflections on the teaching context.*

# EXPERIMENTACIÓN COMO INNOVACIÓN DOCENTE

## EXPERIMENTATION AS EDUCATIONAL INNOVATION

Federica Martella [*federicamartella@gmail.com* ]

*Universidad Politécnica de Madrid, Departamento de Proyectos Arquitectónicos, Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, Roma, Italia.*

Sonia Delgado Berrocal [*sonarq@hotmail.com*]

*Universidad Politécnica de Madrid, Departamento de Proyectos Arquitectónicos, Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, Madrid, España.*

---

### RESUMEN

El artículo se centra en como las estructuras flexibles y reconfigurables, capaces de absorber imprevistos, transforman las formas de aprendizaje e investigación. Una provocación intelectual que plantea una actividad azarosa sujeta a reglas, con metodologías de trabajo que animan a experimentar. Un proceso de diseño desligado de la planificación o de los resultados prefijados, donde

construir conocimiento a través de una búsqueda compartida y libre desde modelos espaciales construidos por medio de proto-maquetas. Espacios de juego como campos de experimentación entre arquitectura y pedagogía, para estimular la curiosidad y pensamiento crítico, despertar la motivación e incrementar la participación en el proceso de aprendizaje.

### ABSTRACT

*The article focuses on how flexible and reconfigurable structures, capable of absorbing unexpected events, transform the ways of learning and research. An intellectual provocation that poses a chancy activity subject to rules, with work methodologies that encourages to experiment. A design process detached from planning or predetermined results,*

*where building up knowledge through a shared search free from spatial models constructed by proto-models. Play spaces as fields of experimentation between architecture and pedagogy, to stimulate curiosity and critical thinking, awaken motivation and increase participation in the learning process*



## **PALABRAS CLAVE**

*Experimentación, juego, pedagogía;  
procesos compartidos, prueba-error.*

## **KEY WORDS**

*Experimentation, play, pedagogy,  
shared processes, trial-error.*

## **ÁREA TEMÁTICA**

*Reflexiones en el entorno docente.*

## **THEMATIC AREA**

*Reflections on the teaching context.*

# BLEND-LEARNING + PRÁCTICA: CONVERGENCIA EN LA TÉCNICA DEL PROCESO CREATIVO

**BLEND-LEARNING + PRACTICE: CONVERGENCE IN THE TECHNIQUE OF THE CREATIVE PROCESS**

Sonia Delgado Berrocal [sonarq@hotmail.com]

Universidad Politécnica de Madrid, Departamento de Proyectos Arquitectónicos, Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, Madrid, España.

---

## RESUMEN

En los nuevos ejercicios docentes innovadores resulta necesario contribuir con estructuras de pensamiento actuales, donde el conocimiento se adquiere de forma diferente, y se potencia la utilización y aplicación de sistemas pedagógicos híbridos. Esta comunicación expondrá los fundamentos, objetivos, características y resultados de experiencias didácticas, aplicadas en los procesos creativos de talleres de grado de arquitectura y de encuentros lúdico-

didácticos fuera del aula, fomentando las actitudes y competencias de aprendizaje del diseño, y la participación de profesor y estudiante (sujeto activo generador de respuestas creativas e innovadoras en entornos colectivos dentro de una matriz comunicacional). Un espacio de experimentación proyectual enfocado al diseño del paisaje urbano, enriquecido con el lenguaje de los nuevos medios digitales.

## ABSTRACT

*In the new innovative teaching exercises it is necessary to contribute with current thinking structures, where knowledge is acquired in a different way, and the use and application of hybrid pedagogical systems is encouraged. This communication will expose the foundations, objectives, characteristics and results of didactic experiences, applied in the creative processes of architectural degree workshops and*

*playful-educational meetings outside the classroom, promoting the attitudes and competences of learning design, and the participation of teacher and student (active subject generating creative and innovative answers in collective environments within a communicational matrix). A space of design experimentation focused on the urban landscape, enriched with the language of new digital media.*

## **PALABRAS CLAVE**

*B-learning, nuevas tecnologías,  
pedagogía híbrida, diseño urbano,  
proceso creativo.*

## **KEY WORDS**

*B-learning, new technologies,  
hybrid pedagogy, urban design,  
creative process.*

## **ÁREA TEMÁTICA**

*Reflexiones en el entorno docente.*

## **THEMATIC AREA**

*Reflections on the teaching context.*

# INTRODUCCIÓN DE LA FOTOGRAMETRÍA DIGITAL COMO RECURSO CREATIVO PARA LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO

## INTRODUCTION OF DIGITAL PHOTOGRAMMETRY AS A CREATIVE TOOL IN DESIGN EDUCATION

Licinia Aliberti [[licinia.aliberti@esne.es](mailto:licinia.aliberti@esne.es)]

*ESNE-Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología, Universidad Camilo José Cela, Madrid, España.*

---

### RESUMEN

Entre las nuevas tecnologías de restitución gráfica destaca en los últimos años el desarrollo de la fotogrametría digital. Esta disciplina basada en procesos de automatización y en la visión artificial se ha convertido en una herramienta altamente versátil y de fácil alcance. La fotogrametría tiene múltiples aplicaciones. En la docencia del diseño podría constituir una gran oportunidad en diversos campos cuales el levantamiento arquitectónico

para la rehabilitación (diseño de interiores) o para la reconstrucción (escenografía, videojuegos y animaciones) y los procesos de ingeniería inversa para el diseño de producto. Se propone la introducción de la fotogrametría digital como enseñanza centrada en el desarrollo de competencias que podrían contribuir a preparar los alumnos como investigadores de recursos innovadores y futuros profesionales.

### ABSTRACT

*The recent development of digital photogrammetry stands out among the new technologies of graphic restitution. This method based on automation processes and artificial vision has become a highly versatile and easy-to-reach tool. Digital photogrammetry can be applied in many different fields. It could represent a great opportunity in design teaching including different subjects such as the architectural survey for rehabilitation*

*(interior design), the space and objects reconstruction (scenography, video games and animations) and project and reverse engineering processes in product design. The introduction of digital photogrammetry is proposed as a skills based learning process. These new abilities could contribute to prepare students as researchers of innovative resources and future designers.*

## **PALABRAS CLAVE**

*Nuevas tecnologías, evolución herramientas, fotogrametría digital.*

## **KEY WORDS**

*New technologies, tools evolution, digital photogrammetry.*

## **ÁREA TEMÁTICA**

*Aprendizaje basado en competencias y evaluación de habilidades.*

## **THEMATIC AREA**

*Learning based in skills and evaluation.*

# EL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL EN LA METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA DEL DISEÑO DE ÁRBOLES DE DIÁLOGO EN VIDEOJUEGOS

**COMPUTATIONAL THINKING IN THE METHODOLOGY OF TEACHING THE DESIGN OF DIALOGUE TREES IN VIDEO GAMES**

David Alonso Urbano [*david.alonso@esne.es*]  
Rubén Buren [*ruben.buren@esne.es*]  
Rodrigo Palomino • Pablo Monroy • Sagrario Martín

*ESNE-Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología, Universidad Camilo José Cela, Madrid, España.*

---

## RESUMEN

El pensamiento computacional no solo está relacionado con el aprendizaje de los lenguajes de programación, se basa en el pensamiento humano y en la utilización de la inteligencia, la imaginación y la creatividad para resolver problemas. Así utiliza bloques de ideas, no es una mera combinatoria de herramientas. El pensamiento matemático que construye la informática guarda una abstracción filosófica muy cercana al proceso

comunicacional que mecaniza el lenguaje, y su combinatoria puede llegar a ser infinita aunque tenga elementos finitos. Mezclando las posibilidades en la elección de respuesta hemos utilizado este mecanismo en nuestras clases de guion obteniendo una mejor mecanización por parte de los alumnos en la construcción de los árboles de diálogos en sus videojuegos.

## ABSTRACT

*Computational thinking not only allows us to learn from programming languages, it is based in human thinking and the use of intelligence, imagination and creativity for solve problems. Therefore it uses blocks of ideas, not a simple combination of tools. The mathematical thought that constructs the computer science keeps a philosophical abstraction very close to the communicational process*

*that the language mechanizes, and its combinatorial can become infinite although having finite elements. Mixing the possibilities in the choice of answer we used this mechanism in our screenwriting classes obtaining a better mechanization by the students in the construction of dialogue trees in their videogames.*

## **PALABRAS CLAVE**

*Pensamiento computacional, árboles de diálogo, videojuego, programación, algoritmo.*

## **KEY WORDS**

*Computational thinking, dialogue trees, videogame, programming, algorithm.*

## **ÁREA TEMÁTICA**

*Experiencias de enseñanza y aprendizaje.*

## **THEMATIC AREA**

*Teaching and learning experiences.*

# EL ANÁLISIS DE LAS VARIABLES LINGÜÍSTICAS EN EL PROCESO DE CREACIÓN DEL PERSONAJE DE FICCIÓN

## THE ANALYSIS OF THE LINGUISTIC VARIABLES IN THE PROCESS OF FICTIONAL CHARACTER CREATION

Rubén Buren [[ruben.buren@esne.es](mailto:ruben.buren@esne.es)]  
David Alonso Urbano [[david.alonso@esne.es](mailto:david.alonso@esne.es)]  
Pablo Monroy • Rodrigo Palomino

*ESNE-Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología, Universidad Camilo José Cela, Madrid, España.*

---

### RESUMEN

En el proceso de construcción del personaje debemos ir sumando los rasgos que deben definir a un ser autónomo y diferenciado: la personalidad, el biotipo, su entendimiento moral, la inteligencia, la emoción o el uso personal que hace de la lingüística. En este artículo nos centraremos en el análisis de este último rasgo. En nuestras clases venimos utilizando teorías de diferentes autores

que han compartimentado el uso del lenguaje y hemos obtenido rápidos y positivos resultados en el diseño de personajes por parte de alumnos tanto del Grado de Cine de Animación, como en el Grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos. Demostrando que, con la sola elección de una variable lingüística, el personaje puede ser construido y reconocido por el espectador/jugador.

### ABSTRACT

*The technical and technological context of contemporary society conditions any argument that can be elaborated on the fact, the concept and the discourse of the artisan. The logic of the machine, of the computer and technical process, has supplanted other forms of knowledge relegating them to pure rhetorical exercises. The persuasion of matter, of the tectonic, of what has been constructed throughout contemporaneity, has*

*gradually given way to formal concern. The 'imperfection' implicit in the discourse of the craftsman's logic implies the attempt to find in the place, in the matter, in the work, in the memory, in the teacher and the disciple ... the Aaltian pretension of making the architecture more human. Assuming and analyzing these premises at the origin of the project changes and conditions the way of understanding the world of contemporary space.*



## **PALABRAS CLAVE**

*Construcción de personaje,  
videojuego, cine, ficción, guion.*

## **KEY WORDS**

*Character construction, videogame,  
cinema, animation, fiction, script..*

## **ÁREA TEMÁTICA**

*Reflexiones en el entorno docente.*

## **THEMATIC AREA**

*Reflections on the teaching context.*



---

# DISEÑO, EMPRENDIMIENTO Y CULTURA EMPRESARIAL

# INGENUIDAD Y CURIOSIDAD

## NAIVETY AND CURIOSITY

Carlos Temprano Suárez [[carlos.temprano@aecom.com](mailto:carlos.temprano@aecom.com)]

*AECOM Architecture Director CE*, Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, Universidad Politécnica, Madrid, España.

---

### RESUMEN

El lugar de intersección entre la docencia y la empresa es un campo fértil para la investigación y la disrupción, para nuevos enfoques y valores añadidos sobre problemas reales. La ingenuidad y la curiosidad de los investigadores son los dos ingredientes clave que permiten aproximaciones desprejuiciadas a retos complejos. Hay muchas maneras de fomentar ese contacto entre la enseñanza,

la teoría, y el objetivo empresarial. Muchas veces no se trata de un rendimiento financiero directo de las ideas sino de un posicionamiento estratégico a medio plazo (ejemplo *Hyperloop*), mediante concursos patrocinados (ejemplo *Urban SOS Challenge*), las becas o los proyectos de colaboración I+D+i en los que los alumnos pueden desarrollarse en un entorno práctico

### ABSTRACT

*The intersection between teaching and business is a fertile field for research and disruption, for new approaches and added values on real problems. The ingenuity and curiosity of students and researchers are the two key ingredients that allow unprejudiced approaches to complex challenges. There are many ways to foster that contact between teaching, theory,*

*and business purposes. It is not that often a direct financial performance from the ideas but a medium-term strategic positioning (e.g. Hyperloop), or through sponsored competitions (e.g. Urban SOS Challenge), fellowships or R&D collaborative projects where students can develop in a practical environment.*

## **PALABRAS CLAVE**

*Ingenuidad, curiosidad,  
disrupción, innovación, empresa.*

## **KEY WORDS**

*Naivety, curiosity, disruption,  
innovation, enterprise.*

## **ÁREA TEMÁTICA**

*Presente y futuro de la investigación  
en el ámbito universitario.*

## **THEMATIC AREA**

*Present and future of research in higher  
education contexts.*

# DISEÑO SISMORRESISTENTE

## SEISMIC-RESISTANT DESIGN

Miguel San Millán Escribano [[miguel.sanmillan@esne.es](mailto:miguel.sanmillan@esne.es)]

ESNE-Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología, Universidad Camilo José Cela, Madrid, España.

---

### RESUMEN

En este trabajo se muestran los resultados obtenidos al diseñar dispositivos espaciales en el curso de Rehabilitación y Reformas de 2016. Estos dispositivos se encuentran en la frontera del diseño y hacen emerger la siguiente pregunta: ¿Es el diseño capaz de resolver problemas técnicos, o sólo se trata de una actividad que busca la apariencia y el ornamento por encima de la función práctica?

En dicho curso tomamos la ciudad de Puerto Príncipe como ejemplo de que las consecuencias de los terremotos en

los edificios revelan la importancia de planificar el diseño de la ciudad entendida como un grupo de objetos espaciales que pueden producir daños a las personas que, paradójicamente, la construyen.

Con este trabajo se reducen los daños sufridos en los colegios de Puerto Príncipe mediante dispositivos eficaces y de bajo coste, que refuerzan dichas construcciones a largo plazo. Por tanto, la hipótesis consiste disminuir los posibles daños futuros evitando inadecuadas prácticas constructivas o de diseño.

### ABSTRACT

*In this work we show the obtained results when we design space systems in the Rehabilitation and Reforms course during 2016. These devices are apparently at the border of the design and produce the next question: Is the design able to solve the technical problems or is it just an activity that seeks the appearance and the ornament over the practical function?*

*In this document, we take the Port-au-Prince city as an example where the consequences in the buildings reveal*

*the importance of planning the city as a group of space objects that can produce damages to the people who build it paradoxically.*

*With this work it shrinks the suffered damages in the schools of Port-au-Prince through effective and low-cost devices, that reinforce the mentioned buildings in the long term. Thus, the hypothesis consists of reducing the possible future damages avoiding inadequate building or designing practices.*

## **PALABRAS CLAVE**

*Diseño, sismo-resistencia,  
rehabilitación, construcción, seguridad.*

## **KEY WORDS**

*design, seismic-resistance,  
rehabilitation, construction, security.*

## **ÁREA TEMÁTICA**

*Trabajos de investigación vinculados  
al desarrollo de proyectos.*

## **THEMATIC AREA**

*Research works linked to the development  
of projects.*

# ENSEÑANZA EN LA ERA DE LAS STARTUPS: UN ENFOQUE LEAN

TEACHING IN THE STARTUP ERA: A LEAN APPROACH

Roberta Alessandrini [study@ai-it]  
Accademia Italiana, Roma, Italia.

---

## RESUMEN

Cuanto más cerca están de finalizar sus estudios, mayor es la preocupación que sienten los estudiantes por obtener el trabajo soñado. La economía global está cambiando a gran velocidad; las tasas de desempleo son preocupantes, no obstante, muchos proyectos innovadores emprendidos por jóvenes y estudiantes sin experiencia se han convertido en exitosas startups. Dichos cambios

debieran ser anticipados por las escuelas de diseño a través de una actualización de sus programas y de la interacción con docentes que puedan realmente alentar a sus estudiantes a moldear su modo de pensar con conceptos lean y prepararlos para dar forma a sus propias ideas, formar excelentes equipos, presentar su proyecto a los inversionistas y tomar los riesgos, así como las grandes oportunidades.

## ABSTRACT

*The more their study path is close to the end, the more students are concerned about finding the dream job that led them to approach a specific course or school. The international economy is changing rapidly: unemployment rates are scaring, but several projects initially set up by young and unexperienced students as smart startups have succeeded in becoming billion unicorns. This change*

*should be anticipated by design schools, evolving their programs and interacting with teachers who can really push students to change their way of thinking in a "lean" direction, making them ready to put into shape their own ideas, to build an A-team, to present their project to the investors, to face the risk and to grab huge opportunities.*



## **PALABRAS CLAVE**

*Startup, lean, emprendimiento,  
construcción de equipos, disruption.*

## **KEY WORDS**

*Startup, lean, entrepreneurship,  
team building, disruption.*

## **ÁREA TEMÁTICA**

*Métodos Disruptivos de enseñanza.*

## **THEMATIC AREA**

*Disruptive methods in education.*

# IRSE FUERA Y REGRESAR — EXPLORANDO LA EDUCACIÓN DE DISEÑO EN CHINA Y EL DESARROLLO DEL DESIGN MANAGEMENT EN DIFERENTES CULTURAS

## VOYAGING OUT AND BACK — EXPLORING CHINESE DESIGN EDUCATION AND DESIGN MANAGEMENT DEVELOPMENT ACROSS CULTURES

Jingya Zhang [[jingyaz2014@gmail.com](mailto:jingyaz2014@gmail.com)]  
Savannah College of Art and Design, Savannah, GA, USA.

---

### RESUMEN

Como estudiante extranjera que inició sus estudios de maestría en design management en los Estados Unidos, encontré que mi verdadera pasión es explorar el sistema de educación de diseño en mi país, aplicando métodos de gestión del diseño que ayuden a educadores, diseñadores, emprendedores, y al gobierno, a entender y reconocer el valor de la innovación. Actualmente, esta disciplina es escasamente ofrecida en el sistema universitario chino. Los educadores de mi país no tienen la capacidad para

combinar conocimientos de diseño avanzados, originados en Occidente, con la cultura el sistema político, la economía y la educación en mi país. Por ello, el desarrollo de la educación en diseño en China se ha limitado a una simple agregación de conocimientos procedentes de los Estados Unidos y Europa. Bajo estas circunstancias, existe una oportunidad para articular una nueva visión sobre la educación de design management en el sistema universitario chino que beneficie el rápido desarrollo de la industria en el país.

### ABSTRACT

*As a graduate student studying design management aboard in the U.S from China, I find my real passion for exploring the Chinese design education system by applying design management methods to help Chinese educators, designers, entrepreneurs, and the central government recognize and understand the value of innovation. Currently, design management as a discipline is rarely offered in the Chinese university system. Chinese educators are unable to combine*

*advanced design knowledge from Western countries with the demands of Chinese culture, economics, politics, and education. Therefore, current progress is limited to incorporating knowledge from the U.S. and Europe. Under such circumstances, there is an opportunity to articulate a new vision for design management education in the Chinese university system to benefit the rapid development of Chinese enterprises.*

## **PALABRAS CLAVE**

*Gestión de Diseño, China, educación en diseño, tesis doctorales.*

## **KEY WORDS**

*Design management, China, design education, graduate thesis.*

## **ÁREA TEMÁTICA**

*Desarrollo y definición de temas de investigación relevantes.*

## **THEMATIC AREA**

*Development and definition of relevant research topics.*

# ESTRATEGIAS PROFESIONALIZANTES EN LOS ESTUDIOS UNIVERSITARIOS DE DISEÑO GRÁFICO: UNA EXPERIENCIA PRÁCTICA ORIENTADA A LOS PREMIOS LAUS

**PROFESSIONALIZING STRATEGIES IN UNIVERSITY STUDIES OF GRAPHIC DESIGN: A PRACTICAL EXPERIENCE ORIENTED TO THE LAUS AWARDS**

Francisco José García-Ramos [[francisco.garcia@esne.es](mailto:francisco.garcia@esne.es)]

*ESNE-Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología, Universidad Camilo José Cela, Madrid, España.*

---

## RESUMEN

Esta comunicación plantea los resultados del proceso de enseñanza transversal desarrollado de primer a cuarto curso del Grado en Diseño Multimedia y Gráfico impartido en ESNE-Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología. Un proyecto pedagógico que busca visibilizar el trabajo del alumnado en uno de los festivales más importantes a nivel nacional

e internacional en el ámbito del diseño gráfico y la comunicación visual: los Premios Laus. Una estrategia educativa de carácter profesionalizante que, del año 2012 al 2017, ha dado como resultado diecinueve Premios Laus en las categorías Estudiantes Trabajo Libre y Estudiantes Proyecto de Fin de Grado.

## ABSTRACT

*This communication presents the results of the transversal teaching process developed from the first to fourth year of the Degree in Multimedia and Graphic Design taught at ESNE-University School of Design, Innovation and Technology in order to visibilize the work of students in one of the most important festivals*

*nationally and internationally in graphic design and visual communication: the Laus Awards. A professionalizing project that has won nineteen Laus Awards in the categories Students Free-choice Project and Students End-of-Degree Project from 2012 to 2017.*

## **PALABRAS CLAVE**

*Laus, ADF-FAD, diseño gráfico, comunicación visual, premios.*

## **KEY WORDS**

*Laus, ADF-FAD, graphic design, visual communication, awards.*

## **ÁREA TEMÁTICA**

*Participación en certámenes y concursos como estímulo formativo.*

## **THEMATIC AREA**

*Participation in competitions as educational incentives.*



---

# LOS ESTUDIANTES DE DISEÑO EN LA ERA DIGITAL

# ESTRATEGIAS DOCENTES ANTE LA GENERACIÓN MILLENNIAL: FACTORES, DEBATES Y EXPERIENCIAS EN EL CAMPO DEL DISEÑO

**TEACHING STRATEGIES BEFORE THE MILLENNIAL GENERATION: FACTORS, DISCUSSIONS AND EXPERIENCES IN DESIGN FIELD**

Santiago de Molina Rodríguez [[smolina@ceu.es](mailto:smolina@ceu.es)]  
*Escuela de Arquitectura, Departamento de Arquitectura y Diseño, Universidad San Pablo CEU, Madrid.*

---

## RESUMEN

La generación "Millennial" ocupa el centro de actual atención educativa. Una horquilla poblacional con un perfil socioeconómico divergente de las generaciones pasadas, nativos del mundo digital, sin ansias de posesión material, pero con unas expectativas puestas en su educación de la que esperan obtener un gratificante trabajo futuro antes que un simple salario, ocupan las aulas de la universidad actual. La dificultad de motivar

a esta generación, acusada de crítica y exigente, pero también de comprometida y participativa, hace que los métodos tradicionales de enseñanza se hayan convertido en reliquias. La ponencia expone los factores clave de este cambio de paradigma y las principales líneas de debate abiertas en este nuevo contexto educativo relacionadas con el papel de la universidad, los docentes y el propio aprendizaje.

## ABSTRACT

*The "Millennial" generation occupies the focus of today's educational attention. Digital natives, they have a socio-economic profile divergent from the past generations. They have no eager for material possession, but they have placed their expectations in education, from which they hope to obtain a rewarding future work more than a simple salary. They occupy the classrooms of the current university.*

*The challenge to motivate this generation, that has been accused of being too critic and demanding, but which is also very committed and participatory, turns traditional teaching methods into relics. This paper exposes the key factors of this paradigm shift and the main lines of debate opened in this new educational context, in relation to the role of university, teachers and learning itself.*



## **PALABRAS CLAVE**

*Generación Millennial, docencia, motivación, diseño.*

## **KEY WORDS**

*Millennial Generation, teaching, motivation, design.*

## **ÁREA TEMÁTICA**

*Impacto de los factores socioeconómicos en la educación*

## **THEMATIC AREA**

*Impact of socioeconomic factors in education.*

# LOS SPRINTS EN EL DESARROLLO DE PROGRAMAS EDUCATIVOS EN INNOVACIÓN. EL CASO H2I

**SPRINTS FOR DEVELOPING INNOVATION TRAINING PROGRAM.  
H2I AS A CASE STUDY.**

Montserrat Calvo Muñoz [montse.calvo@h2iinstitute.com]  
Sagrado Nova Flores [ahernando@ceu.es]  
*h2i institute, Fundación Diseño e Innovación, Madrid, España,*

---

## RESUMEN

h2i institute empezó a impartir su Curso de Innovación en 2010. El curso propone una práctica híbrida de la innovación centrada en el usuario a partir de metodologías como *Service Design*, *Creative Problem Solving* o *Lean Startup*. Los contenidos se impartían de una manera secuencial, estructurados alrededor de un proyecto real. En base a los aprendizajes extraídos, en la séptima edición se ha decidido plantear

una nueva estructura pedagógica para el ahora renombrado Máster de Innovación, incorporando la filosofía de los *Design Sprints*. Los estudiantes pasan por tres ciclos de aprendizaje, que aumentan progresivamente en tiempo y complejidad, con el objetivo de que el estudiante adquiera una experiencia incremental en proyectos diversos y consiga desarrollar su capacidad crítica hacia las distintas metodologías.

## ABSTRACT

*h2i institute delivered its first Innovation course in 2010. The program poses a hybrid practice in user-centered innovation based on methodologies such as Service Design, Creative Problem Solving and Lean Startup. The different contents were taught sequentially, structured around a real project. Based on the lessons learned, in its seventh edition a new pedagogical*

*structure has been set up, including the philosophy behind Design Sprints, renaming the course as Innovation Master. Students go through 3 learning cycles that grow progressively in time and complexity. The aim is to make students acquire an incremental experience in a variety of projects while developing a critical point of view on the different methodologies.*

## **PALABRAS CLAVE**

*Innovación, diseño estratégico,  
design sprint.*

## **KEY WORDS**

*Innovation, strategic design,  
design sprint.*

## **ÁREA TEMÁTICA**

*Reflexiones en el entorno docente.*

## **THEMATIC AREA**

*Reflections from the teaching  
environment.*

# LA INNOVACIÓN ESTÁ EN LAS PERSONAS

## INNOVATION IS IN PEOPLE

Noemí Clavería Pelegrín [nclaveri@xtec.cat]  
ESDAP Barcelona Llotja, Barcelona, España.

---

### RESUMEN

El diseño está concebido por personas y para personas. Esta obviedad es frecuentemente olvidada por los profesionales, más preocupados por la estética o la funcionalidad que por los usuarios de sus diseños. Desde la asignatura de Antropometría y Ergonomía se plantean metodologías que fomenten la observación e interacción con el usuario, metodologías provenientes del

*Design Thinking* que se esfuerzan por acercarse a la realidad y a las necesidades de las personas. Igualmente destacable es la presencia del concepto de *Design for All*, una visión que evidencia la diversidad de los seres humanos y potencia la inclusión de todos ellos. Resumiendo, el diseñador puede encontrar la innovación a través de la empatía y el acercamiento al usuario.

### ABSTRACT

*Design is projected by people and for people. This obvious statement is often forgotten by professionals, more concerned with aesthetics or functionality than by the users of their designs. From the subject of Anthropometry and Ergonomics have been proposed methodologies that encourages observation and interaction with the*

*user, methodologies coming from Design Thinking that try to get closer the reality and the needs of people. Equally remarkable is the presence of Design for All concept, a vision that sample the diversity of human and promotes the inclusion of all people. In short, the designer can find innovation through empathy and the approach with the user.*

## **PALABRAS CLAVE**

*Ergonomía, antropometría, usuario, design for all, design thinking.*

## **KEY WORDS**

*Ergonomics, anthropometry, user, design for all, design thinking.*

## **ÁREA TEMÁTICA**

*Reflexiones en el entorno docente.*

## **THEMATIC AREA**

*Reflections from the teaching environment.*

# CODISEÑAR ESPACIOS EDUCATIVOS. UNA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE COMPARTIDA

*CODESIGNIN EDUCATIONAL SPACES. A SHARED LEARNING EXPERIENCE*

Mariona Genís-Vinyals [*mariona.genis@bau.cat*]  
Teresa Martínez Figuerola [*teresa.martinez@bau.cat*]  
Joan Maroto-Sales [*joan@joanmaroto.net*]

*GREDITS Grupo de Investigación en Diseño y Transformación Social, Bau Centro Universitario de Diseño de Barcelona (UVIC-UCC), Barcelona, España.*

---

## RESUMEN

En el contexto de transformación social actual los diseñadores desarrollan nuevas relaciones con los usuarios que, en algunos casos, pueden activar su participación en el proceso de diseño. Este escrito explora distintas metodologías docentes activas que incentivan al estudiante a introducir nuevas herramientas en su proceso de aprendizaje, con el objetivo de

incorporar al usuario en el proceso de diseño. En concreto, y en las asignaturas de Proyectos de Diseño de Interiores y Taller de Espacio de tercer curso del Grado en Diseño, se plantea al estudiante el reto de rediseñar distintos espacios de aprendizaje para niñas y niños de educación infantil y primaria implicando de forma activa maestros y comunidades de aprendizaje.

## ABSTRACT

*In the current social transformation context the designers develop new relationships with the users that, in some cases, can trigger his participation in the design process. This paper explores different active educational methodologies that encourage the student in the inclusion of new tools in his process of learning, with the aim*

*of incorporating the user in the design process. Specifically, in the Interiors Design Projects and Space Workshop subjects in the third course of the Design Degree, the students are challenged to redesign several spaces for childrens of nursery and primary schools involving teachers and the whole learning communities in a significate active way.*

## **PALABRAS CLAVE**

*Codiseño, metodologías activas, entornos de aprendizaje, espacios educativos.*

## **ÁREA TEMÁTICA**

*Experiencias de enseñanza y aprendizaje.*

## **KEY WORDS**

*Codesign, active methodologies, learning environments, educational spaces.*

## **THEMATIC AREA**

*Teaching and learning experiences.*

# UN ESTUDIO DE CASO EN LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO. ¿POR QUÉ ENSEÑAR A HACER REVISTAS CUANDO YA NADIE LAS LEE?

**A CASE STUDY IN THE TEACHING OF DESIGN. WHY TO SHOW HOW TO DO A MAGAZINE WHEN ALREADY NOBODY REED IT?**

Juan Carlos Gauli Pérez [jcarlos.gauli@esne.es]

*ESNE-Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología, Universidad Camilo José Cela, Madrid, España.*

---

## RESUMEN

El mundo se polariza cada vez más entre los que acceden a la información a través de la lectura y los que se informan a través de los vídeos. Las revistas conforman un medio que se ha mantenido saludable y en constante crecimiento hasta los primeros años del siglo XXI, cuando ha comenzado su declive. ¿Por qué entonces enseñar a hacer revistas?

Los resultados del trabajo desarrollado en la asignatura de Taller de Proyectos II con los alumnos, han cumplido los siguientes objetivos: 1.) Creación de una revista; 2.) Trabajar con un medio en papel en un mundo audiovisual; 3.) Implementación de los recursos icónicos, retóricos, iconográficos y simbólicos además de los recursos propios del área y del proyecto.

## ABSTRACT

*The world is polarized between the people who access the information through the reading and those who have access to the information through videos. Magazines are a medium that has remained with growing until the early years of the 21st century where it has begun its decline. Then why to teach magazines? The results of the*

*work developed in Workshop Projects II with the students have contributed to the following values: 1.) Creation of a magazine; 2.) Work with magazine in an audiovisual world; 3.) Use of audiovisual tools: iconic, rhetoric, iconographic and symbolic. Use of the topics of the editorial design.*



## **PALABRAS CLAVE**

*Diseño, revistas, trabajo colaborativo, taller de proyectos, unidad didáctica.*

## **KEY WORDS**

*Design, magazines, collaborative works, workshop, didactic unit.*

## **ÁREA TEMÁTICA**

*Experiencias de enseñanza y aprendizaje.*

## **THEMATIC AREA**

*Learning and Involvement in research projects.*

# CAPTURAR EL ALMA DE LAS COSAS

## CAPTURING THE SOUL OF THINGS

Enrique Barrera Martínez [[enrique.barrera@esne.es](mailto:enrique.barrera@esne.es)]  
Yolanda González Osuna [[yolanda.gonzalez@esne.es](mailto:yolanda.gonzalez@esne.es)]

*ESNE-Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología, Universidad Camilo José Cela, Madrid, España.*

---

### RESUMEN

Giacometti ironizaba con los críticos que le atribuían dibujar el espíritu de sus modelos, cuando él mismo declaraba sentirse incapaz de dibujar el exterior. Uno de los grandes problemas a los que se enfrenta el alumno de diseño es que eso que llamamos realidad, resulta ser inaccesible. El trabajo en cualquier ámbito del diseño comienza por un análisis del lugar que sin embargo resulta

ser impenetrable. El diseñador, apenas puede rodear el objeto. El dibujo es la práctica utilizada habitualmente para ello pero la literatura, la fotografía y otras más lejanas como los gyotakus aspiran a salvar dicho abismo. Una pedagogía del diseño pasa por enseñar a aprender a mirar, y perseguir inútilmente el capturar el alma de las cosas.

### ABSTRACT

*Alberto Giacometti mocked ironically about the critics because they attributed to him to draw the spirit of his models when he didn't feel to be incapable to draw the outside. One of the great problems for the design students is that what we call reality, because reality is really an inaccessible place. All works in anywhere form of design begins with an analysis of the place that nevertheless*

*turns out to be impenetrable. The designer can barely surround the object. Drawing is the practice usually used for this, but literature, photography and others more distant like the gyotakus aspire to save the abyss. A pedagogy of design goes through teaching to learn to look, and to pursue futilely capturing the soul of things*

## **PALABRAS CLAVE**

*Capturar, re-presentar, dibujar,  
escribir, registrar.*

## **KEY WORDS**

*Capturing, re-presenting, drawing,  
writing, recording.*

## **ÁREA TEMÁTICA**

*Nuevas teorías y modelos de  
enseñanza/aprendizaje.*

## **THEMATIC AREA**

*New theories and teaching/learning  
systems*



---

# DISEÑO Y TECNOLOGÍA APLICADA A LA DOCENCIA

# ENSEÑANDO A PROGRAMAR: REGRESO AL FUTURO

## TEACHING PROGRAMMING: BACK TO THE FUTURE

Pablo Nogueira [[pablo.nogueira@esne.es](mailto:pablo.nogueira@esne.es)]  
Mohammed B. Khawam [[mbakir.khawam@esne.es](mailto:mbakir.khawam@esne.es)]  
Oscar Marbán [[oscar.marban@esne.es](mailto:oscar.marban@esne.es)]

*ESNE-Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología, Universidad Camilo José Cela, Madrid, España.*

---

### RESUMEN

La programación parece haber transmutado desde una disciplina especializada con un cuerpo de conocimiento propio que conlleva un aprendizaje largo y arduo, a percibirse como una herramienta o habilidad fácilmente transmisible y de carácter transversal. Creemos que esto es debido en parte a que su contenido de ciencia y técnica se abandona o simplifica en favor de la usabilidad y del hazlo-tú-mismo, hazlo-con-otros, busca-y-encuentra,

corta-y-pegar, y experimenta mediante fallo y error bajo mínima supervisión. En este artículo argumentamos que además de la metodología de aprendizaje, es fundamental incluir explícita o implícitamente el aprendizaje basado en el conocimiento, no sólo del lenguaje de programación y su diseño e implementación, sino también de la ciencia que fundamenta la metodología de construcción de programas.

### ABSTRACT

*Programming has seemingly transmogrified from a specialised discipline with a particular body of scientific and technical knowledge with an arduous learning process, to an easily learnable, universal, transferable skill or tool. We argue that part of this change is because the scientific and technical content has been simplified or abandoned in favour of usability and do-it-yourself, do-it-with-others, search-and-*

*find, cut-and-paste, and trial-and-error experimentation with minimal guidance. In this paper we argue that besides the teaching methodology, it is necessary to include directly or indirectly the knowledge-based teaching of not only the programming language and its design and implementation, but also of the science behind the design and construction of computer programs. attention to that body of knowledge.*

## **PALABRAS CLAVE**

*Diseño y construcción de programas, pensamiento computacional, ciencias de la computación.*

## **KEY WORDS**

*Design and construction of computer programs, computational thinking, computer science.*

## **ÁREA TEMÁTICA**

*Nuevas teorías y modelos de enseñanza/aprendizaje.*

## **THEMATIC AREA**

*New theories and teaching/learning systems*

# EXPERIMENTO DIDÁCTICO ENTRE LOS ALUMNOS DE 4º CURSO DE GRADO DE DISEÑO DE MODA EN ESNE. APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA DE ACCIDENTAL CUTTING

**DIDACTIC EXPERIMENT AMONG THE STUDENTS OF THE 4TH YEAR IN THE DEGREE OF FASHION DESIGN AT ESNE. APPLICATION OF ACCIDENTAL CUTTING METHODOLOGY**

Eva Iszoro Zak [[info@evaiszoro.com](mailto:info@evaiszoro.com)]

*ESNE-Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología, Universidad Camilo José Cela, Madrid, España.*

---

## RESUMEN

Durante el segundo semestre del año académico 2016/17, en el grado de Diseño de Moda en ESNE – Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología, se ha llevado a cabo un experimento didáctico entre los treinta y nueve alumnos de la asignatura Confección y Patronaje IV. Sin la existencia de un diseño previo y partiendo de un único patrón inicial, en forma de rectángulo, unido de distintas maneras

se ha obtenido tantos prototipos diferenciados volumétricamente entre sí, como la cantidad de alumnos que han intervenido en el proceso. Durante esta práctica se ha pretendido explorar al máximo el principio de la versatilidad geométrica de un patrón plano. Este es uno de los conceptos principales de la metodología de patronaje experimental: *Accidental Cutting*.

## ABSTRACT

*During the second semester of the academic year 2016/17, in the degree of Fashion Design at ESNE - University School of Design, Innovation and Technology, a didactic experiment has been carried out among the thirty-nine students of the course of pattern cutting at the fourth year of studies, "Confección y Patronaje IV". Without the existence of a previous design and starting from a single initial pattern, in the form of*

*rectangle, joined in different ways has been obtained so many prototypes differentiated volumetrically with each other, as the number of students who have intervened in the process. During this practice, the objective it was to explore to the maximum the principle of geometrical versatility of any flat pattern. This is one of the main concepts of the experimental pattern cutting methodology: Accidental Cutting.*



## **PALABRAS CLAVE**

*Accidental cutting, patronaje experimental, patronaje creativo, diseño de moda experimental.*

## **KEY WORDS**

*Accidental cutting, experimental pattern cutting, creative pattern cutting, experimental fashion design.*

## **ÁREA TEMÁTICA**

*Nuevas teorías y modelos de enseñanza/aprendizaje.*

## **THEMATIC AREA**

*New theories and teaching/learning systems.*

# ANÁLISIS SOBRE LA IMPORTANCIA DEL AVATAR Y SU DISEÑO EN LA ENSEÑANZA PARA LA CREACIÓN DE PERSONAJES EN JUEGOS RPG

**ANALYSYS ABOUT THE IMPORTANCE OF THE AVATAR AND IT'S DESIGN IN THE TEACHING FOR THE CREATION OF CHARACTERS IN ROLE PLAYING GAMES**

Juan Pablo Ordóñez [[juanpablo.ordonez@esne.es](mailto:juanpablo.ordonez@esne.es)]

Sagrario Martín [[sagrario.martin@esne.es](mailto:sagrario.martin@esne.es)]

*ESNE-Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología, Universidad Camilo José Cela, Madrid, España.*

---

## RESUMEN

Los videojuegos actuales, además de un producto de ocio, son sistemas complejos en los que los usuarios interactúan a través de decenas de métodos o mecanismos de interacción y elementos. Entre estos elementos, uno destaca por encima de los demás: los avatares. Cada día, con las posibilidades que ofrecen las nuevas

tecnologías, la importancia de los avatares se ha visto reflejada en sistemas más complejos y ricos visual y funcionalmente, además de unas posibilidades de personalización que van mucho más allá de lo que, hace ya más de medio siglo, se pensó que se podría llegar a hacer cuando se creó el primer videojuego.

## ABSTRACT

*Currently, videogames, besides being a product of leisure, are complex systems with which users interact through dozens of methods or interactive mechanisms and elements. Among these elements, one stands over the others: avatars. Each day, with the possibilities that new technologies offer, the importance*

*of avatars has been reflected in more complex, visually rich, and functional systems, as well as personalization possibilities that go far and beyond than what more than half a century ago was thought to be possible to make when the first videogame was created.*

## **PALABRAS CLAVE**

*Avatar, personalización, editor, herramienta, diseño de juego.*

## **KEY WORDS**

*Avatar, personalization, editor, tool, game design.*

## **ÁREA TEMÁTICA**

*Nuevas teorías y modelos de enseñanza/aprendizaje.*

## **THEMATIC AREA**

*New theories and teaching/learning systems*

# EL ESPACIO UNIVERSITARIO Y SU EQUIPAMIENTO, COMO MOTOR DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE INNOVADORES

*UNIVERSITY SPACES AND RESOURCES, AS A MOTOR OF THE INNOVATIVE LEARNING PROCESSES*

Sara Barquero [[sara@uchceu.es](mailto:sara@uchceu.es)]  
Luis Calabuig [[luis@odosdesign.com](mailto:luis@odosdesign.com)]

*Escuela Superior de Enseñanzas Técnicas. Universidad CEU Cardenal Herrera. Moncada, Valencia.*

---

## RESUMEN

El nuevo contexto universitario está caracterizado por dos grandes rasgos; por un lado, las metodologías docentes están orientadas a generar procesos de aprendizaje en los que los estudiantes adquieren un papel activo y protagonista; por otro, el perfil del estudiante en una sociedad altamente tecnificada y conectada se ha modificado profundamente. Se constata que a pesar de los esfuerzos por instituciones

y docentes en transformar el modelo formativo, los recursos y espacios donde estos procesos se producen no se han modificado en el último siglo. El espacio y el equipamiento del mismo, deben ser uno de los motores que potencien la transformación en los procesos de aprendizaje, más alineados con el perfil del estudiante contemporáneo y con las metodologías docentes innovadoras.

## ABSTRACT

*The new university framework is characterised by two great traits; on one hand, the teaching methods are orientated to generate learning approaches in which the students have an active and leading role; the other, that the student profile has changed radically in a highly connected and technical society. It is noted that despite the efforts made by institutions and teachers to transform the*

*training model, the resources and spaces where these methods are carried out, has not changed in the last century. The same space and equipment should be one of the driving forces that encourage the transformation of learning processes to be more aligned with the profile of the contemporary student and with innovative teaching methodologies.*

## **PALABRAS CLAVE**

*Espacios, equipamiento, transformación, procesos de aprendizaje, design thinking.*

## **KEY WORDS**

*Spaces, resources, transformation, learning processes, design thinking.*

## **ÁREA TEMÁTICA**

*Reflexiones en el entorno docente.*

## **THEMATIC AREA**

*Reflections on the teaching environment.*

# USO DE VIDEOJUEGOS PARA LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN LA FORMACIÓN REGLADA: EL CASO DE NUBLA APLICADO A LA ENSEÑANZA PLÁSTICA EN SEXTO DE PRIMARIA

**USE OF VIDEO GAMES FOR ARTISTIC EDUCATION IN REGULATED LEARNING: THE CASE OF NUBLA APPOINTED TO PLASTIC TEACHING IN SIXTH PRIMARY**

Daniel Sánchez Mateos [[daniel.sanchez@esne.es](mailto:daniel.sanchez@esne.es)]

*ESNE-Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología, Universidad Camilo José Cela, Madrid, España.*

---

## RESUMEN

Nubla, videojuego realizado con fines educativos en el entorno de un museo, se da la característica de, tratándose de un videojuego generado en el entorno y con los conocimientos propios de un museo, ha sido utilizado en la formación reglada de plástica de Sexto de Primaria. Este documento repasa cómo ha sido adaptada la narrativa de un videojuego de plataforma de jugadores como es PlayStation, generado desde un museo

y los discursos paralelos que se han creado a partir de esta experimentación con los conocimientos propios de un museo, ha sido utilizado en la formación reglada de plástica de Sexto de Primaria. Este documento repasa cómo ha sido adaptada la narrativa de un videojuego de plataforma de jugadores como es PlayStation, generado desde un museo y los discursos paralelos que se han creado a partir de esta experimentación.

## ABSTRACT

*Nubla, videogame carried out for educational purposes in the surroundings of a museum, it is given the characteristic of being a videogame generated in the environment and with the knowledge proper to a museum, it has been used in the regulated formation of plastic of Sixth of Primary. This document reviews how*

*the narrative of a video game platform has been adapted from players such as PlayStation, generated from a museum and the parallel speeches that have been created from this experimentation.*

## **PALABRAS CLAVE**

*Videojuegos, gamificación, serious games, formación reglada.*

## **KEY WORDS**

*Videogames, gamification, serious games, regulated learning.*

## **ÁREA TEMÁTICA**

*Nuevas teorías y modelos de enseñanza/aprendizaje.*

## **THEMATIC AREA**

*New theories and teaching/learning systems.*





---

# DISEÑO, IMPACTO SOCIAL Y ECOLOGÍA

# LA INVESTIGACIÓN: EL FUTURO DE LOS ESTUDIANTES DE DISEÑO

RESEARCH: THE FUTURE OF THE DESIGN STUDENTS

Amaya Henar Hernando González [[ahernando@ceu.es](mailto:ahernando@ceu.es)]  
Vicerrectorado de Profesorado e Investigación, Universidad San Pablo-CEU,  
Madrid, España.

---

## RESUMEN

En primer lugar los estudiantes de los grados de Diseño, pueden informarse del mundo de la investigación a través de los Vicerrectorados de Investigación, donde se difunden las convocatorias que se publican en el Ministerio de Economía y Competitividad (MINECO) y las del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (MECD), en concreto, las Becas

para contratos predoctorales (antiguas becas FPI) y las Ayudas para la Formación del Profesorado Universitario (FPU). Como segundo paso de iniciación a la investigación tenemos los grupos de investigación donde el futuro investigador podrá realizar su Tesis Doctoral o participar en diferentes proyectos de investigación con financiación pública.

## ABSTRACT

*First of all, students of the design students, can the opportunity to learn about the research world through the Vice-Chancellors for Research. They disseminate different call for proposals from The Spanish Ministry of Economy, Industry and Competitiveness and with The Ministry of Education, Culture*

*and Sport, in other words, predoctoral scholarships and Education's University Faculty Training (FPU) programme. Secondly we can find research groups, there the researcher can make his Doctoral Thesis, participate in different research projects.*

## **PALABRAS CLAVE**

*Investigación, grupos, diseño,  
videojuegos, moda.*

## **KEY WORDS**

*Research, groups, design,  
videogame, fashion.*

## **ÁREA TEMÁTICA**

*Aprendizaje y participación  
en Proyectos de Investigación.*

## **THEMATIC AREA**

*Learning and Involvement  
in research projects.*

# NUEVA FORMACIÓN EN DISEÑO PARA UN CRECIMIENTO SOSTENIBLE

*NEW DESIGN EDUCATION FOR SUSTAINABLE GROWTH*

Mirja Kalviainen [[mirja.kalviainen@lamk.fi](mailto:mirja.kalviainen@lamk.fi)]

Noora Nylander [[noora.nylander@lamk.fi](mailto:noora.nylander@lamk.fi)]

Antti Heinonen [[antti.heinonenIn@lamk.fi](mailto:antti.heinonenIn@lamk.fi)]

*Lahti University of Applied Sciences, Institute of Design, Lahti, Finlandia.*

---

## RESUMEN

El modelo de Crecimiento de Lahti en la Universidad de Ciencias Aplicadas de Lahti reúne el centro regional para la formación en diseño y el desarrollo comprometido de las soluciones de economía circular. Puesto que las soluciones circulares intentan evitar la generación de residuos en los procesos de producción y consumo, es necesario también el diseño para cambiar el comportamiento del consumidor usuario, incluido el diseño específico de la información, las posibilidades de actuación de los usuarios, las interacciones sociales y los intereses

por las soluciones ecológicas deseadas. Este artículo analiza casos de diseño de información de producción de energía renovable, de diseño de servicios para el reciclaje de productos, y de diseño del transporte público que cubren aspectos importantes de las necesidades de cambio del comportamiento del usuario. Los casos describen un nuevo énfasis en la formación en diseño para formar en el codiseño de soluciones basadas en el usuario para un cambio del comportamiento ecológico, en lugar de diseñar productos concretos.

## ABSTRACT

*Lahti Growth model in the Lahti University of Applied Sciences is joining together the regional hub for design competence and the committed development of circular economy solutions. As the circular solutions try to prevent waste from occurring in the production and consumption process this demands also design for user consumer behavior change including specified design for information, users' action possibilities, social interactions and interests with the*

*intended ecological solutions. This paper analyses renewable energy production information design, product recycling service design, and public transportation design cases fulfilling important aspects of the user behavior change needs. The cases are describing new emphasis for design education to educate co-designing user driven solutions for ecological behavior change instead of designing concrete products.*

## **PALABRAS CLAVE**

*Aprendizaje de diseño sostenible, co-diseño, diseño de servicios, diseño basado en el usuario, diseño de sistemas.*

## **KEY WORDS**

*Sustainable design learning, co-design, service design, user driven design, systems design.*

## **ÁREA TEMÁTICA**

*Nuevas teorías y modelos de enseñanza/aprendizaje.*

## **THEMATIC AREA**

*New theories and teaching/learning systems.*

# EDUCACIÓN EN DISEÑO PARA EL IMPACTO SOCIAL. EL CASO DEL MASTER IN SOCIAL AND COLLABORATIVE HOUSING

**DESIGN EDUCATION FOR SOCIAL IMPACT. THE CASE OF THE MASTER IN SOCIAL AND COLLABORATIVE HOUSING**

Marta Corubolo [[marta.corubolo@polimi.it](mailto:marta.corubolo@polimi.it)]

*POLIMI DESIS Lab, Department of Design, Politecnico di Milano, Milano, Italia.*

---

## RESUMEN

A partir de la interconexión entre 'adaptive problems', innovación social y diseño, el documento pretende investigar como la educación en diseño puede jugar un papel importante en la estructuración de un enfoque sistemático hacia el impacto social. El autor presentará el Master in Social and Collaborative Housing, el innovador programa de enseñanza del *POLI.design*. Al describir globalmente la estructura de enseñanza, la discusión se enfocará en los módulos de taller que combinan el diseño de servicios

con las disciplinas sociales, de finanzas y arquitectura en un único proyecto de diseño. Aplicando un enfoque en diseño centrado en la comunidad, los talleres están organizados en torno a "sesiones intensivas" y "sesiones difundidas", en las cuales los estudiantes co-diseñan nuevas soluciones de servicio con ciudadanos y organizaciones, y hacen prototipos de acciones colectivas; de este modo adquieren las competencias requeridas para lograr el cambio necesario.

## ABSTRACT

*Building on the inter-connection between adaptive problems, social innovation and design, the paper aims to investigate how design education could play a role in framing a systemic approach to social impact. The author will present the innovative teaching programme of the Master in Social and Collaborative Housing of POLI.design. While describing the overall educational structure, the discussion will focus on the workshops' modules that combine service design with*

*financial, architectural and sociological disciplines in one unique design project. By applying a community centred design approach, the workshops are organized around "intensive sessions" and "diffused sessions", in which students co-design new service solutions with citizens and organizations and prototype collective actions, thus acquiring the skills needed to bring about the necessary change.*

## **PALABRAS CLAVE**

*Diseño de servicios, innovación social, vivienda colaborativa, diseño centrado en la comunidad.*

## **KEY WORDS**

*Service design, social innovation, collaborative housing, community centred design.*

## **ÁREA TEMÁTICA**

*Nuevas teorías y modelos de enseñanza/aprendizaje.*

## **THEMATIC AREA**

*New theories and teaching/learning systems.*

# EL ROL DE LA EDUCACIÓN EN DISEÑO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE EMPRESAS SOCIALES

*THE ROLE OF DESIGN EDUCATION ON SOCIAL ENTERPRISES' LEARNING PROCESSES*

Marta Corubolo [[marta.corubolo@polimi.it](mailto:marta.corubolo@polimi.it)]

*POLIMI DESIS Lab, Department of Design, Politecnico di Milano, Milano, Italia.*

---

## RESUMEN

El documento parte del concepto de “diseño para las empresas sociales” como la combinación de métodos y herramientas que dan soporte a la innovación en empresas sociales. El autor pretende investigar como la educación en diseño puede desencadenar un cambio organizacional y cultural interno y externo de las organizaciones que participan en procesos de aprendizaje orientados hacia el diseño. Al describir el innovador

enfoque y estructura de enseñanza, la discusión se basa en los programas educativos desarrollados por *Polimi DESIS Lab* para consorcios de empresas sociales italianas. El documento concluye con reflexiones sobre cómo tales formatos de educación en diseño pueden evolucionar en prácticas de aprendizaje híbridas, en la intersección de capacitación, e incubación de soluciones sociales innovadoras.

## ABSTRACT

*The paper builds on the concept of 'design for social enterprises' as a combination of methods and tools to support innovation within social enterprises. The author aims at investigating how design education could assume the role of trigger of an internal and external organizational and cultural change of the organizations that participate in design-led learning processes. By describing the innovative*

*teaching structure and approach, the discussion is based on the educational programmes developed by the Polimi DESIS Lab for consortiums of Italian social enterprises. The paper concludes reflecting on how such design education formats could evolve in hybrid learning practices, on the intersection of training and incubation of socially innovative solutions.*



## **PALABRAS CLAVE**

*Empresas sociales, diseño de servicios, innovación social, diseño centrado en la comunidad, codesign.*

## **KEY WORDS**

*Social enterprise, service design, social innovation, community centred design, codesign.*

## **ÁREA TEMÁTICA**

*Proyectos académicos vinculados con empresas.*

## **THEMATIC AREA**

*Academic projects related to the professional arena.*

# OCCUPYING WALMART: PEDAGOGÍA DEL PROYECTO E INVESTIGACIÓN CRÍTICA EN EL CONTEXTO DE LA SUBURBIA RURAL AMERICANA

OCCUPYING WALMART: STUDIO PEDAGOGY AND CRITICAL RESEARCH WITHIN THE CONTEXT OF THE AMERICAN RURAL SUBURBIA

David Franco Santa Cruz [[francos@clermson.edu](mailto:francos@clermson.edu)]

*Clemson University, School of Architecture, Carolina del Sur, Estados Unidos.*

---

## RESUMEN

Si bien la investigación arquitectónica estadounidense se ha centrado tradicionalmente en lo urbano, parece innegable que la dimensión técnica y espacial del mundo rural es cada vez más relevante para la cultura del Estados Unidos contemporáneo (Koolhaas, 2016). Este artículo nace, en dicho contexto, como el relato paralelo de una investigación y un curso de diseño arquitectónico desarrollados en la Universidad De Clemson en *South*

*Carolina*, y centrados en repensar la espacialidad de lo rural en el *Deep South*. Una exploración teórica y gráfica que nace de la idea de que el entorno construido en el sur de Estados Unidos se caracteriza por el contraste entre los espacios tecnocrático de los centros comerciales suburbanos –especialmente abundantes en las zonas rurales–, y la domesticidad informal de los backyards y los porches sureños.

## ABSTRACT

*While architectural research in the US has traditionally focused on the urban, it seems undeniable that the technical and spatial dimension of the rural world is increasingly relevant to contemporary American culture (Koolhaas, 2016). In this context, this article is the parallel story of an investigation and an architectural studio course, both developed at Clemson University in South Carolina and focused*

*on rethinking the spatiality of the rural in the American Rural South. A design theory exploration that arises from the idea that the built environment in the American South is characterized by the contrast between the technocratic spaces of suburban commercial centers –especially abundant in the rural areas–, and the informal domesticity of the Backyards and southern porches.*

## **PALABRAS CLAVE**

*Walmart, suburbia, rural, arquitectura, informal.*

## **KEY WORDS**

*Walmart, suburbia, rural, architecture, informal.*

## **ÁREA TEMÁTICA**

*Trabajos de investigación vinculados al desarrollo de proyectos.*

## **THEMATIC AREA**

*Research activity related to project development.*



---

# METODOLOGÍAS PARA LA INNOVACIÓN EN DISEÑO

# APRENDIZAJES DESDE TALLERES DE FOTOGRAFÍA DOCUMENTAL

## LEARNING IN PHOTO-DOCUMENTARY WORKSHOPS

Pauliina Pasanen [[pauliina.pasanen@aalto.fi](mailto:pauliina.pasanen@aalto.fi)]

*Aalto University, Media Department, Photography, Helsinki, Finlandia.*

---

### RESUMEN

En mi investigación pedagógica artística, intento apuntar a una visión holística del proceso de enseñanza y aprendizaje en talleres fotográficos. *Actor Network Theory* me ofrece una herramienta para observar a los actores en relación con todo este proceso: no sólo los seres

humanos y su comportamiento son importantes, sino también la tecnología digital que ha cambiado tanto nuestros campos profesionales. El enfoque metodológico de mi investigación es la etnografía local, ya que mi estudio se lleva a cabo en instituciones donde enseño.

### ABSTRACT

*In my art pedagogic research, I try to aim for a holistic view of the teaching and learning process in photo-documentary workshops. Actor Network Theory offers me a tool by looking at actors in relation to this whole process: not only human*

*beings and their behaviour matters, but so too does digital technology which has changed our professional fields. The methodological approach in my research is at-home ethnography as my study takes place in institutions where I teach.*

## **PALABRAS CLAVE**

*Actor Network Theory, pedagogía artística, fotografía documental, taller, etnografía local.*

## **KEY WORDS**

*Actor Network Theory, art pedagogy, documentary photography, workshop, at-home ethnography.*

## **ÁREA TEMÁTICA**

*Nuevas teorías y modelos de enseñanza/aprendizaje.*

## **THEMATIC AREA**

*New theories and teaching/learning systems.*

# ESTRATÉGIAS DIDÁCTICAS EN EL DISEÑO DE PERSONAJES: EXPERIENCIAS EN EL AULA A TRAVÉS DE MÉTODOS DE REPRESENTACIÓN GRÁFICA ANALÓGICA Y DIGITAL

**DIDACTIC STRATEGIES IN CHARACTERS DESIGN: CLASSROOM EXPERIENCES THROUGH ANALOGUE AND DIGITAL GRAPHIC REPRESENTATION METHODS**

Ignacio Martínez de Salazar Muñoz [[ignacio.martinez@esne.es](mailto:ignacio.martinez@esne.es)]  
Martín Martínez Barbudo [[martin.martinez@esne.es](mailto:martin.martinez@esne.es)]  
Pedro Javier Albar Mansoa [[pjavier.albar@esne.es](mailto:pjavier.albar@esne.es)]

*ESNE-Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología, Universidad Camilo José Cela, Madrid, España.*

---

## RESUMEN

En el contexto de la enseñanza de la ilustración aplicada a producciones gráficas, digitales y audiovisuales, el diseño de personajes es una de las áreas temáticas más complejas e interesantes a la que un estudiante debe enfrentarse. Este género gráfico ofrece un campo de experimentación fértil para la adquisición de competencias específicas relacionadas

con la praxis del diseño y el desarrollo visual. La presente comunicación describe el proceso de enseñanza de este género gráfico dentro de las asignaturas de los grados de la escuela universitaria ESNE y tiene por objetivo proporcionar una estrategia didáctica y metodológica que favorezca abordar este proceso de diseño.

## ABSTRACT

*In the context of the teaching of the illustration applied to graphic, digital and audiovisual productions, the design of characters is one of the most complex and interesting areas that a student must face. This graphic genre offers a rich field of experimentation for the acquisition of specific capabilities related to the praxis of*

*the design and of the visual development. This contribution describes the teaching process of this graphic genre within the subjects of the ESNE university degrees and aims to provide a didactic and methodological strategy that stimulates addressing this design process.*



## **PALABRAS CLAVE**

*Diseño de personajes, concept art, ilustración, educación visual, técnicas digitales.*

## **KEY WORDS**

*Characters design, concept art, illustration, visual education, digital techniques.*

## **ÁREA TEMÁTICA**

*Experiencias de enseñanza y aprendizaje.*

## **THEMATIC AREA**

*Teaching and learning experiences.*

# TALLER STOP-CITY 240H

## STOP-CITY 240H WORKSHOP

Barbara Camocini [*barbara.camocini@polimi.it*]

Laura Galluzzo [*laura.galluzzo@polimi.it*]

*Politecnico di Milano, Design Department, Milán, Italia*

Camille de Singly [*camilledesingly@gmail.com*]

*Ecole d'Enseignement Supérieur d'Art de Bordeaux (EBABx), Bordeaux, Francia*

Hélène Soulier [*helenesoulier33@gmail.com*]

*Ecole Nationale Supérieure d'Architecture et de Paysage de Bordeaux (ENSAPBx), Bordeaux, Francia*

Jean Charles Zebo [*majcz@wanadoo.fr*]

*Ecole d'Enseignement Supérieur d'Art de Bordeaux (EBABx), Bordeaux, Francia*

---

## RESUMEN

*Stop City* es un proyecto de investigación franco-italiano sobre la urbanización no planificada y los procesos de transformación de ciudades con foco en las áreas de flujos imprevistos, prácticas sociales renovadas y nuevos tejidos urbanos. El título va más allá del concepto de *No-Stop City* concebido por Archizoom en los años 70, con el objetivo de estudiar la fragmentación de las ciudades contemporáneas

como una oportunidad para fomentar comportamientos locales y proyectos ascendentes de espacios públicos. Esta investigación se basa en un formato educativo, un taller enfocado en una ciudad específica, con estudiantes de diferentes antecedentes y provenientes de diferentes escuelas europeas. Muestra las ediciones previas del taller y el futuro de esta investigación como un formato innovador para la enseñanza del diseño.

## ABSTRACT

*Stop City* is a joint French-Italian research project on unplanned urbanity and processes of city transformations. Of special interest are the areas of unprecedented flows, renewed social practices and new urban gridding. The title goes beyond the concept of *No-Stop City* conceived by Archizoom in the 1970s, aiming to study the fragmentation of contemporary cities as an opportunity

to foster local behaviours and bottom up projects of public spaces. This research is based on an education format, a workshop focused on a specific town, with students of different backgrounds and coming from different European schools. This paper presents past editions of the workshop and the future prospective of this research as an innovative format of design education.

## **PALABRAS CLAVE**

*Espacios urbanos, proyecto ascendente, paisajismo, diseño de interiores, vitalidad urbana.*

## **KEY WORDS**

*Urban spaces, bottom up project, landscape architecture, interior design, urban vibrancy.*

## **ÁREA TEMÁTICA**

*Experiencias de enseñanza y aprendizaje.*

## **THEMATIC AREA**

*Teaching and learning experiences.*

# BUSCANDO LA IMPERFECCIÓN. APREHENDIENDO A TRABAJAR CON LAS MANOS

LOOKING FOR IMPERFECTION. APPROPRIATING TO WORK WITH YOUR HANDS

Pablo Manuel Millán-Millán [pmillan1@us.es]

*Universidad de Sevilla, Departamento de Proyectos Arquitectónicos,  
Escuela Técnica Superior de Arquitectura, Sevilla, España.*

---

## RESUMEN

El contexto técnico y tecnológico de la sociedad contemporánea condiciona cualquier argumento que se pueda elaborar sobre el hecho, el concepto y el discurso del artesano. La lógica de la máquina, del proceso informático y técnico, ha suplantado a otras formas de conocimiento relegándolas a puros ejercicios retóricos. La persuasión de la materia, de lo tectónico, de lo construido a lo largo de la contemporaneidad, ha ido cediendo el paso a la preocupación

formal. La 'imperfección' que lleva implícito el discurso de la lógica del artesano encierra el intento por encontrar en el lugar, en la materia, en el taller, en la memoria, en el maestro y el discípulo... la pretensión aaltiana de hacer más humana la arquitectura. Asumir y analizar estas premisas en el origen del proyecto cambia y condiciona la forma de entender el mundo del espacio contemporáneo.

## ABSTRACT

*The technical and technological context of contemporary society conditions any argument that can be elaborated on the fact, the concept and the discourse of the artisan. The logic of the machine, of the computer and technical process, has supplanted other forms of knowledge relegating them to pure rhetorical exercises. The persuasion of matter, of the tectonic, of what has been constructed throughout contemporaneity, has gradually given way to formal concern.*

*The 'imperfection' implicit in the discourse of the craftsman's logic implies the attempt to find in the place, in the matter, in the work, in the memory, in the teacher and the disciple ... the Aaltian pretension of making the architecture more human. Assuming and analyzing these premises at the origin of the project changes and conditions the way of understanding the world of contemporary space.*

## **PALABRAS CLAVE**

*Materia, imperfección, manos,  
proyectos arquitectónicos, lugar.*

## **KEY WORDS**

*Matter, imperfection, hands,  
architectural projects, place.*

## **ÁREA TEMÁTICA**

*Reflexiones en el entorno docente.*

## **THEMATIC AREA**

*Reflections on the teaching context.*

# 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

**DISRUPTIVE LEARNING METHODS AROUND DESIGN TEACHINGS. PERCEPTION AND REPRESENTATION OF THE GENDER CONCEPT THROUGH SENSES: THE SMELL**

Noelia Báscones Reina [[noelia.bascones@esne.es](mailto:noelia.bascones@esne.es)]

Daniel de las Heras [[martin.martinez@esne.es](mailto:martin.martinez@esne.es)]

*ESNE-Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología, Universidad Camilo José Cela, Madrid, España.*

---

## RESUMEN

En este artículo se describe un taller donde se explora la relación entre forma, color y género a través del sentido del olfato. Esta propuesta surge de la necesidad de poner en contacto a los estudiantes de diseño con nuevas herramientas y dinámicas de investigación y búsqueda de soluciones en la resolución de problemas en proyectos complejos de diseño. El objetivo del taller es crear un código visual y simbólico de

representación de aquellos aspectos que debido a su naturaleza abstracta resultan más complejos en su percepción e imaginario visual. Partimos de la idea de establecer puntos de encuentro en la interpretación de dichas representaciones gráficas, para posteriormente proponer un sistema de reconocimiento, en este caso de aromas u olores asociados a la identificación de género.

## ABSTRACT

*In this paper we describe a workshop where we explore the relation among shape, colour and gender through the sense of smell. This proposal arises from the need to expose design students to new research tools and dynamics, and to look for solutions when solving problems in complex design projects. The aim of the workshop is to create a visual and symbolic representation code*

*for those aspects whose perception and visual imagery is more complex due to their abstract nature. We start from the idea of establishing meeting points in the interpretation of such graphic representations, to later propose a recognition system, in this case of aroma and odour associated to a gender identification.*

## **PALABRAS CLAVE**

*Diseño, percepción, sentidos,  
representación, género.*

## **KEY WORDS**

*Design, perception, sense,  
representation, gender.*

## **ÁREA TEMÁTICA**

*Métodos disruptivos de enseñanza.*

## **THEMATIC AREA**

*Disruptive methods in education.*

# PROCESOS ELEMENTALES DE CONFIGURACIÓN DE LA FORMA Y SUS APLICACIONES EN LOS PROCESOS ENSEÑANZA EN ESCUELAS DE DISEÑO. PROYECTO TRANSVERSAL ENTRE LAS ASIGNATURAS DE DIBUJO ARTÍSTICO Y DIBUJO VECTORIAL

**ELEMENTAL PROCESSES OF SHAPE CONFIGURATION AND ITS APPLICATIONS IN TEACHING PROCESSES IN DESIGN SCHOOLS. PROJECT TRANSVERSAL BETWEEN THE SUBJECTS OF ARTISTIC DRAWING AND VECTOR DRAWING**

Noelia Báscones Reina [[noelia.bascones@esne.es](mailto:noelia.bascones@esne.es)]  
Pedro Javier Albar Mansoa [[pjavier.albar@esne.es](mailto:pjavier.albar@esne.es)]

*ESNE-Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología, Universidad Camilo José Cela, Madrid, España.*

---

## RESUMEN

El dibujo es la base fundamental en la representación y comunicación gráfica. En este sentido se plantea un proyecto transversal de las asignaturas de Dibujo Artístico y Diseño Digital I: Diseño Vectorial en lo que se entiende como un proceso de análisis de la naturaleza para posteriormente abstraer la esencia de su estructura desde las formas más simples a las más complejas. Tomando como referencia el trabajo realizado en

escuelas como la de Basilea, retomamos métodos de enseñanzas en los que la formación inicial se centra en aprendizajes básicos dentro de las diferentes materias elementales en la formación del alumnado y que se complementan recíprocamente en lo que entendemos como un proceso global de aprender a estructurar el espacio y la forma, fundamental en los procesos de construcción de la imagen en proyectos de diseño.

## ABSTRACT

*The drawing is the fundamental basis in the representation and graphic communication. In this sense a cross-sectional project is presented, which goes through the subjects of Artistic Drawing and Digital Design I: Vectorial Design in what is understood as a process of analysis of nature to later abstract the essence of its structure from the simplest forms to the More complex. Taking as*

*reference the work done in schools such as Basel, we return to teaching methods in which the initial training focuses on basic learning within the different elementary subjects in the training of students and that complement each other in what we understand as a global process of learning to structure space and form, fundamental in the processes of image construction in design projects.*



## **PALABRAS CLAVE**

*Diseño, transversalidad, representación, dibujo, tecnología.*

## **KEY WORDS**

*Design, transversality, representation, drawing, technology.*

## **ÁREA TEMÁTICA**

*Experiencias de enseñanza y aprendizaje.*

## **THEMATIC AREA**

*Teaching and learning experiences.*







**INNOVACIÓN EN LA DOCENCIA DEL DISEÑO  
[ACTAS DE CONGRESO]**

Madrid, mayo 2017

