



Memoria Proyecto de Innovación Docente

Título: APRENDIZAJE INTERACTIVO EN DISEÑO DE PRODUCTO

Curso en el que se ha realizado el proyecto: 3º DEL GRADO DE DISEÑO

Facultad/Escuela: ESCUELA DE ARQUITECTURA

Denominación del proyecto: Debido al nuevo escenario, en el que la docencia debe poder realizarse a distancia, se propone el desarrollo de una nueva metodología y material docente interactivo que combina texto escrito, vídeos y clases online. Estos recursos van dirigidos a los estudiantes del Grado en Diseño/Design y comprenden los contenidos esenciales de las asignaturas de Taller de Diseño VI y Laboratorio de Creación II de la mención en diseño de producto de tercer curso. El objetivo principal es facilitar la docencia a todos los alumnos de ambas asignaturas, sean cuales sean sus circunstancias (se encuentren en España o en sus países de origen). Esta planificación permite que el alumno tenga siempre una guía con contenidos esenciales, un ejemplo de aplicación práctica a través de los vídeos explicativos y un seguimiento personalizado y en grupo, a través de sesiones online que servirán, fundamentalmente, para ampliar información y resolver posibles dudas que puedan surgir al aplicar estos contenidos al proyecto que se realice. El trabajo realizado seguirá siendo de utilidad en cursos posteriores y dentro de una situación de normalidad en la docencia presencial.

Director/Coordinador (incluir categoría profesional): María Villanueva Fernández (Profesora Contratada Doctora)

Participantes (incluir categoría profesional):

Marina Vidaurre (Profesora Contratada Doctora)

Aitor Acilu (Ayudante Doctor)

María Duro (PAD)

Resultados obtenidos:

El proyecto se ha planificado en dos fases (correspondientes a los cursos 2020-2021 y 2021-2022).

Durante esta primera fase se han obtenido los siguientes resultados:

- Se ha realizado el material escrito por parte del equipo docente (redacción, ilustración y maquetación).

En concreto, se han trabajado el índice y los contenidos, y se han desarrollado



los seis capítulos por temas, tanto de la asignatura de Taller de Diseño VI como la de Laboratorio de Creación II. Asimismo se han llevado a cabo las ilustraciones de cada uno de los capítulos:



1 Diseño y taller

Se realiza una introducción de la asignatura. A través de la definición de diseño, se establece la relación entre proyecto y dibujo, entendiendo esta herramienta gráfica como el lenguaje del diseñador que está presente en cada una de las fases del proyecto en formatos diferentes. Se aborda la importancia de la observación como medio para conocer y crear, tanto una idea como un dibujo, a través de referencias y la comprensión del entorno. Además, en este capítulo se introducen las actividades que se van a llevar a cabo en la asignatura: Quién soy, seminarios de referentes, workshop, cronograma y evaluación.



2 Diseño y Dibujo

En este capítulo se aborda el dibujo como lenguaje visual, es decir, como una herramienta de comunicación a todos los niveles. El dibujo es un instrumento de análisis, de conocimiento, de ideación en el proceso creativo, de representación y de evocación. Esta herramienta gráfica permite plasmar ideas, hacerlas tangibles por primera vez en el papel y permite definir las de tal modo que otras personas o el propio diseñador puedan materializarlas.



3 Diseño y Método

En el proceso de diseño es necesario tener en cuenta muchos factores: la forma, la función, la economía, la técnica, el ciclo de vida... Debido a esa complejidad surge la necesidad de establecer una metodología que simplifique el proceso y lo dote de rigor y objetividad, distanciándolo del arte, para solucionar problemas complejos de una forma eficaz. Dentro de este proceso es fundamental realizar una fase de investigación que será esencial para que el objeto cumpla con los objetivos iniciales. Para realizar una buena investigación es importante tener curiosidad e inquietud, buscar en fuentes fiables, leer libros, acudir a museos y visitar otros lugares como la naturaleza.



4 Diseño y Creatividad

La creatividad es la capacidad de solucionar problemas de forma original. Cualquier persona puede serlo y el diseñador debe serlo. Para estimular la creatividad hay una serie de técnicas: Design thinking, Brainstorming, Scamper, 6 Sombreros, Visual Thinking.



5 Diseño e historia

Se propone un recorrido por los distintos movimientos y estilos de la historia del diseño de producto del siglo XX. Este capítulo se contiene 5 apartados correspondientes a periodos de la historia del diseño. Seminarios



6 Diseño y relato

El relato debe ser el hilo conductor a lo largo del proyecto y debe estar presente en el resultado proporcionando unidad a todos los elementos del producto: objeto, mensaje, logo, packaging y comunicación. El relato, que surge de la investigación, debe ser coherente y unitario para transmitir la idea de forma clara y nítida. Una buena investigación es la base para tener un buen relato y el relato es lo que hace diferente un proyecto correcto de un proyecto brillante.

- Se ha seleccionado la bibliografía de cada uno de los capítulos y se ha trabajado en el aula con los alumnos. Esta acción a partir de ahora cobra más importancia debido a la desaparición de la biblioteca en el edificio de arquitectura.
- Se ha seleccionado el material que los alumnos encuentran en el aula virtual en cada uno de los capítulos asociados a ambas asignaturas.
- Se ha realizado la selección de temas e índice de contenidos de los vídeos asociados a cada uno de los temas. Debido al desarrollo de la pandemia no se ha podido llevar a cabo, ya que para poder realizarlos es necesario trabajar en grupos.



Observaciones:

Según el cronograma presentado inicialmente, el proyecto continuará el curso 2021-2022 con la fase II, que tendrá como objetivos:

- Revisión de contenidos e introducción de mejoras.
- Finalización de elaboración de vídeos.
- Publicación del manual.
- Realización de clases online con panopto/zoom y/o presenciales.

En la segunda fase del proyecto, se incorpora al equipo la profesora Amaia Zuazua.

Pamplona, 30 de agosto de 2021