

## **Experiencias de co-diseño entre estudiantes de Diseño de Comunicación Visual y Unidades Económicas vulnerables.**

*Empoderarse: Proceso de enseñanza-aprendizaje*

Desde el Seminario Interdisciplinario de Productos (SIP), hemos desarrollado, en los últimos años, una forma de trabajo que incluye un sistema integral de educación a través de experiencias de co-diseño entre estudiantes matriculados y emprendedores invitados de Unidades Económicas Vulnerables.

Este desarrollo comenzó como una respuesta a la necesidad de abordar las tres funciones de la educación universitaria desde el trabajo en aula dentro del nivel de grado. En una búsqueda del equipo docente por trascender la transmisión de contenido disciplinar para atender la formación de una actitud crítica y reflexiva en profesionales comprometidos con la realidad sociocultural en la que se encuentran inmersos.

La intención fue buscar mecanismos que permitieran operar en la generación de un aprendizaje significativo y simultáneamente trabajar en vínculo con el medio como dos fases del aprendizaje de los estudiantes. Desde el 2014 a la fecha, el programa analítico de la unidad curricular se ha interpretado a través de prácticas docentes cada vez más activas. En las Tablas 1 y 2 se puede observar un desglose de los módulos del curso, sus metas de aprendizaje significativo, las actividades diseñadas y los soportes a través de los cuales son evaluadas.

*Aprendizaje significativo*

El Doctor L. Dee Fink, establece que las tres definiciones más importantes que un cuerpo docente debe establecer sobre un curso son: 1. enunciar cuáles serán las metas del aprendizaje 2. Diseñar las actividades de enseñanza y 3. Establecer las formas de evaluación que permitan verificar el alcance de las metas de aprendizaje propuestas.

El Autor explica que dentro de las metas de aprendizaje se debe detectar cuáles son significativas, para ello el equipo docente debe preguntarse ¿qué deberá necesitar el estudiante luego de años de haber transcurrido por el curso? Una vez encontradas estas metas, se debe pensar en actividades de enseñanza facilitadoras de ese aprendizaje (2008). Resulta destacable que las metas de aprendizaje pueden definirse para cualquier enfoque curricular, ya sea por competencias, por objetivos o por contenidos. Lo cual posibilita repensar la práctica docente sin generar un cambio de paradigma o modelo educativo existente.

L. Dee Fink reconoce seis tipos de aprendizaje (2015):

- El Conocimiento Fundamental: Comprensión y retención de información e ideas de otros.
- De aplicación: de habilidades, de pensamiento crítico, de pensamiento creativo, de pensamiento práctico, de manejo proyectual.
- Aprender a aprender: hacerse un mejor estudiante, investigar un tema, ser sujetos auto-dirigidos.
- De integración: sentimientos, intereses, valores.
- El desarrollo de nuevos: conectar ideas, vincular personas, relacionar ámbitos de la vida.
- Dimensión humana: aprender sobre uno mismo y aprender sobre otros.

Estos tipos de aprendizajes son interactivos y se estimulan entre sí. De los seis tipos de aprendizaje definidos por este modelo, el primero está presente en todas las unidades curriculares universitarias, el segundo -si bien no es exclusivo del área proyectual- está necesariamente presente en nuestra disciplina, el tercero ha empezado a manejarse gracias a un efecto de derrame desde las corrientes pedagógicas de los últimos años a nuestro campo. Pero los últimos tres son categorías que muchas veces están presentes en nuestras prácticas pero sin una reflexión o una intención explícita del programa.

Para L. Dee Fink si contamos con metas de aprendizaje significativo, debemos incorporar algún tipo de actividad al curso. Una actividad de aprendizaje puede ser analizar un texto, ver una película o construir un prototipo, etc. Para

Raimundo Dinello (2007), "Se aprende en la medida en que el individuo vive intensamente su experiencia y en ella encuentra los elementos para desprender las enseñanzas" (p. 80). Lo que nos lleva a plantear actividades que generen experiencias, donde los estudiantes sean protagonistas activos más que receptores pasivos. Según Jhon Dewey (1953), la medida del valor de una experiencia se encuentra en las relaciones que permite construir, ya que solo la actividad no constituye una experiencia, la experiencia debe acompañarse por un cambio interno, una reflexión (p. 146). Para Dinello, un sujeto que se vuelve actor en el proceso de aprendizaje y en la elaboración de ideas, lleva el análisis a otro nivel donde la construcción de conocimiento es una facultad intrapsíquica individual y tendrá como eje para su evolución procesos de múltiples interrelaciones (Dinello, 2007, p. 312).

Estas experiencias por tanto, deberán tener cierto grado de complejidad para ser capaces de generar la mayor cantidad y más distintos tipos de relaciones. Por ejemplo las experiencias grupales, las experiencias creativas y las experiencias lúdicas, serán más valiosas porque como explica Dinello, la participación de actores heterogéneos favorece el aprendizaje de todos.

Hasta el momento hemos considerado el plantear experiencias a los estudiantes, las cuales serán más enriquecedoras en modalidades grupales de trabajo como forma de buscar disposiciones heterogéneas -y atendiendo la reflexión de Dinello- incluyendo en ellas un componente lúdico. Debemos reconocer que el impulso lúdico del sujeto como protagonista y su participación en el hecho de compartir situaciones lúdicas y de expresión creativas con otros, desarrolla sentimientos de convivencia y de mutuo respeto y despierta actitudes de solidaridad (Dinello, 2007, p. 312)

En 2016 y 2017, las actividades lúdicas se centraron en las primeras jornadas con el objetivo de establecer vínculos entre todos los participantes, previo a la generación de los grupos de trabajo. La actividad principal desarrollada fue:

*concuerta*<sup>1</sup> (ver Tabla 1). Consiste en generar una ronda con todos los integrantes del grupo quienes permanecerán con los ojos vendados y sujetando una cuerda la que estará atada en sus extremos (la cual deberá ser lo suficientemente larga para que los participantes puedan sujetarla con ambas manos). La actividad consiste en ir solicitando al grupo la conformación de una serie de figuras de complejidad ascendente, además se les avisará que durante las distintas etapas y de forma secreta los docentes le indicarán a algunos integrantes que no podrán participar expresando verbalmente sus ideas pudiendo únicamente referenciarse si otro compañero solicita información (por ejemplo indicar una posición o cantidad de cuerda sujeta etc.). Las figuras a formar, por ejemplo podrán comenzar con un cuadrado, siguiendo por una estrella y finalizando con el símbolo del infinito (que requiere un cruce de la cuerda y por tanto un desplazamiento físico importante en los integrantes). La verificación de la conformación de cada figura se realiza depositando la cuerda en el suelo y permitiendo que los integrantes destapen sus ojos para lograr ver el resultado alcanzado. En paralelo, el equipo docente tomará nota de los estudiantes que participan activamente y aquellos que no, cuáles poseen iniciativa y organizan al grupo para cumplir la premisa, cuales participan de forma disruptiva entorpeciendo la tarea, cuales participan siguiendo las indicaciones de los primeros y colaborando con opiniones, etc. Entre el final de una figura y antes del inicio de la siguiente conformación, los docentes silenciarán a los participantes más activos. Esto precipitará que aquellos compañeros que por distintos motivos no pronunciaban ideas comiencen a hacerlo. Una vez finalizada esta etapa de la actividad, el grupo organizado en pequeños subgrupos de discusión deberá responder las siguientes preguntas: A) ¿Cuál era la finalidad del ejercicio? B) ¿qué figura fue la que se conformó mejor y por qué? C) si se participó activamente ¿en qué momento del ejercicio participó? Y si fue silenciado ¿qué sintió luego? Las respuestas se compartirán en una reflexión grupal con participación del cuerpo docente explicando los objetivos y mediando en las distintas posturas que puedan surgir. Incluso si la figura final no pudiera ser generada debido a que los participante que tiene la

---

<sup>1</sup> Actividad presentada en la Conferencia-taller Educación Científica Interdisciplinaria en la Educación Superior: Aprendizaje Basado en Problemas y Dinámica de Grupos Diversos. Prof. Ph.D. Ana M. Corbacho Espacio Interdisciplinario, UDELAR noviembre 2014

posibilidad de hablar, no asumieran el rol de líder, esto servirá para la discusión posterior. Más allá de objetivos como, comunicación y trabajo en equipo, lo que la actividad busca es que cada integrante reconozca qué actitud toma en un equipo, y lo importante y difícil que es salir de nuestro sitio de confort. Aquellos más inquietos y participativos deben entender que integrantes que son más tranquilos también poseen ideas y pueden resolver situaciones aunque a veces se sientan avasallados, los primeros deben dar el espacio a los segundos. Estos últimos deben hacer un esfuerzo por lograr participar también. Los resultados de esta actividad, junto con el test de Harvard -que ayuda al reconocimiento de las características aptitudinales más destacadas en las personas-, fueron tomados en cuenta como factor para armar los equipos de trabajo con el fin de lograr la mayor heterogeneidad de sus integrantes.

Una vez organizados los equipos, se desarrollaron pequeños dispositivos facilitadores de diálogo: desde la generación de esquemas e ilustraciones -que representasen al emprendimiento y al emprendedor- hasta compartir verbalmente anécdotas significativas de la infancia de cada integrante. Las primeras con objetivos de indagación y comprensión, la segunda con objetivos de análisis, comprensión y generar empatía y la última con el objetivo de generar empatía.

En 2018, debido a la masividad del grupo se descartó la experiencia *concuerta*. Este hecho precipitó una reflexión sobre la necesidad de actividades de sensibilización masivas, en un curso de tan poca duración (entre 7 y 8 jornadas). Arrojó como conclusión la necesidad de buscar experiencias lúdico-creativas a lo largo del seminario, vinculadas con los contenidos de cada módulo más que como un mecanismo reducido a acciones introductorias. De esta manera el dispositivo diseñado para la quinta jornada de SIP, incluyó una dinámica con bloques de lego (ver Tabla 2) dentro de cada equipo. A partir de dos preguntas disparadoras, se buscó que generasen volúmenes rápidos en ejercicios de 3 minutos cada uno, para luego encontrar los puntos posibles de conexión que permita alcanzar una solución integradora. Dentro de los objetivos de estos primeros ejercicios se pretende generar empatía entre los integrantes, introducir conceptos de espacialidad y ejercitar el desapego y la

transformación de ideas en una lógica propia de *juego-armo y desarmo* facilitada por los legos. Los resultados de estos primeros acercamientos permitirán rescatar algunas claves sobre qué atributos encuentran estudiantes y emprendedores en los productos a comercializar y de qué manera lo destacarían.

### *Investigación y Vinculación con el Medio*

Como parte del proceso de significación del aprendizaje, decidimos abordar desde el aula casos reales en sustitución de un ejercicio ficcional. La experiencia de estas prácticas que vinculan a los estudiantes con la comunidad se vuelve reflexiva por excelencia, donde el pensar se concibe como un esfuerzo intencional en el descubrimiento de las conexiones específicas entre lo que hacemos y las consecuencias resultantes. Al acercar al estudiante a su campo profesional se enriquecer aun más las consideraciones de Dewey respecto de la cualidad de la experiencia.

No es nuestro objetivo, en esta oportunidad, volver a reiterar las virtudes que encontramos en trabajar desde el grado en situaciones de extensión<sup>2</sup>. Sin embargo, nos parece pertinente insistir con que “proponer un objetivo de diseño, dentro de la metodología proyectual, es plantearnos un objetivo de investigación y viceversa” (Leibner, Saldaña 2016 p73) La pregunta que falta responder es ¿Qué sucede con ese objetivo de investigación? ¿Cómo se desarrolla, a qué resultados llega y cómo se divulgan?

### *Unidades Económicas Vulnerables y el modelo de co-diseño*

Una vez tomada la decisión de trabajar en proyectos de Extensión deberemos definir qué problemática abordar y con qué comunidad e instituciones nos vincularemos. En SIP, escogimos trabajar con Unidades Económicas Vulnerables (UEV), caracterizadas por tener un esfuerzo y modo de producción que los diferencia del modelo capitalista tradicional. Emprendimientos con distintos grados de precariedad, de naturaleza diversa, que combinan:

---

<sup>2</sup> véase *el baile de las tres dimensiones* en Leibner, B y Saldaña M. E, (2016) *Siga el baile, siga el baile...* en: Seminario Taller Ideas y Acciones Integrales, Montevideo, FADU 70-77 ISBN: 978-9974-0-1370-4

necesidades, voluntad emprendedora y falta de recursos (principalmente financieros y de formación).

En palabras de Pedro Senar (2009): “Las unidades productivas de sectores vulnerables se encuentran en tensión constante entre las necesidades de autonomía y de competitividad como formas que rigen la organización y la integración de sus externalidades al mercado de capitales.” En el intento de hacer convivir estos productos en las lógicas del mercado capitalista debemos atender no solo el objeto sino su presentación, comunicación, distribución y promoción. En este orden de ideas, se vuelve relevante la intervención del Diseño de Comunicación Visual.

Desde la órbita del estudiante, este tema pone en crisis el discurso hegemónico del mercado aumentando su capacidad de crítica. Permite valorar el intercambio, poder opinar, entender un contexto más amplio y escuchar otra realidad. A su vez, la experiencia permite cambiar el modo de pensar de los estudiantes sobre sí mismos y sobre los otros, al ponderar la *importancia radical de la intervención responsable* al decir de Paulina Becerra (2011):

“Que el diseñador no debe presentarse como un actor jerárquicamente superior al resto, sino que debe concebirse a sí mismo bajo un criterio de simetría respecto del grupo de trabajo. Esta postura implica principalmente el respeto por el conocimiento acumulado por los integrantes de la organización: la cultura, los recursos, los saberes, las formas de producción, los modos de organización etc. Como consecuencia, las características del proyecto deberán ser definidas de acuerdo con las expectativas del grupo en su conjunto, y no desde las ambiciones profesionales” (p. 62)

La búsqueda de una intervención responsable se abordó en SIP bajo un modelo de co-diseño, donde la creatividad de los diseñadores se une a la de personas que tienen otros perfiles y trabajan juntas en el proceso de elaboración del diseño. Esta decisión coloca otra capa de complejidad a la experiencia, volviendo a las metas de aprendizaje expansivas y más vinculantes. Siguiendo el modelo desarrollado en Diseño & creatividad IV de EUCD, en su presentación “conceptos práctica profesional co-diseño + diseño

participativo”(2012): El co-diseño requiere habilidades interpersonales, empatía y paciencia. Implica reconocer y respetar al otro en sus diferencias y de esta manera nos permite: Problematizar desde relaciones horizontales en proceso de co-entender, co-enmarcar, co-conceptualizar. Vivir la Experiencia juntos co-experimentar, co-monitorear, co-sentir y solucionar en una lógica participativa al co-crear, co-diseñar, co-producir, co-servir.

Bajo este modelo, equipos integrados por emprendedores y estudiantes logran el desarrollo de habilidades interpersonales y de relacionamiento más amplias. Se aprende a trabajar con diversidad de contextos, de edades y de saberes. Esto permite además, abordar la integración de valores y de sentimientos; vincular personas y relacionar ámbitos de la vida.

#### *Ir o venir, formal y no formal*

Anna Meroni (2016) define al “Diseño centrado en la comunidad”, como aquel que trabaja con gente y problemas reales (p. 11)-y ya sea casual o causal-experiencias como éstas suelen desenvolverse bajo modelos de trabajo de campo, donde estudiantes y docentes se trasladan del centro educativo al territorio en busca del colectivo con el cual se desarrollará el vínculo. Y bajo esta modalidad, se ha encontrado una manera para que la Universidad trascienda el ámbito académico e incluya a la comunidad en sus prácticas. Bajo loables discursos que justifican este avance sobre el territorio como un respeto y reconocimiento a los valores del caso de estudio, se pierde de vista el hecho de que la institución, en definitiva, continua manteniendo sus puertas cerradas a estos actores. Los procesos de enseñanza-aprendizaje en estos modelos incluyen una etapa de abordaje en el territorio pero mantienen otras etapas – que se convierten por tanto en excluyentes- dentro de la institución para aquellos que pertenecen al sistema educativo en su modalidad de docente o estudiante.

Al proponer que los emprendedores se integren al curso de SIP en todas las etapas del proyecto, estamos proponiendo experiencias de *educación No-Formal* dentro del propio sistema.



Al amplio y heterogéneo abanico de procesos educativos no escolares, situados al margen del sistema de enseñanza reglada se lo denomina –desde mediados del siglo XX- educación No Formal (Trilla Bernet, 2013, p. 37). La autora reconoce que la educación no formal también posee objetivos específicos de aprendizaje y se presenta como un proceso educativo, (p. 41) Sin embargo, desde un criterio estructural, la educación no formal se distingue por su exclusión del sistema educativo reglado. Entendiendo al sistema educativo como una estructura de diferentes niveles y jerarquías, que va desde la enseñanza preescolar hasta los estudios universitarios, orientado a la provisión de títulos académicos. En tal sentido, la distinción entre formal y no formal es administrativa y legal, donde lo no formal es lo queda al margen del organigrama del sistema educativo graduado. (pp. 42-43)

De esta manera SIP como espacio de educación formal posibilita un acceso alternativo al ámbito universitario a quienes han sido -por distintos motivos- excluidos del sistema educativo. La vinculación directa, como transferencia y retroalimentación concreta desde el asesoramiento y la generación de servicios, propuesta por el Seminario construye un espacio en donde simultáneamente desde la educación formal se trabaja en extensión y desde la educación no-formal se trabaja la generación de filiación social, que cobra una mayor importancia al abordar situaciones de exclusión y vulnerabilidad social.

### *SIP*

El Seminario Interdisciplinario de Productos, es una unidad curricular dentro del área proyectual de la Licenciatura en Diseño de Comunicación Visual. Se encuentra ubicada en el tercer año de la carrera, posee 6 créditos con 90 horas totales y 60 horas aula distribuidas en distintos sábados del semestre par. La nómina de estudiantes ha ido creciendo, actualmente ronda los 100 inscriptos y desde el 2015 ha incorporado Emprendedores que se suman al curso.

Apoyarnos en los tipos de aprendizaje de Dee Fink nos ha ayudado a definir las metas de aprendizaje superando la tendencia a concentrarnos únicamente en el desarrollo del conocimiento fundamental y el de aplicación. También nos ha obligado a reflexionar sobre las formas de evaluación aplicadas hasta el

momento; evidenciando incoherencias entre metas de aprendizaje que se basan en integración o dimensión humana y los mecanismos de evaluación de ese aprendizaje.

A continuación presentaremos las tablas 1 y 2 de actividades por módulo en función de las metas de aprendizaje de SIP, donde se describe el soporte a evalúa y el tipo de aprendizaje desarrollado, correspondientes a 2017 y 2018 respectivamente. Los colores presentes hacen referencia a las diferencias entre ambas propuestas explicadas más adelante.

Tabla 1. Actividades por módulo en función de las Metas de Aprendizaje SIP 2017				
Mód	Actividad /Experiencia	Evaluación/Soporte	Meta de aprendizaje	Tipo de aprend.
Horizontal a todos los módulos	Trabajo grupal de Co-diseño, integrado por estudiantes y emprendedores	Auto-evaluación de la experiencia y su participación.	Analizar en profundidad las características proyectuales implicadas en un trabajo de vinculación con el medio a partir del co-diseño	Desarrollos nuevos y Dimensión humana
	ABPr <sup>3</sup> : Desarrollar una estrategia de comunicación para fortalecer la comercialización en espacios efímeros tangibles e intangibles	Realización de carpeta, que será entregada al emprendedor como insumo del transcurso por el SIP	Aplicar y familiarizarse con distintas metodologías estructuradas para la realización de un proyecto.	Conocimiento fundamental, de aplicación y Aprender a aprender
		Diálogo reflexivo	Concebir el rol y la responsabilidad del diseñador, en proyectos que favorezcan el incentivo y el fortalecimiento de estructuras económicas vulnerables.	Dimensión humana
Organización en módulos	Módulo 0, Aprestamiento Módulo 1, Diagnóstico Módulo 2, Espacios efímeros tangibles Módulo 3, Espacios efímeros intangibles	Evaluación a través de la entrega de una Bitácora (portfolio de aprendizaje)	Articular los distintos enfoques metodológicos en la generación de un único proyecto.	Desarrollos nuevos Aprender a aprender

<sup>3</sup> Aprendizaje Basado en Proyectos

Módulo 0 <sup>4</sup> Primera parte solo Estudiantes	Introducción expositiva	Debate	Conocer las características del co-diseño.	Conocimiento fundamental,
	Análisis grupal sobre conceptos de co-diseño.	Diálogo reflexivo,	Aprender a trabajar en equipo. Analizar las características del co-diseño	Conocimiento fundamental,
	Listado: "los defectos de un buen diseñador"	Actividad lúdica,	Concebir el rol y la responsabilidad del diseñador.	Dimensión humana
	Juego de Roles: Co-diseño vs. Cliente-Diseñador	Simulaciones, actividad lúdica,	Aprender a trabajar en forma horizontal.	Dimensión humana
Módulo 0 <sup>5</sup> Segunda parte Estudiantes y Emprendedores	Presentación de cada integrante: nombre y qué esperan del seminario.	Diálogo reflexivo, actividad lúdica,	Valorar el intercambio, entender un contexto más amplio y escuchar otra realidad.	Dimensión humana
	Reconocimiento de las características aptitudinales más destacadas en una persona.	Test de Colores - Harvard.	Analizar en profundidad las características propias en pos del trabajo en equipo.	Dimensión humana, aprender de uno mismo
	Juego grupal: <i>Concuerta</i> permite individualizar los tipos de aportes y reflexionar sobre nuestras zonas de confort <sup>6</sup> .	Diálogo reflexivo, actividad lúdica,	Aprender a trabajar en equipo, poder opinar, aprender a escuchar, promover vínculos entre los integrantes	Dimensión humana, aprender de uno mismo y aprender de otros.
Módulo 01 <sup>7</sup>	Diagnóstico interno y externo del emprendimiento. A través de preguntas y respuestas: qué hace, dónde lo comercializa, etc.	Diálogo reflexivo, Obtención de información e ideas	Realizar recopilación de datos de fuentes primarias para la investigación proyectual.	Dimensión humana, De aplicación y Desarrollos nuevos
	Esquema de la realidad del emprendimiento y su contexto.	Actividad creativa,	Reconocer al Emprendedor y Emprendimiento como dos entidades distintas, entender la realidad del emprendimiento, su modelo productivo.	
	Crear un personaje que represente al emprendimiento y otro que represente al cliente.	Actividad lúdica y creativa,	Representar gráficamente sus principales características en una traslación del campo verbal al visual,	De aplicación
Módulo 02 <sup>8</sup>	Introducción Expositiva: sobre puntos de ventas efímeros y equipamientos, diseño de Displays y P.O.P	-	Conocer conceptos referentes y herramientas de diseño necesarios para la	Conocimiento fundamental,

<sup>4</sup> A cargo del equipo docente de SIP

<sup>5</sup> A cargo del equipo docente de SIP

<sup>6</sup> Actividad presentada en la Conferencia-taller Educación Científica Interdisciplinaria en la Educación Superior: Aprendizaje Basado en Problemas y Dinámica de Grupos Diversos. Prof. Ph.D. Ana M. Corbacho Espacio Interdisciplinario, UDELAR noviembre 2014

<sup>7</sup> A cargo del equipo docente de SIP

<sup>8</sup> A cargo de la docente invitada Cecilia Basaldúa

		comercialización de servicios y productos		
	ADN del emprendimiento personalidad y valores: Se contemplarán los atributos (racionales) y valores (emocionales).	Actividad creativa, de síntesis. Esencia en 140 caracteres	Sintetizar la información en una frase clara y concisa.	De aplicación y Desarrollos nuevos
	-Definir colores, formas y texturas; productos,	Moodboard	Adjudicar características visuales coherentes al emprendimiento	De aplicación y Desarrollos nuevos
	foda+t	Actividad de Análisis	Diagnosticar la situación concreta en función al análisis de la información.	De aplicación y Desarrollos nuevos
	Diseño de POP y stand para ferias que integre coherentemente aspectos de la imagen visual y comercial,	El proyecto, la capacidad crítica, a través de la entrega de maqueta 30x30x30 y prototipo de pequeño display de venta.	Integrar coherentemente aspectos de la imagen visual y comercial, en espacios efímeros y puntos de venta de terceros.	Conocimiento Fundamental y de Aplicación
Módulo 03 <sup>9</sup>	Presentación Expositiva: -Síntesis de fundamentos y conceptos claves. Nuevo paradigma de la comunicación –I, We, They–. -Ecosistema de medios digitales. Medios propios, medios pagos, medios ganados. -Social Media Marketing (SMM). Definición, objetivos y principales redes sociales. -Orientación para crear un Plan SMM	-	Entender el ecosistema de medios digitales y el nuevo paradigma de comunicación	Conocimiento Fundamental
	Definición de objetivos y ejes de comunicación, acciones y métricas para medir los resultados.	-Análisis de la situación inicial: emprendimiento y competencia en redes sociales. -Desarrollo de Conclusiones.	Asociar el nuevo paradigma de comunicación a una estrategia de comunicación amplia.	De aplicación y Desarrollos nuevos
	Creación de un calendario editorial “mes tipo”.	Coherencia del calendario en función de los ejes de comunicación definidos	Desarrollar el nuevo paradigma de comunicación.	De aplicación y Desarrollos nuevos
	Creación de “templates” visuales	Coherencia entre la estrategia y las piezas gráficas	Integrar de forma coherente aspectos de la imagen visual y comercial, en espacios virtuales.	De aplicación y Desarrollos nuevos

<sup>9</sup> A cargo de la docente invitada Jessica Berón

Mód	Actividad /Experiencia	Evaluación/Soporte	Meta de aprendizaje	Tipo de aprend.
Horizontal a todos los módulos	Trabajo grupal de Co-diseño, integrado por estudiantes y emprendedores	Auto-evaluación de la experiencia y su participación.	Analizar en profundidad las características proyectuales implicadas en un trabajo de vinculación con el medio a partir del co-diseño	Desarrollos nuevos y Dimensión humana
	ABPr: Desarrollar una estrategia de comunicación para fortalecer la comercialización en espacios efímeros tangibles e intangibles	Realización de carpeta, que será entregada al emprendedor como insumo del transcurso por el SIP	Aplicar y familiarizarse con distintas metodologías estructuradas para la realización de un proyecto.	Conocimiento fundamental, de aplicación y Aprender a aprender
		Diálogo reflexivo	Concebir el rol y la responsabilidad del diseñador, en proyectos que favorezcan el incentivo y el fortalecimiento de estructuras económicas vulnerables.	Dimensión humana
Organización en módulos	Módulo 0, Aprestamiento Módulo 1, Diagnóstico, Marketing digital y SMM Módulo 2, Espacios efímeros tangibles	Evaluación a través de la entrega de una Bitácora (portfolio de aprendizaje)	Articular los distintos enfoques metodológicos en la generación de un único proyecto.	Desarrollos nuevos, aprender a aprender
Módulo 0 <sup>10</sup> Aprestamiento	Introducción expositiva	Exposición participativa y dialogada	Conocer las características del co-diseño.	Conocimiento fundamental,
	Lectura de texto y Análisis grupal sobre conceptos de co-diseño.	Diálogo reflexivo,	Aprender a trabajar en equipo. Analizar las características del co-diseño	Conocimiento fundamental,
	Listado: “los defectos de un buen diseñador”	Actividad lúdica,	Concebir el rol y la responsabilidad del diseñador.	Dimensión humana
	Análisis de identificadores gráficos de UEV diseño, re-diseño, ajustes	Simulaciones, criterios en la toma de decisión.	Concebir el rol y la responsabilidad del diseñador.	Dimensión humana, y conocimiento fundamental
	Reconocimiento de las características aptitudinales más destacadas en una persona.	Test de Colores - Harvard.	Analizar en profundidad las características propias en pos del trabajo en equipo.	Dimensión humana

<sup>10</sup> A cargo del equipo docente de SIP

Módulo 01 <sup>11</sup>	Presentación de los emprendedores	-	Valorar el intercambio, entender un contexto más amplio y escuchar otra realidad.	Dimensión humana
	Instancia Expositiva: Marketing Nuevo paradigma de la comunicación –I, We, They–.	Discusión sobre selección de publicidades.	Entender los conceptos básicos del mercado	Conocimiento Fundamental
	Diagnóstico interno y externo del emprendimiento. A través de preguntas y respuestas: qué hace, dónde lo comercializa, etc. FODA	Diálogo reflexivo, Obtención de información e ideas Actividad de Análisis Generación de FODA que se incluirá en la bitácora	Realizar recopilación de datos de fuentes primarias para la investigación proyectual. Diagnosticar la situación concreta en función al análisis de la información.	Dimensión humana, De aplicación y Desarrollos nuevos
	Instancia Expositiva: Marketing Digital: “ZMOT” Plan de marketing digital	Encuesta digital en vivo y directo	Entender los conceptos básicos del mercado en las redes	Conocimiento Fundamental
	Esquema “Rueda de esencia de marca”	Diálogo reflexivo, Obtención de información e ideas Actividad de Análisis Generación del esquema que se incluirá en la bitácora	Reconocer al Emprendedor y Emprendimiento como dos entidades distintas, entender la realidad del emprendimiento, su modelo productivo.	Dimensión humana, De aplicación y Desarrollos nuevos
	Instancia Expositiva: -Síntesis de fundamentos y conceptos claves. -Ecosistema de medios digitales. Medios propios, medios pagos, medios ganados. -Social Media Marketing (SMM). Definición, objetivos y principales redes sociales. -Orientación para crear un Plan SMM	El proyecto, la capacidad crítica, a través de la entrega del Plan SMM en la carpeta	Entender el ecosistema de medios digitales y el nuevo paradigma de comunicación	Conocimiento Fundamental
	Definición de objetivos y ejes de comunicación, acciones y métricas para medir los resultados.	-Análisis de la situación inicial: emprendimiento y competencia en redes sociales. -Desarrollo de Conclusiones.	Asociar el nuevo paradigma de comunicación a una estrategia de comunicación amplia.	De aplicación y Desarrollos nuevos
	Creación de un calendario editorial “mes tipo”.	Coherencia del calendario en función de los ejes de comunicación definidos	Desarrollar el nuevo paradigma de comunicación.	De aplicación y Desarrollos nuevos

<sup>11</sup> A cargo de los docentes invitados: Gaston Morales, Diego Galvez y Jessica Berón

	Creación de “templates” visuales	Coherencia entre la estrategia y las piezas gráficas	Integrar de forma coherente aspectos de la imagen visual y comercial, en espacios virtuales.	De aplicación y Desarrollos nuevos
Módulo 02 <sup>12</sup>	Instancia Expositiva: sobre puntos de ventas efímeros y equipamientos, diseño de Displays y P.O.P	-	Conocer conceptos referentes y herramientas de diseño necesarios para la comercialización de servicios y productos	Conocimiento fundamental,
	Bloques de lego	Actividad Lúdico-creativa	Aplicar conceptos referentes y herramientas de diseño necesarios para la comercialización de servicios y productos Deshacerse, descartar desechar y rehacer, desarrollar el desapego a ideas y posibles soluciones	De aplicación y Desarrollos nuevos, Dimensión humana
	ADN del emprendimiento personalidad y valores: Se contemplarán los atributos (racionales) y valores (emocionales).	Actividad creativa, de síntesis. Esencia en 140 caracteres	Sintetizar la información en una frase clara y concisa.	De aplicación y Desarrollos nuevos
	Definir colores, formas y texturas; productos,	Moodboard	Adjudicar características visuales coherentes al emprendimiento	De aplicación y Desarrollos nuevos
	Diseño de POP y stand para ferias que integre coherentemente aspectos de la imagen visual y comercial,	El proyecto, la capacidad crítica, a través de la entrega de maqueta 30x30x30 y carpeta.	Integrar coherentemente aspectos de la imagen visual y comercial, en espacios efímeros y puntos de venta de terceros.	Conocimiento Fundamental y de Aplicación
Jornada de elaboración y consulta	Instancia donde participan los docentes invitados y el equipo docente de SIP, y se realiza un seguimiento sobre las piezas de entrega	Carpeta y bitácora, coherencia, aspectos asociados al diseño editorial, redacción y grado de análisis expresado en las piezas.	Distinguir las diferencias entre un texto descriptivo, analítico y conclusivo. Aplicar el poder de síntesis y la elección estratégica del contenido.	Conocimiento Fundamental y de Aplicación, aprender a aprender y desarrollos nuevos



Contenidos que no han cambiado



Contenidos que han cambiado su ubicación



Contenidos exclusivos de una tabla

Subdividir el proceso de enseñanza en módulos, permite al estudiante visualizar metas accesibles, delimitando las necesidades concretas a corto

<sup>12</sup> A cargo de la docente invitada Cecilia Basaldúa

plazo. La correlación de los módulos permite vincular las etapas en un proceso más amplio y complejo. En los últimos tres años, nos hemos focalizado en abordar dos grandes campos dentro de los espacios de comercialización: el tangible -representado en ferias y stands- y el intangible -estudiando las distintas plataformas digitales que permiten la promoción y la venta de productos de las UEV-. A su vez, hemos ido cambiando el orden de dictado, la duración y los contenidos específicos en función de los resultados, la disponibilidad de los invitados y las opiniones de emprendedores y estudiantes brindadas en las encuestas que realizamos al finalizar el seminario. Como se puede observar, los contenidos de los casilleros que permanecen en blanco en la Tabla 1 no han sido incorporados en la Tabla 2 mientras que los contenidos en los casilleros en blanco de la Tabla 2 son nuevos respecto de las ediciones pasadas. Uno de los cambios más relevantes ha sido la incorporación de la *Jornada de elaboración y consulta* propuesta realizada en las encuestas de 2017 por parte de los estudiantes y evaluada positivamente en el 2018 tanto por estudiantes como por el equipo docente al permitir trabajar en el fortalecimiento de los vínculos entre las etapas, logrando mejores resultados en la amplitud y complejidad de los proyectos.

Dentro de los soportes que deben entregar los estudiantes se incluye un segundo ejemplar de la carpeta y el respaldo digital de lo producido, piezas que, junto a un certificado de asistencia, se le entregan al Emprendedor una vez finalizado el seminario. Este material contiene el desarrollo del proceso de diseño, convirtiéndose en un mecanismo de análisis del emprendimiento y su productos así como un manual de acciones proyectuales que permiten la aplicación concreta de los resultados desarrollados conjuntamente en el seminario.

Es un objetivo del seminario, una vez transcurridos 5 cohortes de emprendedores y estudiantes retomar contacto para analizar juntos si haber realizado la experiencia de SIP aportó significativamente en su desarrollo, y de ser así en base a qué tipos de aprendizaje.









## REFERENCIAS

Becerra, P. (2011) Diseño para la Economía Social y Solidaria Conciencia sustentable, responsabilidad profesional y compromiso político en: Gallardo, V. y Scaglia, J. (Coord) *Diseñar la Inclusión, Incluir al Diseño: Aportes en torno al territorio de convergencia entre diseños y políticas sociales*. Argentina: Ediciones Azzurras, 43-71

Dee Fink, L. (2015) Seminario ¿desea que sus alumnos aprendan más? Diseño de cursos para aprendizaje significativo, febrero, Montevideo.

Dee Fink, L. (2008) Una guía auto-dirigida al diseño de cursos para aprendizaje significativo. Manuscrito no publicado

Dewey, J.(1953) *Democracia y Educación una introducción a la filosofía de la educación* Editorial Losada, s.a. Buenos Aires

Dinello, R. (2007). *Tratado de educación: propuesta pedagógica del nuevo siglo*. Montevideo, Grupo Magró.

Diseño & Creatividad IV, Diseño Industrial de la Escuela Universitaria Centro de Diseño. Facultad de Arquitectura, Universidad de la República. Montevideo, Uruguay. Extraído el 3 de agosto de 2016 desde <http://dyc4.blogspot.com.uy/2012/08/conceptos-practica-profesional-2012.html>

Fernández Castro, J. (2007) Investigación proyectual, formar/producir/transferir en: 6ta jornadas de investigación en arquitectura, Montevideo, Farq 23-27 extraído el 9 de abril de 2015 desde [http://www.fadu.edu.uy/publicaciones/files/2012/05/6as\\_jornadas\\_inv.pdf](http://www.fadu.edu.uy/publicaciones/files/2012/05/6as_jornadas_inv.pdf)

Leibner, B y Saldaña M. E, (2016) Siga el baile, siga el baile... en: Seminario Taller Ideas y Acciones Integrales, Montevideo, FADU 70-77 ISBN: 978-9974-0-1370-4

Meroni, A. (2016) *Problemáticas emergentes del diseño, sentando las bases para la innovación social*. Montevideo: Colección Conferencias FADU.

Senar, P. (2009) Hacia un diseño disciplinar inclusivo: Roles sociales del diseño industrial en Argentina en Otra Economía, Volumen III, N° 4 semestre de 2009 98 - 121 [www.riless.org/otraeconomia](http://www.riless.org/otraeconomia)

Trilla Bernet, J. (2013) *La educación no formal* en Educación No Formal: Lugar de conocimiento; selección de textos. Montevideo: Dirección de Educación Ministerio de Educación y Cultura. 27-50