



## **MEMORIA DEL PROYECTO de INNOVACIÓN DOCENTE**

### **“INTEGRACIÓN DE REFERENCIAS EN LOS PROYECTOS DE DISEÑO. Trasfondos culturales y antropológicos en el proceso proyectual”**

**CURSO:** PRIMERO DE DISEÑO, curso 2019-2020

**FACULTAD:** ESCUELA DE ARQUITECTURA, GRADO EN DISEÑO

#### **I. PARTICIPANTES (incluir categoría profesional y director del proyecto)**

*Directores: Javier Antón (Ayudante doctor) y Víctor Larripa (Ayudante doctor)*

*Otros Participantes: Javier Ortiz-Echagüe (Contratado doctor), Raquel Cascales (Ayudante doctor), Fernando Alonso (PIF) y Kate Mawby (Asociada)*

#### **II. RESULTADOS OBTENIDOS**

*Los resultados del presente Proyecto de Innovación Docente han sido muy positivos para reforzar la enseñanza que se desarrolla en las asignaturas Design Studio I y Design Studio II, así como las enseñanzas de las asignaturas Art Culture of the XXth Century and Anthropology.*

*En las semanas “intermedias” entre proyecto y proyecto, se llevaron a cabo las clases conjuntas de las tres asignaturas donde se impartía una clase teórica sobre un maestro del siglo XX; y al final de dichas semanas los alumnos presentaron los casos de estudio ante los profesores de las tres asignaturas. En esas presentaciones debían tener en cuenta los aspectos relevantes en cada uno de los campos e interrelacionarlos.*

*Por ilustrar la dinámica, un ejemplo paradigmático de maestro del Siglo XX -que fue abordado desde las tres perspectivas- fue Dieter Rams. Este diseñador recoge la tradición de la Escuela de Ulm como continuación de la Bauhaus y Black Mountain College; y fue un claro referente del diseño en los años 70 hasta el punto de que Apple en sus diseños le rinde homenaje. Además, los diez principios del Buen Diseño que estableció, ayudan a comprender la responsabilidad del diseñador y de su impacto en los usuarios.*

*Integración conseguida:*

*La metodología de este grado desde el principio fue la enseñanza por proyectos e integración de todas las asignaturas en dichos proyectos. Sin embargo, tras la experiencia adquirida en los cursos anteriores, se presentaba la oportunidad de dar un paso más en la integración a través de este proyecto conjunto de las asignaturas más teóricas del primer año de carrera (Cultura artística del siglo XX y Antropología) con la asignatura de Design Studio I. La experiencia resultante ha sido tremendamente positiva para la interrelación de las materias:*



*El marco artístico y cultural que plantea la asignatura CAsXX ofrece un contexto para el análisis de las aportaciones de los maestros del siglo XX. Esto permite explicar que muchos procesos de diseño parten de referencias a obras anteriores y a su contexto social y cultural. Por extensión también las obras del diseño contemporáneo pueden entenderse mejor si se tienen en cuenta estas referencias.*

*Por su parte, para la asignatura de Antropología es muy importante que el análisis de maestros e interpretación de casos de estudio por parte de los alumnos, incluya claves antropológicas: utilidad, función, sostenibilidad, identidad, responsabilidad social, etc.*

*Para la asignatura de Design Studio se considera crucial que los alumnos –a partir del análisis crítico de obras maestras del diseño y de casos de estudio contemporáneos–, adquieran conocimientos prácticos y teóricos que posteriormente pueden aplicar en sus propios diseños. Es importante para esta materia que sean capaces de percibir y apreciar la coherencia en los procesos de diseño en estos ejemplos.*

*Resultados obtenidos:*

*Se consiguió una mayor integración entre las enseñanzas teóricas y las prácticas, de modo que el alumno fue capaz de relacionar lo visto en las distintas asignaturas. Además se generó un corpus de referencias de maestros y obras imprescindibles dentro del mundo del diseño que serviría durante el curso como medio de formación para los propios profesores y para la creación de un futuro repositorio.*

*Por otro lado, fue una oportunidad de que el alumno fuera capaz de analizar las corrientes artísticas viendo su influencia en el diseño contemporáneo a través de los casos de estudio analizados. También, mediante el citado análisis trasversal a las tres asignaturas, aprendieron a descubrir la influencia de las distintas corrientes artísticas en los elementos de diseño, así como de sus implicaciones sociales y antropológicas.*

*Lo aprendido en las diferentes asignaturas se sintetizó en los Statements que se presentaron en cada proyecto y que fueron corregidos por los distintos profesores.*



(MAIN IMAGE, THE WHOLE OBJECT) descripción de la imagen) Mínima-  
ta se non nisi voluptatem expiamt quia adipemqui dicit, se nisi res et etia  
dolorem quam,

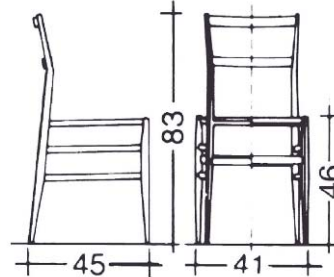


IMAGEN 2 / DIMENSIONS //

**CASE STUDY: SUPERLEGGERA  
/ GIO PONTI / CHAIR**

**1957  
YEAR**

"The more minimal the form is, the more expressive it becomes".



PANTONE COLORS P 15-4C / P179-16 C

**(LLENAR CON 200 PALABRAS)**

tipo, descripción, contexto histórico, color, material, otros

Máximiza se non nisi voluptatem expiamt quia dicit, sed etiam vestim dicit  
pellitio optat eundae estiam, quia dicit comest ut adipemqui dicit, se nisi res et  
etia dolorem quam, aut mox libri nisi nisi non pra ipsa ab involvitur sed pos  
et cum non nullamquam in cum. Et est utique prope dicitur qui vidit adiacent  
cum nihil pro dicit? Qui dicitur debet ad suscipit dolere, invenit dicit.  
Suscipit et tollit non aplicoset poveruntur i adiacent cum non nunc  
suscipit et, cum dicit, ipa dicit, se velore, nisi cum ipam, nisi, cum ipam  
voluptas se nitate vel ipam alia, cum dicit magis nisi dicit qui dicitur et est,  
cum optat nobilitat cum hinc comest dicit la in quae imperio repra quam ni  
quibus non per ipam?

Et est utique dicit voluptas. In est utique dicit volo nisi ipam aut comit sequit  
et que voluptatem comit etia dicitur, quae per dicit comit odium  
ipam, ut quid modis, cum etiam dicit quam comit et ut in nulla hinc  
nisi, quo velent, cum dicitur se non quia se non dicitur in et vel qui  
cum nullamquam, cum qui comit ut per ipam nihil et est se la quo quam,  
comit dicitur cum, quae, ipam



(CASE STUDY IN USE / IMAGE 3) descripción de la imagen) Mínima ta se  
non nisi voluptatem expiamt quia dicit, sed etiam vestim dicit nisi pellico optat  
eundae estiam, quia dicit comest ut adipemqui dicit, se nisi res et etia dolorem

Los resultados de este trabajo han tenido un beneficio doble: por un lado, los estudiantes de cada grupo han tenido la oportunidad de analizar, entender y conocer en profundidad unos determinados diseños de referencia en la historia del diseño del siglo XX (en concreto, 6 diseños por estudiante, por cuanto se han realizado 6 proyectos entre las dos asignaturas) Pero, por otro lado, gracias a las presentaciones, también ha podido conocer y entender otros 15 o 20 diseños más por proyecto; aquéllos que presentan sus otros compañeros.

La mayoría de estudiantes en sus presentaciones cumplieron un objetivo fundamental: se trataba de realizar un ANÁLISIS CRÍTICO, no una mera descripción o disertación histórica sobre las circunstancias del caso de estudio. El estudiante, como futuro diseñador, debía ser capaz de “ponerse en la piel” del diseñador autor del “Case Study”, y explicar las razones y decisiones proyectuales que llevaron a aquel diseñador a realizar su diseño. Se animaba, incluso, a que los alumnos se posicionasen y fueran capaces de emitir juicios negativos, siempre justificados, si algún aspecto del diseño que estudian no les resultaba correcto.

En términos generales, por ende, la experiencia fue fructífera y positiva para todos los alumnos y para la buena marcha de la asignatura en su conjunto.



### III. PROPUESTA DE MEJORAS FUTURAS (si procede)

*Como mejoras futuras se pretende, esencialmente, mejorar el contenido de la plantilla que presentan los alumnos como parte del análisis de cada caso de estudio. Así, aparecerá un apartado en la plantilla donde el alumno deberá volcar dibujos técnicos del objeto o diseño que analiza realizados por el mismo.*

*De este modo se busca alcanzar dos objetivos:*

- 1) Los profesores se aseguran de que el alumno ha dibujado el diseño que analiza. Es bien sabido que el dibujo es uno de los mejores métodos de análisis de ejemplos con el que cuenta el diseñador. Cuando un diseñador se enfrenta al análisis de un diseño dado dibujándolo, se fija en muchos más detalles que si la herramienta es simplemente la mirada. El dibujo permite entender los porqués de las formas y de los detalles del diseño analizado*
- 2) Los estudiantes, al tener que dibujar los citados case studies, practican y mejoran su habilidad con el dibujo.*