

¿Por qué los Millennials cierran la puerta con el pie?

La Facultad de Bellas Artes como un nuevo hogar

Por María Moreno Campos



bellasartes
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID



© ¿POR QUÉ LOS MILLENNIALS CIERRAN LA PUERTA CON EL PIE? LA FACULTAD DE BELLAS ARTES COMO UN NUEVO HOGAR

Trabajo de Fin de Grado.

Escrito e ilustrado por María Moreno Campos
mmoren19@ucm.es
Tutorizado por Ángel Sesma Herrera
angelses@ucm.es

Universidad Complutense de Madrid.
Facultad de Bellas Artes.
Grado en Diseño. (2020)

Todos los derechos reservados
No se permite la reproducción total o parcial de esta obra sin
autorización previa de los titulares del copyright.
Impreso y hecho en España.

Dedicado a todos esos alumnos de artes que han perdido la motivación y el amor de lo que un día fue su pasión.

Quiero agradecer en primer lugar a todos los profesores que vieron esperanzas y potencial a este proyecto que he compartido con tanto cariño.

También se lo quiero agradecer a mis familiares y amigos que me han apoyado durante los cuatro años de carrera. Sin su apoyo no hubiera conseguido escribir este trabajo que con tanto cariño he creado.

¿Por qué los Millennials cierran la puerta con el pie?

La Facultad de Bellas Artes como un nuevo hogar

Por María Moreno Campos



bellasartes
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID



Sostenibilidad / Entorno / Cambio / Descanso / Trabajo

El entorno se entiende como un espacio con el que el usuario convive, por lo que este influye de manera positiva y negativa en el estado anímico y físico de las personas que viven en él. La Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid es un lugar dedicado al trabajo y el culto del arte en el que su comunidad pasa una gran parte de su vida diaria. Es por ello por lo que en este trabajo se analiza e investiga cómo el entorno de esta facultad afecta a las personas y cómo podría adaptarse a las nuevas normativas y corrientes para una mejor habitabilidad.

Sustainability / Environment / Change / Rest / Work

The environment is understood to be a space with which the user coexists, this is why the emotional and physical state of the people who live in said environment can be influenced both positively and negatively by it. UCM's Faculty of Fine Arts is a place destined to work in and admire the arts whose community spends a large part of its daily life there. That is why this project will analyze and investigate how the environment of the faculty affects people and how it could adapt to the newest regulations and trends for an improved livability.

Introducción
Contexto
Objetivos

Target

1
3
6
7

Metodología

Design Thinking
Teoría de la Pirámide de los Niveles Lógicos
Diseño Ecológico

8
8
8
10

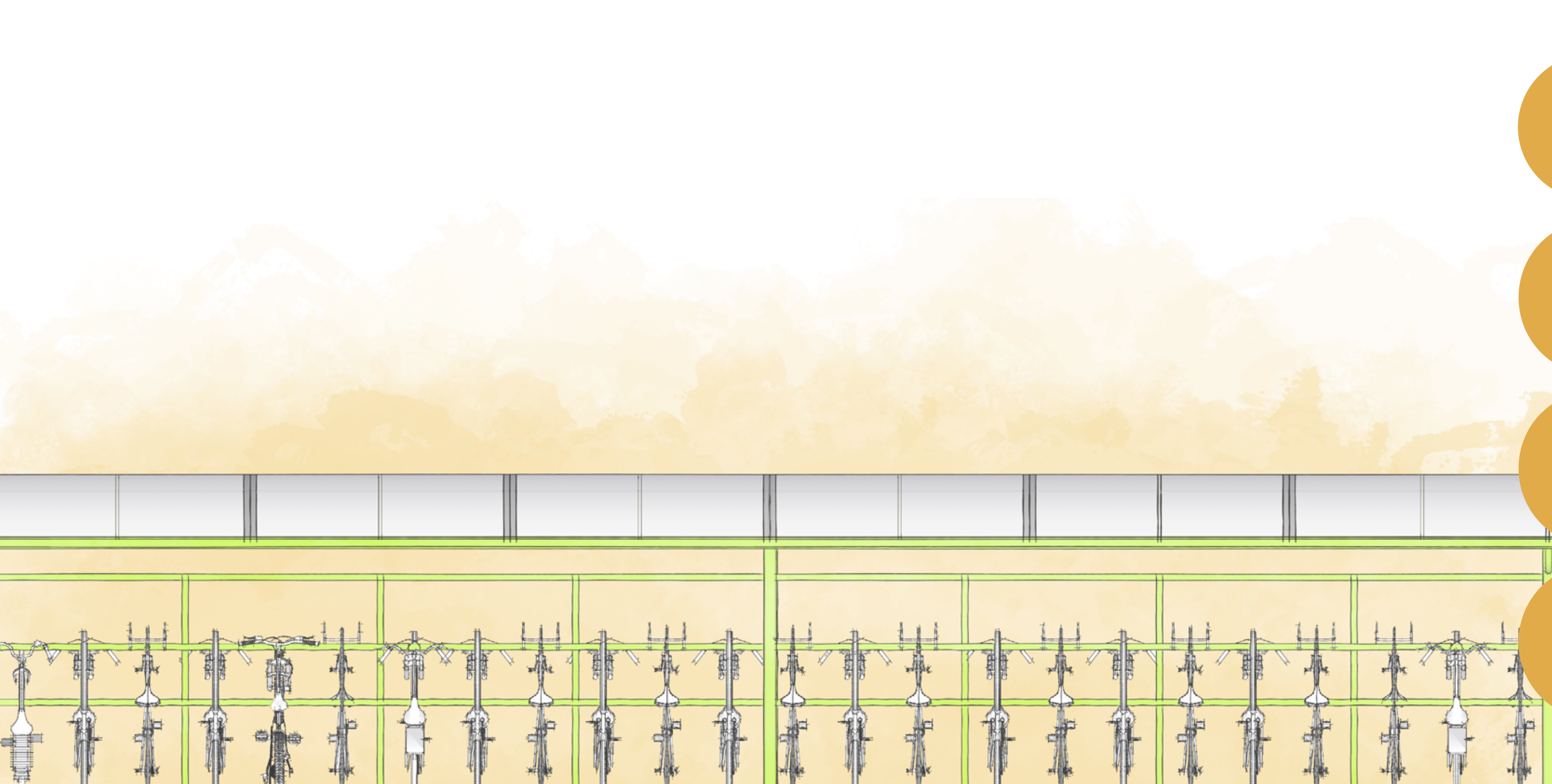
Etapas

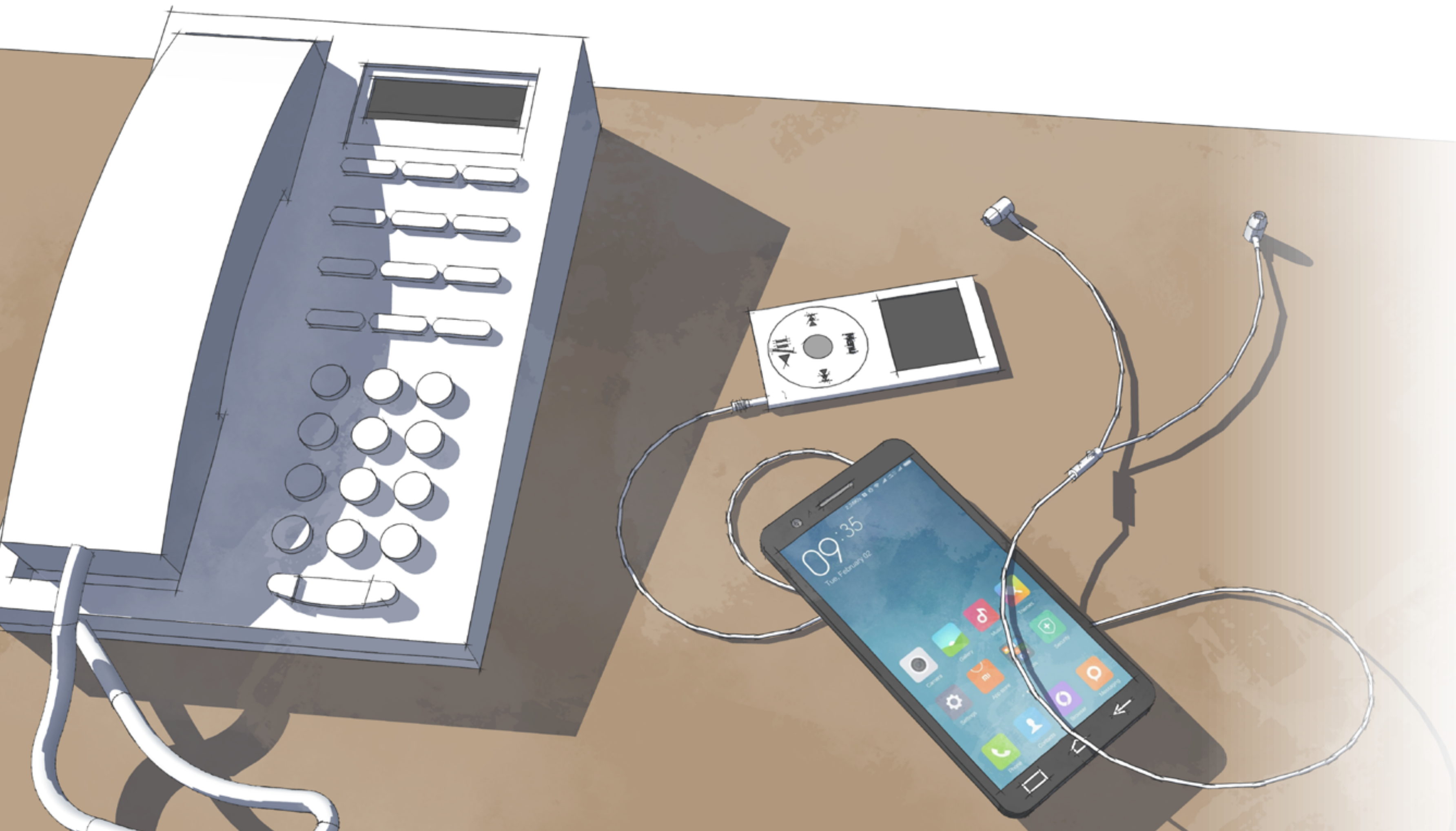
Empatía
Definición
Ideación
Prototipado

12
12
15
17
23

Conclusión
Bibliografía
Anexos

57
59
61





El diseño, al igual que la sociedad, sufre de manera involuntaria una evolución que influye de forma constante al comportamiento de las personas. De los disquetes al disco, del *walkman* al *iPod*, de los carretes a las tarjetas de memoria; las futuras generaciones nacen y crecen con diseños de objetos que afectan a sus costumbres y a su vida diaria.

Hace unos días estaba con mi sobrina y, mientras jugábamos con los bloques de construcción, sonó el teléfono fijo de la casa y lo atendí. En un momento de gracia, mi sobrina quiso imitarme como si me respondiera desde otro teléfono y fijó la palma de su mano a su oreja, como si contestara desde un *smartphone*. Fue en ese momento cuando sentí un choque generacional: mientras que yo hubiera hecho el gesto extendiendo el dedo pulgar y meñique, mi sobrina ya había adaptado el concepto de que siempre se ha hablado desde una pantalla en vez de por dos auriculares.

Por este tipo de cosas, debemos de tener en cuenta que de la misma manera que la mente de la sociedad avanza con el tiempo, el entorno también se transforma según cambian los hábitos de esta, como la posibilidad de cerrar una puerta con el pie cuando tenemos las manos ocupadas. Pero ¿qué pasa si el entorno no se adapta a dicha evolución?

Otro ejemplo de cómo un cambio en el entorno afecta a las personas es la fábula de "El ratón de campo y el ratón de ciudad" que, aunque su principal moraleja es la de vivir con modestia y tranquilidad, se puede ver cómo los ratones son incapaces de imaginarse viviendo en un lugar que está fuera de sus costumbres y son incapaces de adaptarse; de esta manera podemos aprender que los individuos tienen la exigencia de que el entorno debe adaptarse a sus hábitos.

Con este proyecto, se quiere demostrar cómo el diseño de un entorno influye tanto emocional como físicamente en el usuario analizando, cuestionando y cambiando el ambiente en el que viven; solucionando, de esta manera, los problemas que se generan a raíz de sus necesidades.

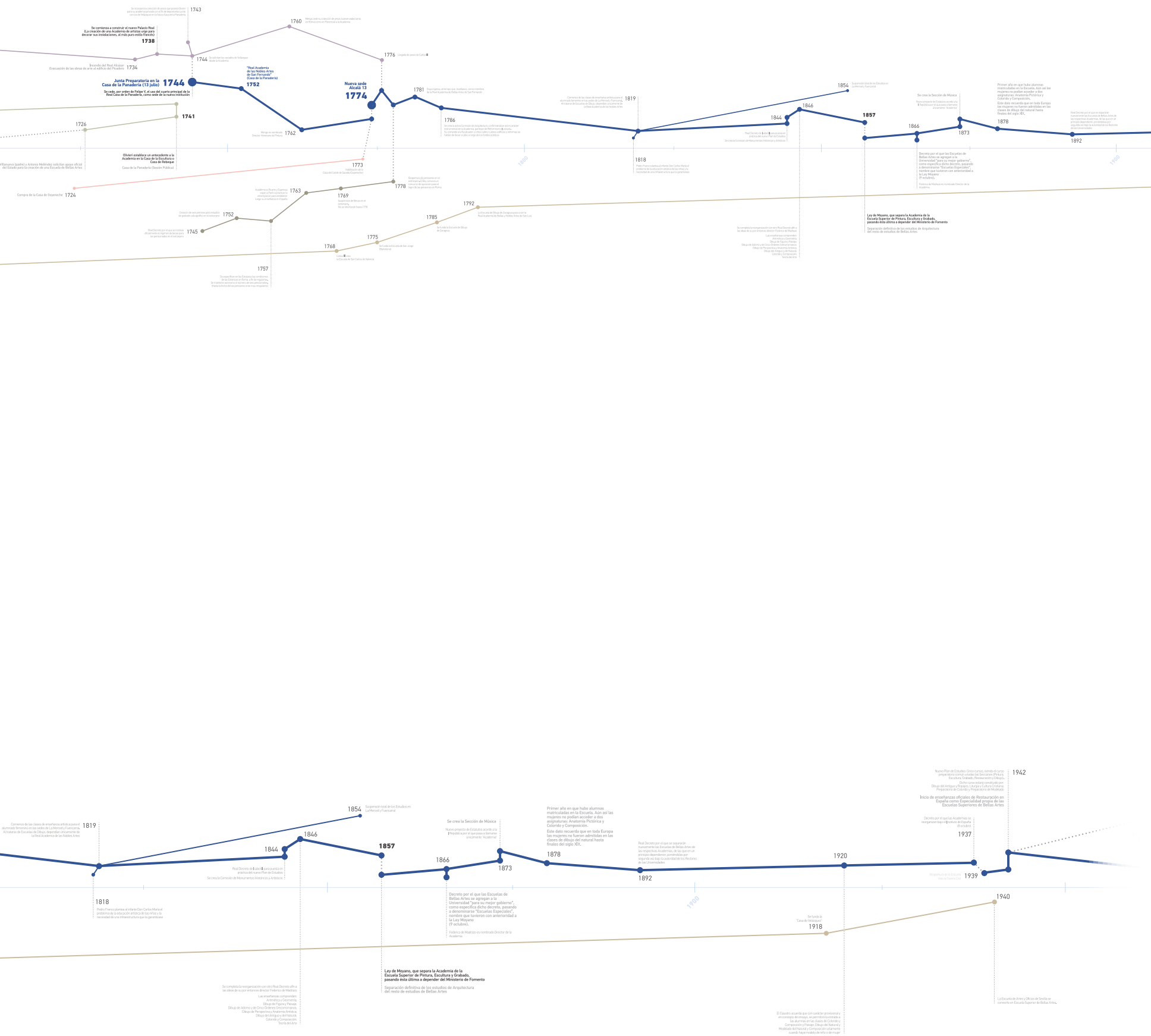
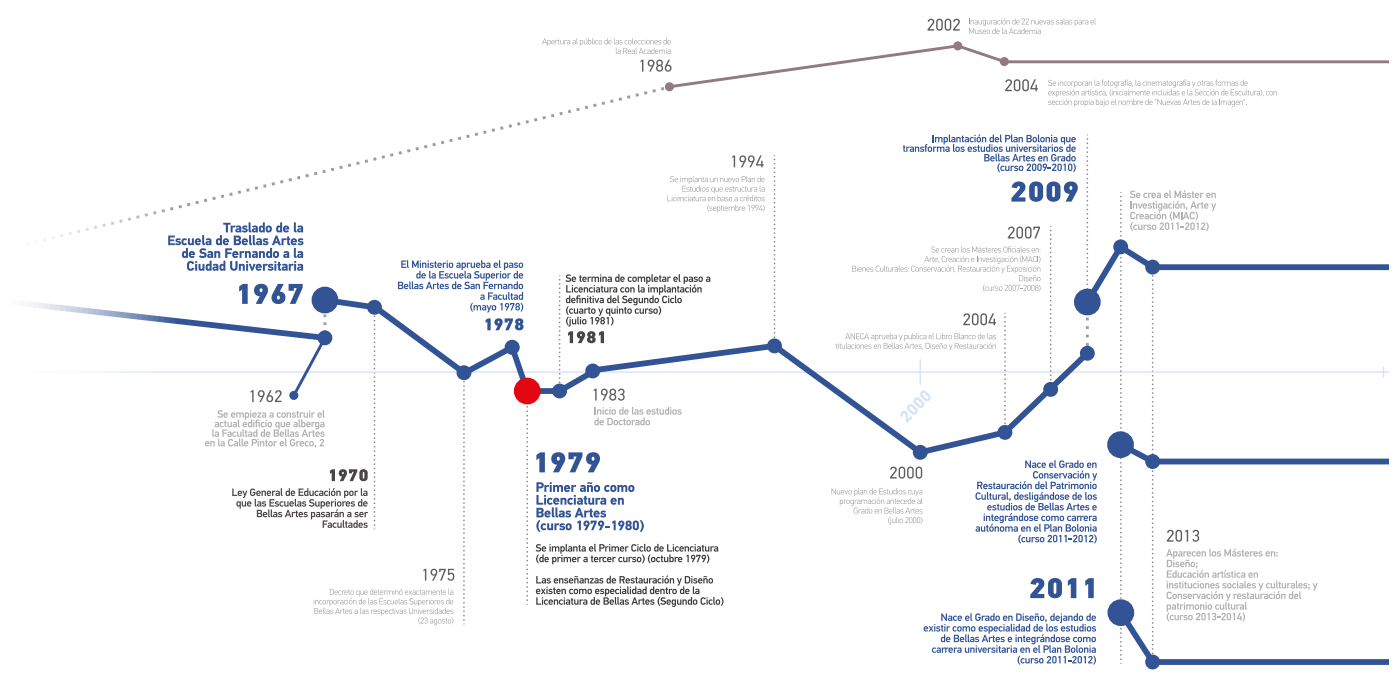


Fig. 1. Cronología de la fundación de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid.

Para entender la finalidad del proyecto, se empezará poniendo en escena una situación en la que se es una persona que está a punto de empezar una nueva fase de su vida en unos estudios superiores. Enfocando a un ejemplo algo más preciso, se pensará en un estudiante que va a iniciar sus estudios en una universidad.

A la hora de decidir qué carrera estudiar, siempre se plantea una decisión que condicionará los próximos años como estudiante: Universidad pública o privada. En los estudios artísticos, esta cuestión es muy decisiva ya que se suele tener una perspectiva bastante clara de cómo es cada organización. Las escuelas privadas tienen una imagen bien diseñada y concebida con el objetivo de ser lo más atractivas posible para su público objetivo, con el fin de no quedarse atrás y estar al nivel de las nuevas tendencias, ya que en su filosofía de venta entra el factor de la competencia. En cambio, las universidades públicas no se preocupan tanto por una imagen proyectada a un cliente al no considerar los estudios como un producto de venta. No obstante, tienen muchas ventajas puesto que están respaldadas por el gobierno y son más accesibles a cualquier clase social.



Por otro lado, cuando se decide a qué universidad destinar un futuro, no solo interviene la cuestión de que sea privada o no, también se imagina una recreación de cómo sería la vida cotidiana según a qué institución se puede ir. Transporte, comunidad, administración y prestigio son algunos de los muchos factores que pueden alterar el resultado de esta decisión, pero lo que más le importaría al interesado es cómo las condiciones de estos estudios se adaptarían a la rutina que actualmente tiene y a la que se pudiera tener en un futuro.

Llegados a este punto, ya se tiene una idea de qué elementos son determinantes a la hora de elegir un centro de estudios, pero pensar en todos los centros educativos es algo demasiado genérico para poder confirmar la teoría que se quiere demostrar. Por consiguiente y sin ir más lejos, pondremos como ejemplo la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid, situada en el campus de Ciudad Universitaria de Moncloa.

Con el fin de comprender el entorno de la facultad, se debe remontar a sus orígenes. Según la investigación de Ricardo Flechoso (Flechoso, 2019) [Fig. 1.], los inicios de la facultad se remontan 1752 con el surgimiento de la Real Academia de las Nobles Artes de San Fernando, situada en la Casa de la Panadería, en la Plaza Mayor de Madrid. El edificio que actualmente se presenta como la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid, en la Calle Pintor el Greco, fue construido en 1962 para que, en 1967, la Escuela de Bellas Artes de San Fernando se trasladara a ella; declarándose oficialmente facultad en 1978 a los ojos del Ministerio.

En 1979, empezaría el primer año como Licenciatura en Bellas Artes, que consistía en un plan de estudios de cinco cursos diseñado en dos ciclos: el primer ciclo se basaba en unas asignaturas preparatorias comunes y el segundo en enseñanzas especializadas, como podría ser restauración o diseño. Dicho plan de estudios no terminaría hasta 2009, cuando la norma educativa del Plan Bolonia transforma los estudios universitarios de Bellas Artes en lo que conocemos como Grados, siendo en 2011 el año en el que nacerían los grados independientes que conocemos hoy en día: Grado en Bellas Artes, Grado en Diseño y Grado en Conservación y Restauración del Patrimonio Cultural.



Fig. 2 Facultad de Bellas Artes, otro corredor. (Núñez, B. 2015)

Fig. 3 Facultad de Bellas Artes. (Malopez21, 2016)

Se podría decir, que la Facultad de Bellas Artes puede presumir de un prestigio histórico en el que han podido participar un gran número de personas históricamente importantes. No obstante, eso no quiere decir que las personas que vayan a establecerse actualmente en el edificio salgan satisfechas de los resultados que obtengan al finalizar los estudios.

Hablando de lo que es el entorno físico de la edificación, a pesar del gran cambio que supone un nuevo sistema de enseñanza, este no ha sufrido ningún cambio visualmente significativo. Actualmente, si entramos a la facultad, no veríamos gran diferencia con respecto a la facultad de hace 40 años: unos pasillos con paredes decoradas mitad de azulejo pintadas por encima con un color neutro, mitad de yeso blanco; unas taquillas del mismo color neutro de la pared de azulejo como base, llenas de pintadas, firmas, grafitis y pegatinas de las diferentes personas que han pasado por dichos cubículos a lo largo de los años, los cuales no muestran, sin embargo, ningún tipo de mantenimiento ni refuerzo de seguridad por su deterioro.

Si hablamos de los espacios comunes, destinados para el ocio y el trabajo autónomo, hallaríamos muebles que no son ni adecuados ni pertinentes a las actividades a las que están destinadas, con una decoración monótona y aburrida sin dar pie a una sensación de descanso, ocio o productividad por la falta de recursos como puede ser la escasez de enchufes. Los espacios destinados al trabajo como son las aulas o los talleres tampoco están bien acondicionados, principalmente por el mismo problema que las zonas anteriormente mencionadas. Tampoco están limpias o dan un aspecto de cuidado y mantenimiento adecuado como para que el usuario se sienta cómodo en su uso. Dichos espacios en conjunto y la falta de zonas dedicadas exclusivamente a la vida de ocio hace conflicto con la motivación estudiantil, relacionando a la facultad con una antigua imagen ligada al fracaso laboral y relacionando a sus grados con la idea del "hobby".

Es inevitable que la vida en la facultad continúe. Los alumnos seguirán viniendo y graduándose todos los años, pero es responsabilidad de la facultad que, mientras dichos alumnos estudien ahí, mantengan y modernicen sus instalaciones para que, en esos 4 años tan importantes en sus vidas, sean más llevaderas y se queden con el buen recuerdo y el espíritu que la Universidad Complutense de Madrid quiere reflejar.

A través de los años, se ha podido observar casos de personas que han tenido que abandonar la carrera por desmotivación hacia la facultad. Motivos como caer en depresión por no poder adaptarse, gente que se pasa prácticamente el día entero durante toda la semana por la lejanía de sus casas o por la distribución de sus clases y actividades extraescolares teniendo la cafetería como único espacio social donde despejar la mente, etcétera; son razones por la que se puede ver que la facultad no es un entorno favorecedor para un crecimiento tanto profesional como personal.

En resumen, aunque la Facultad de Bellas Artes esté respaldada por fondos públicos, tenga un gran recorrido histórico y esté situado en la capital, potenciando su atractivo gracias al factor de movilidad para el público juvenil, no es suficiente ya que el entorno que ofrece a su público no es adecuado para una vida que se salga más allá de un ámbito de enseñanza, limitando las actividades que puedan suavizar la carga emocional que puede provocar un exceso de trabajo. Por tanto, proyectan una estampa de que ofrecen peor calidad de enseñanza que una universidad privada, tal y como se decía al principio de este capítulo, aunque en realidad tienen ciertas similitudes en cuanto a catálogo de estudios.

	Grado en Diseño	Grado en Bellas Artes	Grado en Conservación y Restauración del Patrimonio Cultural
2011	9,726	8,73	8,46
2012	10,067	8,494	8,127
2013	9,83	8,518	8,26
2014	10,14	8,456	8,393
2015	10,41	8,781	7,497
2016	10,197	8,835	7,565
2017	10,66	9,056	7,288
2018	10,672	9,157	8,042
2019	11,342	9,823	8,949
2020	11,859	10,311	10,05

Fig. 4 Notas de corte de los últimos 10 años de los grados de la Facultad de Bellas Artes de la UCM.

(Espacio Madrileño de Enseñanza Superior, 2015; Universidad Complutense de Madrid, 2011, 2012, 2013, 2014, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020)

Tras esta reflexión presentada en la anterior sección, se puede llegar a la conclusión de que la Facultad de Bellas Artes tiene potencial para ser una institución que destaque con respecto al resto de escuelas superiores de estudios artísticos. La hipótesis que se quiere presentar es la siguiente: Un mejor acondicionamiento del ambiente reflejará un aumento de productividad y rendimiento de los usuarios así como una mejora anímica y motivacional de los mismos, consiguiendo de esta forma que la facultad tenga una fama más positiva de lo que refleja actualmente. Una de las posibles soluciones pasaría por un reacondicionamiento de las zonas de trabajo o la creación exclusiva de espacios de descanso.

Según Xènia Viladàs (Viladàs, 2008) [VER ANEXO I], si se tuviera que calificar a la facultad en una posición de su escalera de diseño, se podría decir que se sitúa en un nivel entre el 2 y el 1, donde su único sistema de marketing sería la ventaja de ser la única universidad pública de la comunidad donde se oferten sus estudios, por lo que no tienen mayor competencia. Su única competencia sería las universidades privadas, que atraen a su público con estéticas atrayentes y opciones de acceso fácil, donde el único límite es el precio. ¿Por qué una persona con menor rendimiento y más dinero en el bolsillo tiene mejor reconocimiento social que una persona de altas capacidades que estudia en una institución pública?

Como se dijo anteriormente, el sistema de grados adaptados al plan estudios hizo que tanto bellas artes, restauración y diseño, se catalogaran como estudios independientes. No obstante, tanto diseño como restauración son dos grados visualmente eclipsados por el gran peso que ha ido recogiendo el título de bellas artes a lo largo de los años. El Grado en Diseño, según datos recogidos en los últimos 10 años por la gestión de la Universidad Complutense de Madrid [FIG. 4], ha sido el grado estrella de la rama de humanidades superando siempre al Grado de Bellas Artes y el Grado de Conservación y Restauración del Patrimonio Cultural. Sin embargo, si se entrara a la actual facultad, no se vería apenas ninguna representación visual de ella salvo algún trabajo expuesto en un pasillo escondido del edificio. Se podría decir que la facultad no saca provecho de las ventajas que tiene estos datos de cara al público, por lo que, de algún modo, el diseño debería formar parte de su filosofía y usarlo como atractivo para los futuros alumnos y darles motivos para que elijan estudiar en esta facultad antes que otras escuelas privadas, haciendo que las personas que quieran estudiar aquí vengan por auténtica pasión por lo que hacen y que conecten con la universidad.

Con esto se quiere destacar que no hace falta llegar a un nivel 4 de la escalera, sino que con un nivel 3, en el que hacen uso del diseño para atraer al público objetivo, sería lo suficiente no solo para mejorar la experiencia del usuario, sino que también llegaría a unas expectativas similares a las que proyectaría un organismo privado. En conclusión, el objetivo del proyecto es la búsqueda de puntos flacos que se pudieran detectar en la facultad con respecto a la experiencia del usuario en su entorno, entender sus necesidades y encontrar soluciones que cumplan unos estándares estéticos para favorecer la visión futura hacia la facultad.



Target

El *target* de este estudio no solo son el alumnado, sino toda persona que tenga cualquier tipo de relación con la facultad, véase:

▼ Personas relacionadas con la facultad:

- ▷ Alumnado.
- ▷ Profesorado.
- ▷ P.A.S.
- ▷ P.D.I.
- ▷ Decanato.
- ▷ Becarios.
- ▷ Alumni.

▼ Personas relacionadas con la comunidad de la facultad:

- ▷ Rectorado
- ▷ Familiares
- ▷ Conferencistas.
- ▷ Personas de tránsito en general.

Con la finalidad de desarrollar de manera objetiva la propuesta, se ha realizado una serie de encuestas a un grupo de personas pertenecientes a dichos grupos sociales [VER ANEXO II] cuyos resultados se han utilizado para obtener un *feedback* que sirva de apoyo a la hora de establecer unos criterios de diseño.

El procedimiento con el que se va a trabajar esta hipótesis está basado en un contexto principalmente sociológico. Con el pretexto de entender los pasos que se van a llevar a cabo para la localización, análisis y resolución de los problemas del *target* del proyecto, a continuación, se explicará la base teórica que precede a la metodología, la cual da salida al estado de la cuestión.

Design Thinking

El *Design Thinking*, o Pensamiento de Diseño, es una metodología que se ha ido desarrollando desde los años 70, siendo uno de los métodos de pensamiento más recurrido en la actualidad. Su principal portavoz en la actualidad es la consultoría de diseño IDEO, cuyo fundador, Tim Brown (Brown, 2009), critica en voz alta que los diseñadores actuales se preocupan más por la creación de diseños de un pequeño espectro funcional, con el objetivo de ser divertidos y virales, antes que idear soluciones de problemas más graves y genéricos a nivel mundial, como puede ser el calentamiento global. Este tipo de razonamiento también está contemplado en una teoría desarrollada por los profesores Horst W. J. Rittel y Melvin M. Webber de la Universidad de California (Rittel & Webber, 1973) en la que principalmente explican que buscar soluciones a problemas de política social es algo condenado al fracaso ya que en una sociedad pluralista no existe un bien público indiscutible y por tanto no hay una definición objetiva de equidad.

Por ello, el *Design Thinking* es un método que inspira a expandir la mentalidad a la hora de afrontar un problema. Esta metodología está compuesta por cinco fases por las que el diseñador tiene que pasar para que el diseño que vaya a plantear solución realmente un problema y tenga éxito: empatía, definición, ideación, prototipado y testeo. Dichas etapas, las cuales se explicarán detenidamente más adelante, se realizan a través de actividades y juegos que ayudan a cambiar la mente de perspectiva y enfocar la mirada a dificultades que por nuestra vista no hubiéramos podido llegar. Edward De Bono (De Bono, 1974) pone nombre al uso de este tipo de ejercicios creativos como el uso del "Pensamiento Lateral".

Los ejercicios que se van a usar para llevar a cabo estos pasos, han sido recogidos en una plataforma web creada por la entidad Dinngo Laboratorio de Innovación S.L. (Dinngo Lab, n.d.) cuya finalidad es la de promover el conocimiento de esta metodología por el territorio hispanohablante.

Teoría de la Pirámide de los Niveles Lógicos

Esta teoría pseudocientífica está desarrollada por Robert Dilts (Dilts, 1990). En ella se explica cómo el ser humano afronta la resolución de problemas en procesos de cambio, visualizado a través de una pirámide [Fig. 5], donde algunas cosas se priorizan y permite conocer en dónde se halla el conflicto.

Dicha pirámide se compone de 7 niveles que se empiezan a leer de abajo a arriba. Si tras actuar sobre un nivel no se resolviera el problema, se pasaría al nivel inmediatamente superior:

1. Ambiente: Se responde con las preguntas *¿DÓNDE? ¿CON QUIÉN? ¿CUÁNDO TRABAJO?* Se trata de problemas relacionados con el entorno.
2. Comportamiento: Responde a *¿QUÉ HAGO?* Las acciones del día a día son la raíz del problema.

Estos dos niveles presentan un carácter "correctivo", por lo que se podría decir que, modificando estos niveles, se puede influenciar al usuario.

3. Capacidades: Responde a *¿CÓMO HAGO? ¿CUÁLES SON MIS RECURSOS?* Engloba conflictos que demandan capacidades que no se tienen, o cuando el usuario no puede poner en juego sus capacidades.

4. Creencias: Responde a *¿POR QUÉ HAGO LO QUE HAGO?* Este tipo de problemas suele surgir cuando se trabaja en algo que se contraponga a los ideales que tiene una persona.

5. Valores: Responde a *¿PARA QUÉ LO HAGO?* Hace referencia a las motivaciones del individuo.

6. Identidad: Responde a *¿QUIÉN SOY?* Es una pregunta de respuesta difícil, por lo que mayormente se usa la metáfora para explicar la raíz del problema.

7. Sistémico: Responde a *¿QUIÉN MÁS?* Influye bastante a la identidad y su sistema es similar al nivel anterior.

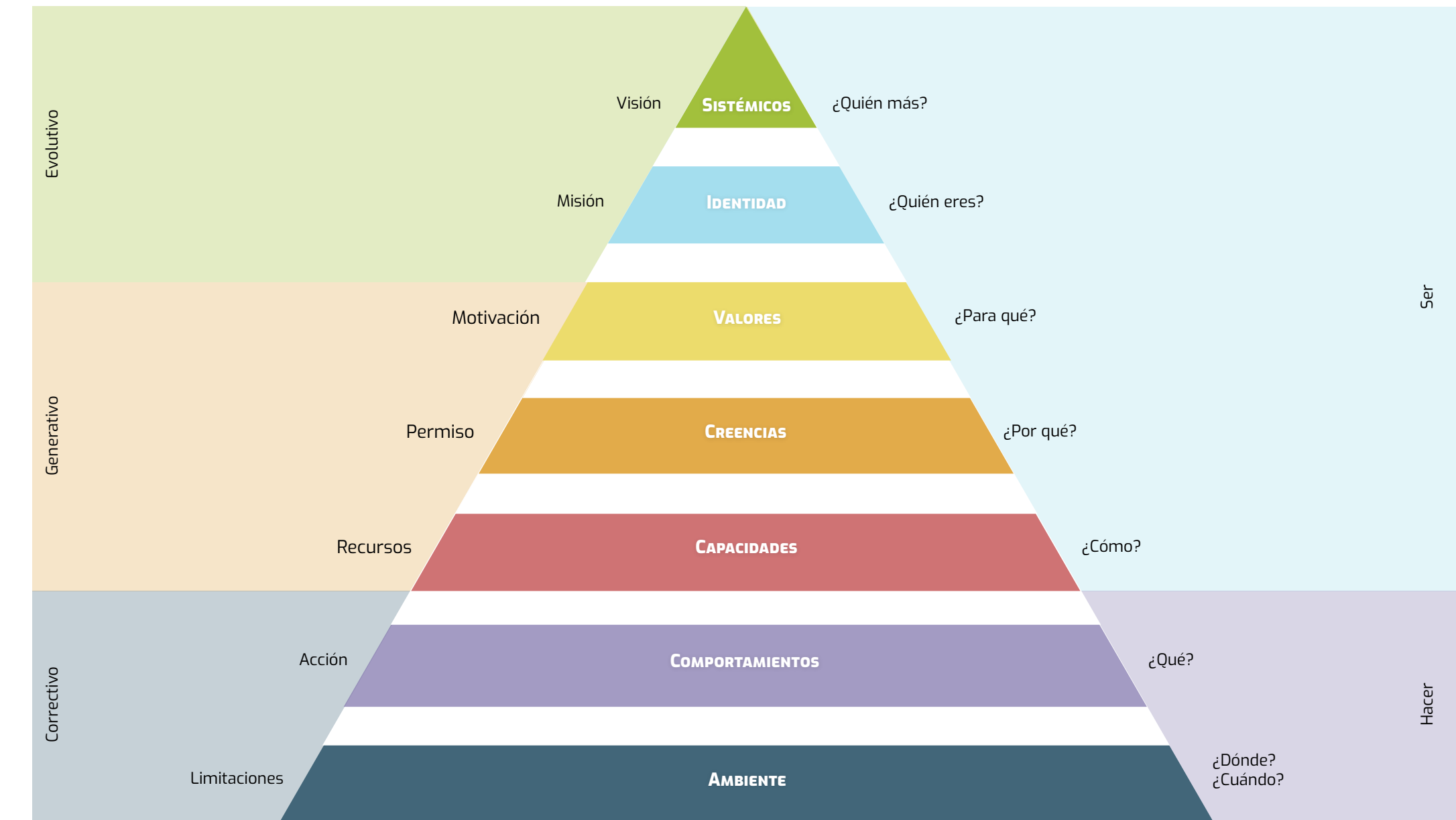


Fig. 5 Representación de la Pirámide de Niveles Lógicos de Robert Dilts.

Los niveles de capacidad, creencias y valores tienen un carácter "generativo" mientras que los de identidad y sistémico tienen una formación "evolutiva". No obstante, los cinco constituyen un "ser" por lo que únicamente es el propio individuo quien puede actuar sobre estos niveles.

A pesar de ser un argumento pseudocientífico, para este proyecto, se tomará de la imagen de la pirámide de los niveles lógicos la idea de que, actuando sobre el ambiente, se pueden modificar los niveles de motivación de las personas. Este concepto, se puede respaldar a través de la Teoría de la Autodeterminación. Dicha teoría, desarrollada por los profesores, de la Universidad de Rochester, Edward L. Deci y Richard Ryan (Deci & Ryan, 1985); se basa en la creencia de que el ser humano, por naturaleza, muestra unas características positivas constantes, que demuestran esfuerzo, iniciativa y compromiso en sus vidas. Dentro de dicho razonamiento, se defiende que los factores sociales y ambientales ayudan u obstaculizan las motivaciones intrínsecas, definiendo dichas motivaciones como el impulso natural e inherente para buscar los desafíos. Un proyecto que puso a prueba esta hipótesis fue la de Frederick L. Philippe and Robert J. Vallerand de la Universidad de Québec (Philippe & Vallerand, 2008), que examinó el impacto del entorno real sobre los cambios psicológicos a lo largo del tiempo utilizando un diseño prospectivo con una residencia de ancianos a través de diferentes métodos psicológicos.

Diseño Ecológico

La conciencia ecológica ha tomado un papel prioritario en nuestro sistema de valores en las últimas décadas. Esto se puede apreciar en los esfuerzos de las diversas administraciones a este respecto, tales como la "Agenda 2030" del Ministerio del Exterior o los Objetivos del Milenio acordados por las Naciones Unidas (Gobierno de España, 2019) [FIG.6]. No obstante, a pesar de los esfuerzos de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid, esta no consigue hacer ver la aplicación de dichos objetivos de manera significativa por sus propios medios, solamente las que se contemplan en las nuevas normativas dictaminadas por la administración central de la universidad. Como guía, en este proyecto se tendrá de referencia ciertos Objetivos de Desarrollo Sostenible (Australia/Pacifi, 2017)[FIG.7] para asegurar el factor sostenible:



OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

Fig. 6 Logotipo de los ODS con el emblema de las Naciones Unidas. (Solo usado por las entidades pertenecientes al sistema)
Fig. 7 (A la derecha) Iconos de los ODS nº 03, nº 04, nº 09, nº 12

3 SALUD Y BIENESTAR



4 EDUCACIÓN DE CALIDAD



9 INDUSTRIA, INNOVACIÓN E INFRAESTRUCTURA



12 PRODUCCIÓN Y CONSUMO RESPONSABLES



3 SALUD Y BIENESTAR

Con esta directiva, se quiere mejorar la calidad de vida de los usuarios con ideas que promuevan actividades para el desarrollo de la salud y bienestar, tanto físico como mental, a través del cambio en el entorno. Según la teoría de la biofilia de Edward O. Wilson (Wilson, 1990), los seres humanos poseen una tendencia innata a la búsqueda de la conexión con la naturaleza y otras formas de vida y lo cataloga como una necesidad humana. También hace referencia a que en los entornos urbanos se estaba promoviendo una fuerte desconexión con la naturaleza. La biofilia vinculada al diseño impulsa el argumento de que los elementos naturales fortalecen el bienestar humano y se ha construido una gran tendencia urbanística en la inclusión de características naturales. Dima Stouhi (Stouhi, 2019), editora en Archdaily, dice que numerosos impactos negativos al cuerpo humano están ligados a la desvinculación con la naturaleza, por lo que los arquitectos modernos han ido integrando la biofilia, resultando un aumento en la productividad, creatividad y disminución de ausencia laboral.

La urgencia de la adaptación de la facultad a las directrices del Gobierno, no se reduce únicamente al ámbito ecológico. Debido a la crisis sanitaria del 2020 producida por la pandemia del COVID-19 declarada por la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019), la facultad de Bellas Artes, al igual que las demás instituciones públicas, se va a ver obligada a modificar su organización, actitud y aspecto para adaptarse a las condiciones de vida de la Nueva Normalidad, planificadas por el Ministerio de Salud. Es, por tanto, su responsabilidad el facilitar a los usuarios un entorno higiénico y seguro con el fin de evitar la propagación del virus.

4 EDUCACIÓN DE CALIDAD

A pesar de que con la crisis sanitaria producida por el coronavirus las clases presenciales fueron limitadas, la facultad debe construir y adecuar las instalaciones de sus aulas teniendo en cuenta las necesidades de su comunidad. Por ende, aunque de una manera algo más lateral, se tendrá en cuenta este objetivo.

9 INDUSTRIA, INNOVACIÓN E INFRAESTRUCTURA

Se pretende, con ideas innovadoras en vistas al progreso, la mejora de la actividad diaria del campus. Lo que se buscará serán cambios en la infraestructura con medios sostenibles que minimice el impacto ambiental, modernizando el edificio, aumentando la eficiencia de los recursos y adoptando tecnologías ambientalmente sostenibles para la universidad.

12 PRODUCCIÓN Y CONSUMO RESPONSABLES

Con este objetivo, se pretenderá fomentar la reutilización y reciclaje de elementos ya existentes en el entorno para evitar la explotación de nuevos materiales. Con esta medida se haría un llamamiento a la economía circular (Cerdá & Khalilova, 2016) de los materiales, de esta manera se controlará de manera más precisa la vida útil de los recursos usados en el proceso.

Referentes como Cartonlab S.L. (Cartonlab S.L., 2019) promueven estos ideales y demuestran que, con materiales humildes como el cartón, se pueden hacer cambios significativos en el entorno sin necesidad de hacer uso de una gran cantidad de materiales.

Como se dijo anteriormente, el *Design Thinking* se desarrolla a través de 5 etapas donde el objetivo consiste en rastrear la necesidad subyacente detrás de un problema a través de diversas actividades, normalmente de ámbito grupal, que activen el pensamiento lateral. En el desarrollo de estas fases se puede avanzar y retroceder todas las veces que se necesiten hasta definir correctamente las posibles soluciones a los problemas que vayan surgiendo. Para apoyar a las actividades realizadas, se hizo una investigación pública al *target* a través de encuestas.

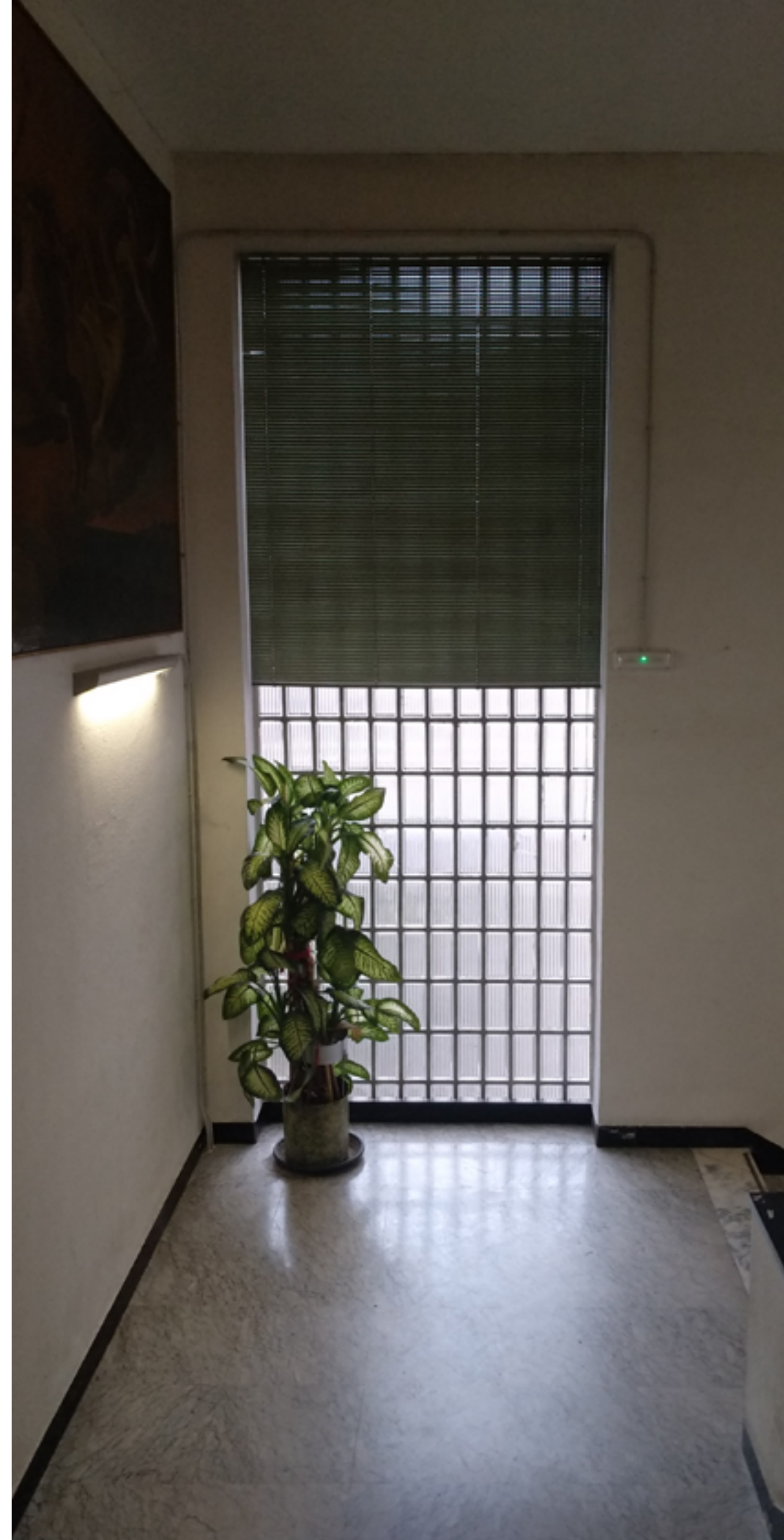
Empatía

Las actividades desarrolladas en este periodo están enfocadas a buscar la necesidad real que tenga el usuario. Para ello los diseñadores tienen que saber ponerse en la piel de las personas a las que van dirigidas dichas necesidades y así ser capaces de explorar nuevas soluciones.

Para esta sección, los ejercicios que se han realizado son: una inmersión cognitiva, donde el diseñador se imagina cómo sería la experiencia del usuario realizando actividades en la facultad, y un pequeño *storytelling* para complementar la inmersión. A parte de los resultados sacados por parte del diseñador, las encuestas han sido un firme apoyo para tratar con exactitud el tema, por lo que se llegó a la conclusión de que el usuario tiene un descontento por la falta de ergonomía y mantenimiento de los espacios, dando una media puntaje del 5.65 sobre 10 en concepto de *confort*, haciendo hincapié en la ausencia de espacios dedicados exclusivamente al descanso. Una unidad estética es un factor que se echa en falta ante el diseño plano y lúgubre que se presenta al público, en especial la falta de luz en las horas más cercanas a la noche.

Un 73,9% de la gente prefiere espacios íntimos para el trabajo individual, donde solo puedan pensar en su trabajo y no en si pueden molestar o no al resto de personas del entorno, y un 69,6% prefiere espacios abiertos donde poder hablar para la realización de trabajos en grupo.

En cuanto a la sostenibilidad de la facultad, un 52,2% cree que la facultad, a pesar de los cambios que ha ido haciendo en los últimos años, está muy lejos de ser considerado *eco-friendly*. De hecho, un 43,5% de los usuarios dice firmemente que la facultad no da ningún apoyo a la ecología y, en total, un 95,7% reclama que se fomente más el reciclaje y la reutilización de materiales en las actividades lectivas del centro, ya que por esta razón un 69,5% de personas han gastado entre 200€ y 1000€ en materiales nuevos, con una afirmación de 73,9% de que el gasto hubiera sido menos si la reutilización y reciclaje de materiales hubiera estado más presente.



EL USUARIO...

Siente

- ➔ Agotamiento Visual
- ➔ Sensación de suciedad
- ➔ Poco Modernismo
- ➔ Falta de comodidad para largas estancias

Piensa

- ➔ La facultad no es *eco-friendly* o podría esforzarse más en serlo
- ➔ Hay excesivo uso de material no sostenible
- ➔ Hay mala gestión energética
- ➔ Hay mala gestión de residuos
- ➔ Hay que patentar zonas de intercambio y aprovechamiento de material usado
- ➔ Se puede reducir el gasto de compra si se fomenta más el reciclaje
- ➔ Se necesita renovar los trabajos expuestos en las galerías de la facultad

Quiere que la Facultad proyecte

- ➔ Inspiración
- ➔ Tolerancia
- ➔ Funcionalidad

Suele

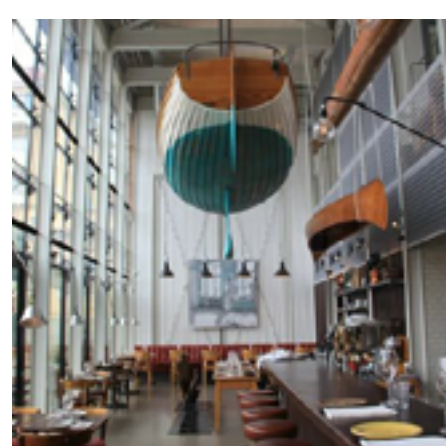
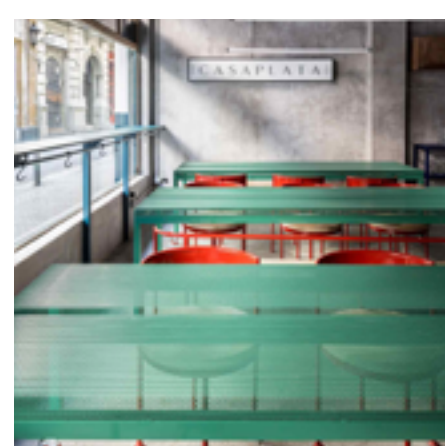
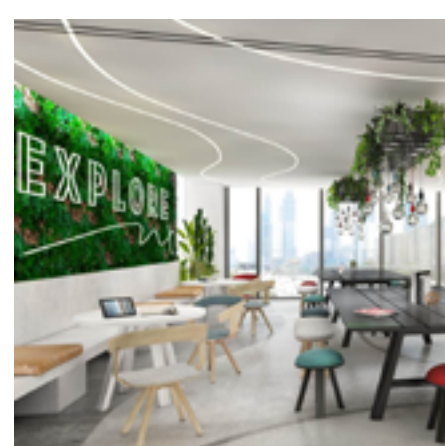
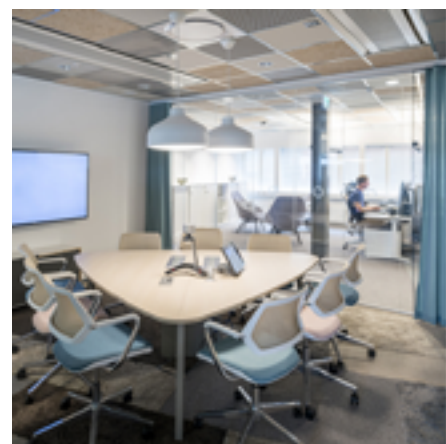
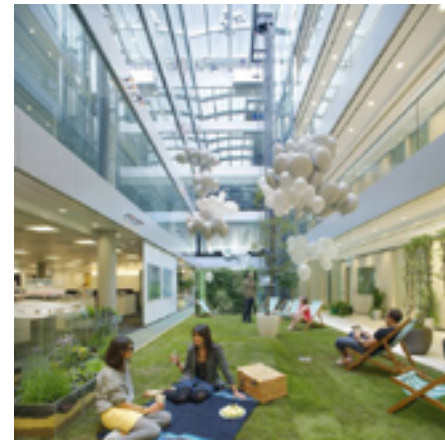
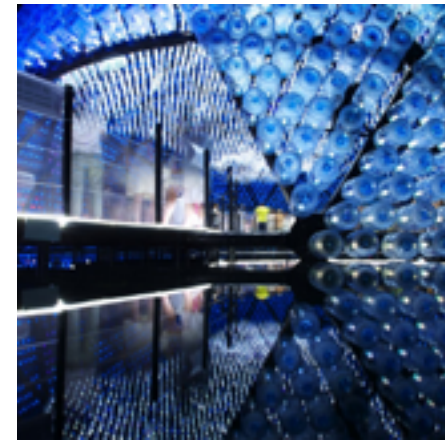
- ➔ Pasar hasta 10 horas en la facultad
- ➔ Comer en la facultad
- ➔ Pasar tiempo de ocio
- ➔ Realizar acciones cotidianas de su vida personal
- ➔ Socializar
- ➔ Hacer tiempo muerto
- ➔ Realizar *hobbies*

Odia

- ➔ La carencia de zonas verdes
- ➔ La estética general del edificio
- ➔ La suciedad y el aspecto antiguo
- ➔ El mal mantenimiento de las herramientas y material de trabajo
- ➔ La señalética poco orientativa y unificada

Pide

- ➔ Espacios cubiertos de descanso
- ➔ Aulas mejor acondicionadas
- ➔ Almacenamientos más ágiles
- ➔ Más fuentes de agua
- ➔ Más tomas de energía eléctrica



Lectura de izquierda a derecha, de arriba a abajo:

FIG. 9 (ESNE, 2014)

FIG. 10 (UE, n.d)

FIG. 11 (Guzmán, 2014)

FIG. 12 (ESNE, 2016)

FIG. 13 (Daydreamers Design, 2013)

FIG. 14 (HOK, 2009)

FIG. 15 (Dominique Coulon & Associés, 2014)

FIG. 16 (Kontor, 2013)

FIG. 17 (Millman, 2016)

FIG. 18 (Dytham, 2013)

FIG. 19 (Weilblen, 2015)

FIG. 20 (PS Arkitektur, 2017)

FIG. 21 (PS Arkitektur, 2017)

FIG. 22 (SB ID, 2020)

FIG. 23 (Lucas y Hernández-Gil, 2018)

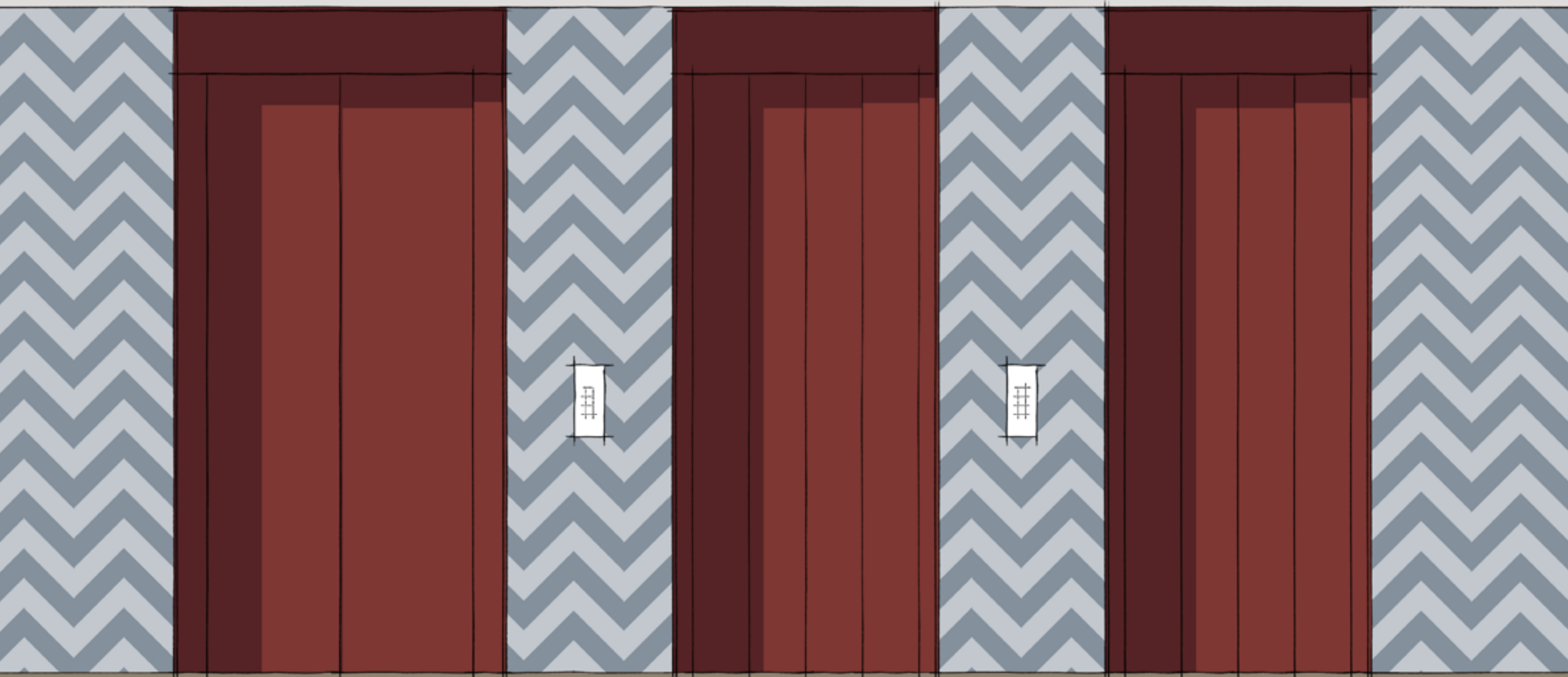
FIG. 24 (Designboom, 2015)

Ideación Estado de la cuestión

Ahora mismo, nos situamos en un punto de inflexión, donde se recogerá los datos más importantes que ayuden a producir ideas. En esta etapa, el diseñador se ha reunido con 12 personas pertenecientes al target para la realización de un "World Café" (Carson, 2011), que es una charla donde se comparten ideas, reacciones y pensamientos; y un juego de "Los seis sombreros" (De Bono, 2012) que consiste en que hay seis sombreros de seis colores diferentes donde los colores representan una personalidad que debe adoptar cada persona.

Como se ha podido ver anteriormente, se destaca un peso importante en la idea del trabajo y del descanso. Por lo que se hizo una

tercera encuesta donde se preguntaba a los integrantes de la "mesa redonda" del World Café cuestiones relacionadas con estos dos conceptos. Como resultado, se construyó un mapa mental con una lista de palabras relacionadas con 5 conceptos centrales: Trabajo, descanso, estrés, responsabilidad y sostenibilidad [VER ANEXO III]. Con dicho mapa y con el debate de los seis sombreros, se ha realizado un "moodboard" [PÁGINA 16] con referencias de ideas de buen diseño para el entorno de la facultad y se ha llegado en conclusión a unas ideas que se propondrán a la facultad y se dejará a su criterio la realización de la etapa de testeo, por cuestiones burocráticas que están fuera del alcance del diseñador.



Muro de Berlín

Muro de Berlín es una propuesta que surgió a raíz de las firmas y grafitis excluidas de un sentido artístico que ensucian el entorno del edificio. Al ser una facultad de artes, donde la mayoría de los usuarios tienen una edad entre 18 y 25 años, las paredes se ven expuestas a muchas muestras de expresión, en especial de índole político. Los baños, cristales de ventanas escondidas a vista de las zonas más concurridas, ascensores y las paredes del exterior; son los lugares más afectados por estos actos comúnmente catalogados como vandalismo.

Esta propuesta trata sobre focalizar zonas donde estos actos sean públicamente aceptados, con la idea de que los usuarios respeten el resto de zonas, y así puedan descargar sus pensamientos públicamente de manera anónima. Se podría decir que estas firmas de manera independiente no construyen nada artístico, pero si se muestran como una construcción colectiva pueden considerarse una propuesta artística con un factor social.

La zona a la que va destinada esta propuesta, principalmente, son el interior de los ascensores. La justificación de la elección de estas zonas es porque están accesibles a todas las plantas y son espacios donde suele pasar todo el mundo cada vez que va de paso por la facultad. Como propuesta artística, este espacio quiere hacer honor a la "movida madrileña" donde en la libertad de expresión no existía el tabú y todo el mundo podía opinar dejando de lado los prejuicios de la sociedad.

Como inconveniente, en la reunión se expuso la problemática del concepto "bullying" a través de los mensajes que se pudiera escribir en esta propuesta. De la misma manera que Roland Barthes dice que hay que ser conscientes de que las ideas una vez expuestas a la sociedad dejan de tener autoría propia y pasan a pertenecer a la cultura histórica en general (Barthes, 1987), nosotros como diseñadores tampoco podemos controlar el uso de diseño con una funcionalidad concreta sin que el usuario encuentre otra funcionalidad diferente, por lo que lo único que se podría hacer es la redacción de unar normas y confiar en que el usuario las respete. Un artículo que está relacionado con el tema es el de Domingo Lovera (Lovera Parmo, 2010) donde habla sobre cómo se juzga los límites de la libertad de expresión en el arte.



Fig. 25. Interior del ascensor de la Facultad de Bellas Artes UCM (Santamaría, 2020)

Conciencia ecológica

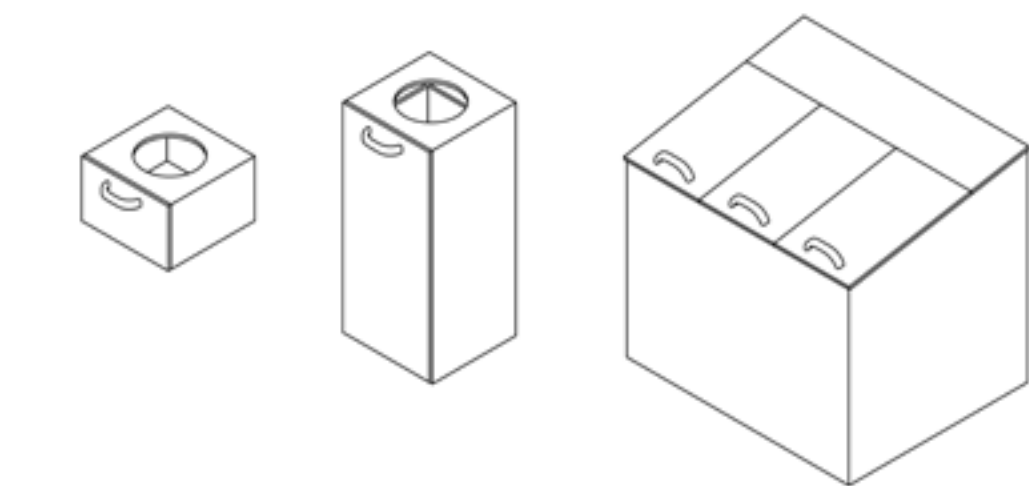
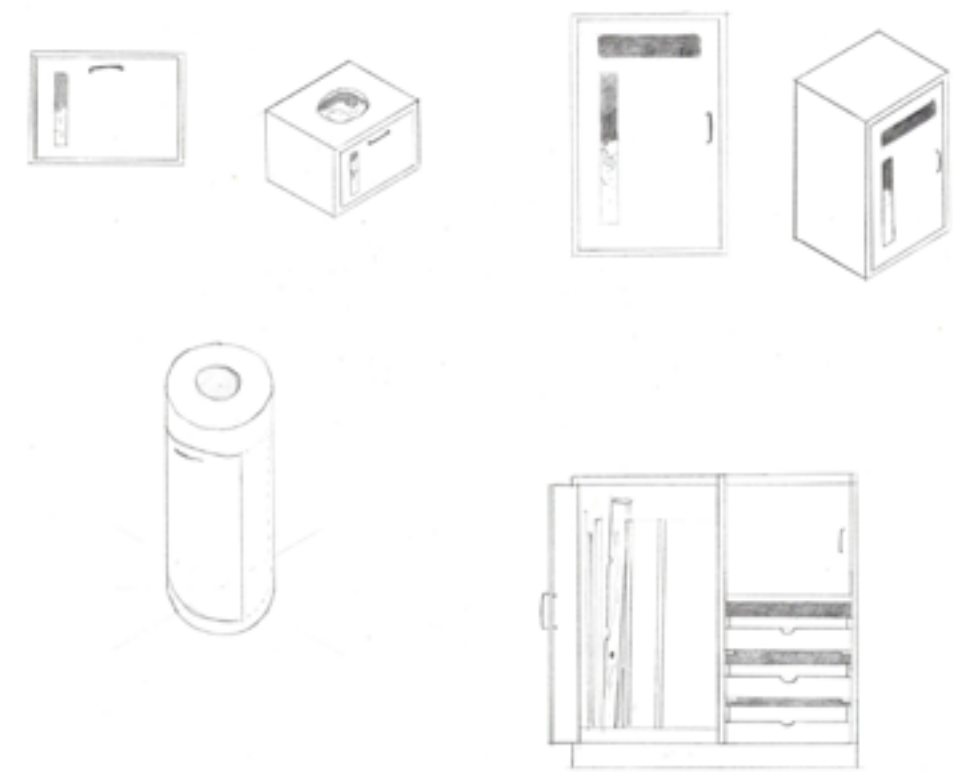


Fig. 26. Bocetos y concepción del sistema físico de Zero Waste BBAA

Haciendo referencia con el ecologismo, se ha hecho hincapié en la necesidad de una zona de intercambio de materiales o un lugar donde se pueda gestionar adecuadamente los residuos. Esta cuestión ya se ha hecho notar en estos últimos años dentro de la facultad y ya existen asignaturas donde se realizan proyectos enfocados a esta problemática. Un ejemplo de dichas propuestas es la del "Zero Waste BBAA" realizado por Mónica Brey, Sofía Paniagua y Paula Quiñones (Brey, Paniagua & Quiñones; 2020)[FIGURA 26]. En ella encuentran el dilema de que la gestión de residuos de la facultad no está bien catalogada puesto que hay una gran variedad de residuos generada por las diversas temáticas de las asignaturas. Como solución, proponen un sistema circular para la reutilización de materiales compuesto por un puesto físico de recogida y almacenaje, un sistema virtual de gestión del almacenaje y un sistema informativo para su promoción.



Fig. 27. (Wici Concept, n.d.)



Fig. 28. (Hudson Reed, 2020)



Fig. 29. Eco Urinal (Yeongwoo, 2010)

Otro punto relacionado con la sostenibilidad del edificio, se propone la integración de algún sistema de reutilización de las aguas grises que se producen en el edificio. Hay diversos sistemas que solventan esta problemática, como la de "Re Water" creado por Marina Vázquez Alija, Laura Millán Mayral, Laura Verastegui Tejero y Sahar Bencherif Herrero (Vázquez et al., 2016), cuya patente consistía en la combinación de un depósito y una cisterna para aprovechar el agua usada en el lavabo, acompañándolo con un diseño elegante para la adaptación en el entorno del hogar. Una vía más directa con el mismo objetivo es la de instalar inodoros con lavabos integrados [FIGURA 27, 28 Y 29] donde el agua usada para lavarse las manos es la misma que se usa para llenar el depósito de la cisterna. Otra alternativa más asequible es la instalación de grifería con sensores o sistema de pedal, con estos sistemas no solo se aumentaría el ahorro de agua, sino que se reduciría de manera considerable los focos de contagio del COVID-19 en un espacio tan importante como es el baño y el aseo.

Espacios de trabajo individual

Con motivo de la pandemia, en este proyecto se quiere potenciar la destinación de zonas ambientadas al trabajo individual con aislamiento. A través del ejercicio de los seis sombreros, se ha podido ver que, en ámbito de estudio, es preferible el uso de mamparas antes que acondicionar el entorno para tener espacio de seguridad, ya que habría mucha demanda para el espacio que se dispone y solo unos pocos podrían hacer uso de las instalaciones. No obstante, en los espacios de trabajo en común, sí que se prevalecería el espacio de seguridad.

Un buen ejemplo son los de Alain Gilles [FIGURA 30 Y 31], que crea espacios modulares dinámicos donde espacios individuales y comunes se unen y se disponen en una gran variedad de combinaciones y posibilidades para la gestión del espacio.

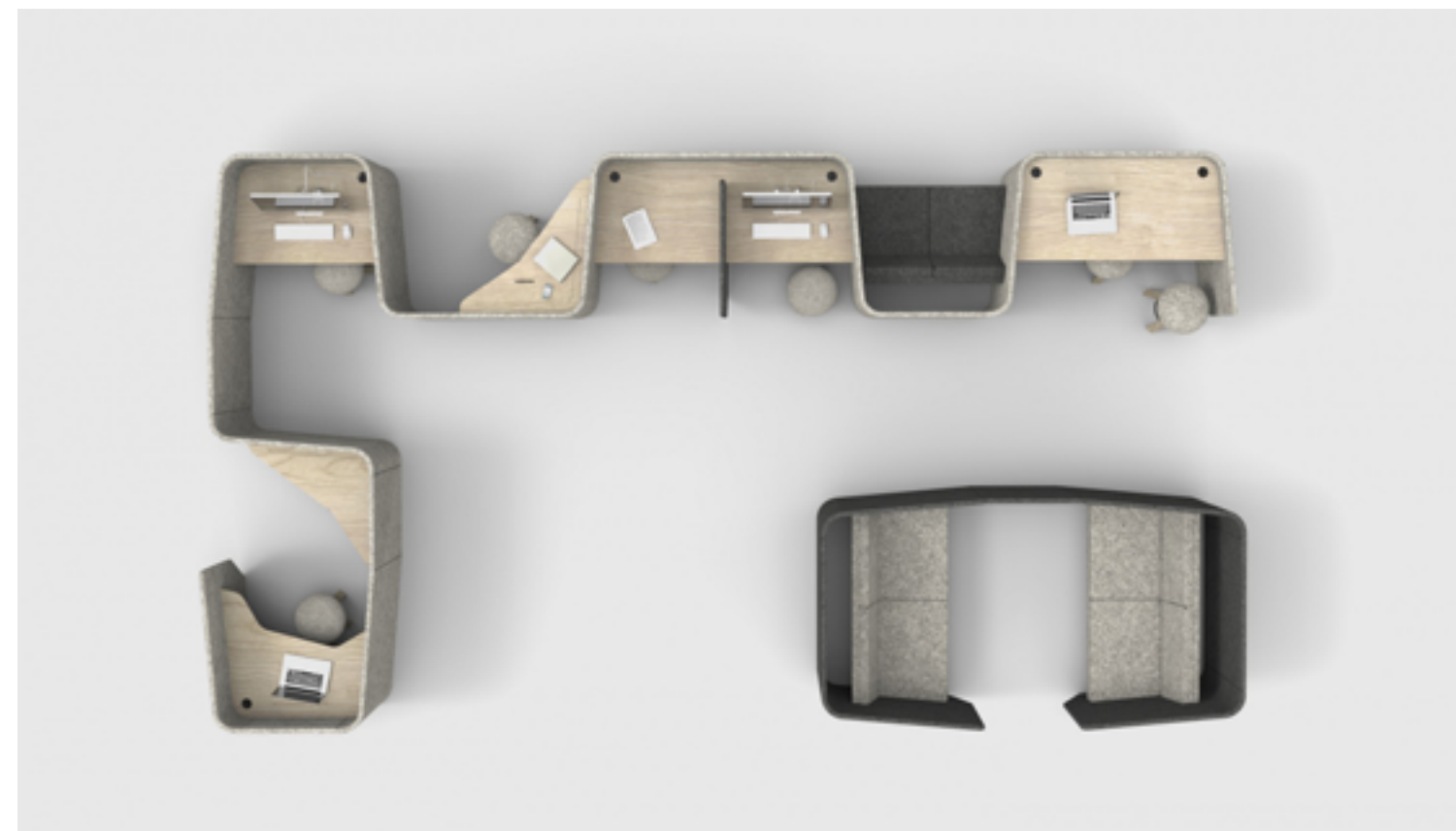
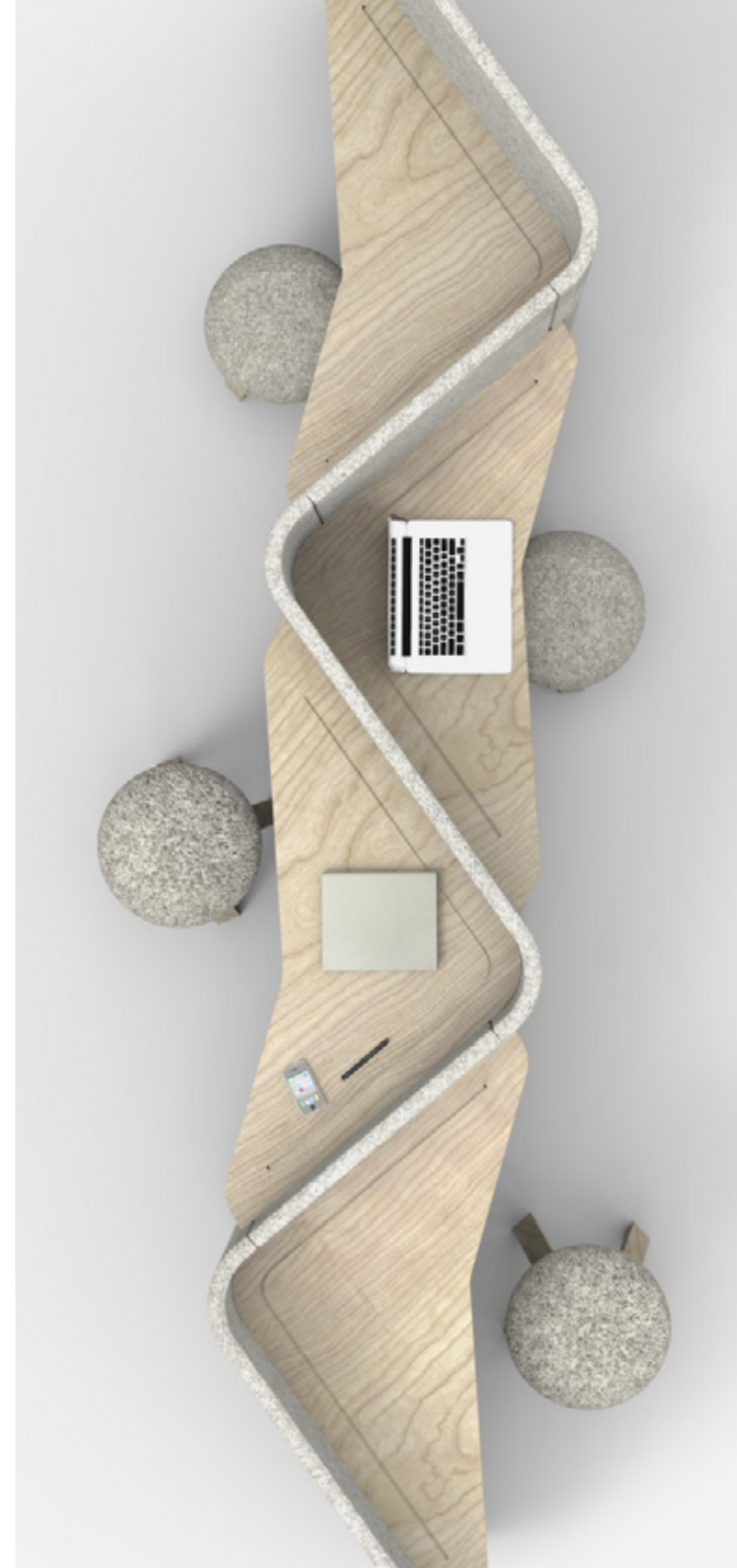


FIG. 30 Y 31. Buzzville (Alain Gilles, 2014)



Prototipado Desarrollo del Proyecto

Como ya se dijo anteriormente, la etapa de testeo no se puede realizar en este proyecto ya que no está en manos del diseñador. Por tanto, la etapa de prototipado sería parte final de este proyecto, donde se pondrá un ejemplo práctico de cómo el cambio en el entorno de la facultad puede mejorar con unos pocos detalles. También se ha hablado de qué tipo de cambios se podrían realizar para aumentar la satisfacción del usuario, por lo que una modificación de un espacio de trabajo y otro de descanso sería lo más pertinente para demostrar cómo aplicar todo lo que se ha aprendido y poder visualizar el propósito de un lugar agradable, funcional e inspirador.

Con estos prototipos, buscaremos zonas existentes en la facultad que sean pertinentes con los objetivos y criterios que se han propuesto. La idea de estas modificaciones es que sean lo más realistas posibles. Suponiendo que se tuviese un presupuesto muy ajustado para realización de obras, se intentará reutilizar la mayor cantidad de mobiliaria existente posible.

Dada la situación pandémica en la que se ha realizado este proyecto, la información de la mobiliaria y las escalas será limitada y mayormente referenciada a través de fotografías realizadas antes del estado de alarma de Marzo de 2020.



Espacios de Trabajo Taller del Anexo

Para exponer un ejemplo práctico y que sea realizable en un futuro cercano, se usará el taller de la primera planta del anexo como planteamiento de cómo distribuir y adaptar el área para tener un recorrido más dinámico y sea más versátil en su uso. Un principal cambio será la inclusión de un habitáculo destinado a un *mini-lab* de impresión 3D y corte a láser; y la construcción de una cocina para las clases donde se elaboren actividades donde intervengan un proceso de cocinado, como puede ser la asignatura de Materiales y Procesos de Fabricación. Estos añadidos a la sala es una propuesta adherida al proyecto doctoral del tutor de este TFG, Ángel Sesma Herrera.

Como se puede comprobar, actualmente el taller es un espacio caótico, el cual necesita una remodelación de manera urgente. El suelo tiene que limpiarse y pulirse para quitar el polvo que se ha ido incrustando en la superficie con el paso de los años y las mesas tienen que restaurarse para tener un mejor mantenimiento y adaptarse mejor a una limpieza en base a las desinfecciones a las que se van a tener que someter. Las estanterías también se distribuirían de manera que no ocuparan el espacio de esa forma tan intrusiva.

Por otro lado, las ventanas siguen teniendo marcos antiguos que no aíslan bien, por lo que la sala sufre una pérdida de gasto energético de manera considerable. El sistema eléctrico se puede ver a simple vista, lo que no es un inconveniente, pero sí es cierto que no se integra bien con la estética. También se puede apreciar una gran cantidad de materiales dispersos por cualquier zona donde puedan alojarse sin ningún tipo de gestión u organización, incluso hay mobiliaria que está abandonada o no se hace uso alguno de manera cotidiana. Por ende, se puede ver que en esta lo que más puede ayudar es a diseñar una organización que potencie el ordeno al menos que lo sugestione en las acciones del usuario.

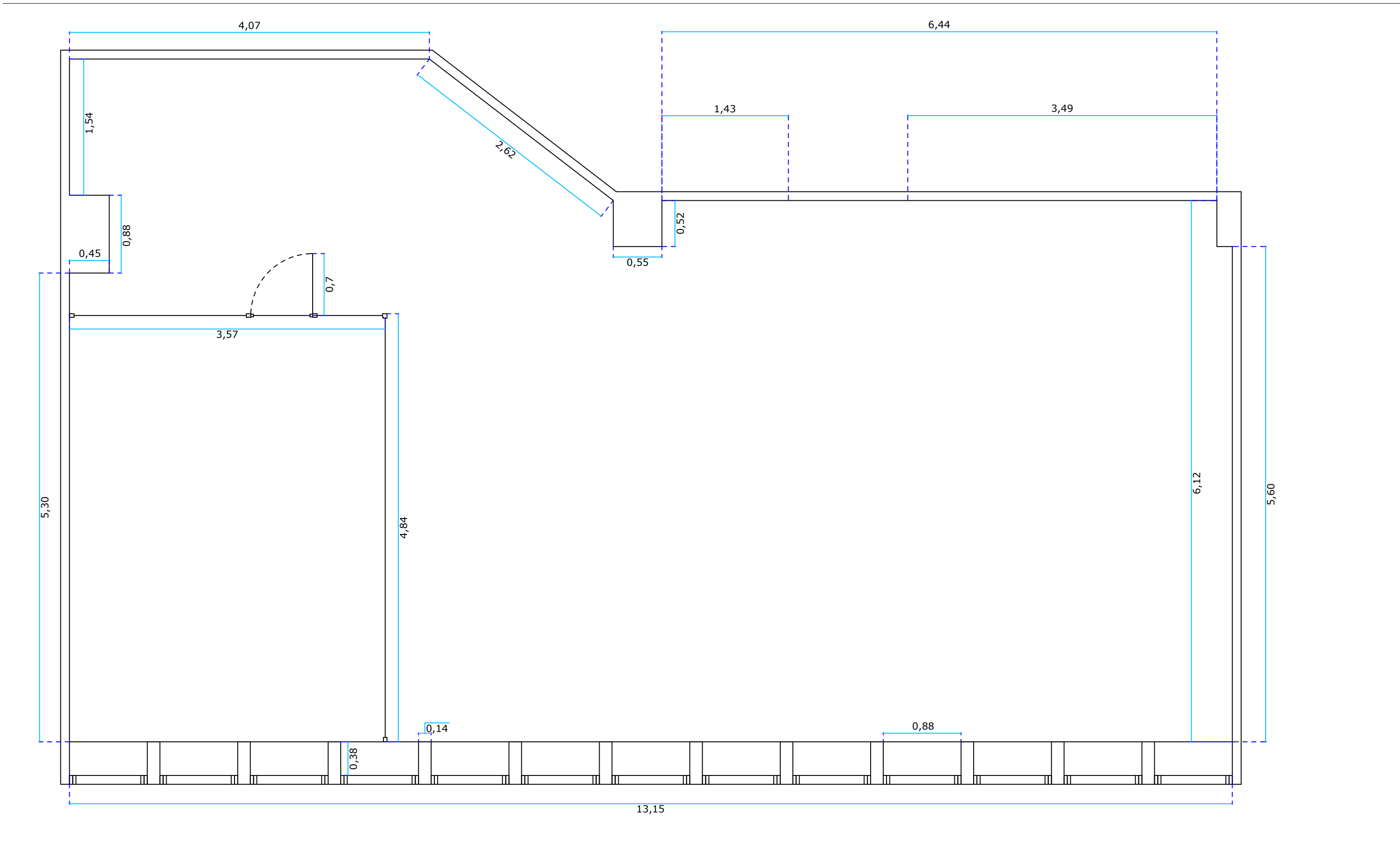


Fig. 32. Planta del Taller del Anexo con la inclusión de la pecera.

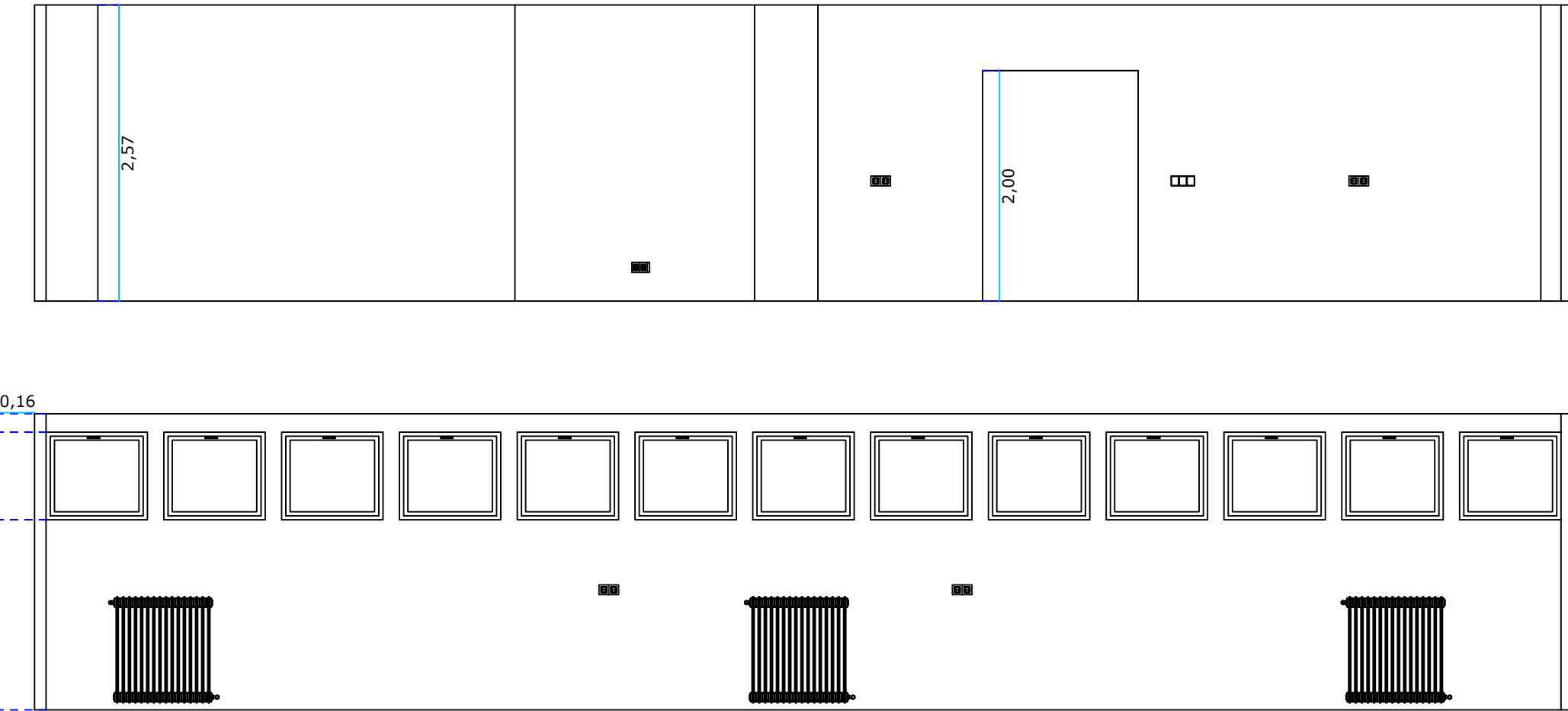


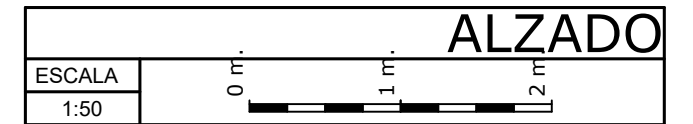
Fig. 33. Alzado delantero y trasero del Taller del Anexo.

Para rediseñar una habitación, es esencial tener las medidas de esta. En este caso se pudieron registrar antes del estado de alarma, por lo que en este apartado podemos conocer a ciencia cierta cómo quedaría realmente el resultado con respecto a la escala real. Estas medidas fueron tomadas en persona con un medidor láser de alta precisión.

A la hora de realizar el plano, se anotaron tanto el número como la localización de los radiadores, enchufes e interruptores. No obstante, en el proceso de diseño se descubrió que algunas tomas eléctricas formaban parte de una antigua instalación eléctrica, por lo que no se ha podido diseñar a razón de estas salidas de corriente, aunque se prevé una próxima reestructuración del sistema eléctrico en un futuro cercano.

Por cómo se puede ver en la FIGURA 32, se ha introducido en el plano la planificación del habitáculo destinado a la creación de un pequeño laboratorio para la enseñanza y realización de procesos de impresión en 3D y cortes vía láser. Como se comentó anteriormente, esta propuesta está planteada y supervisado por el profesor Ángel Sesma (Sesma, 2020).

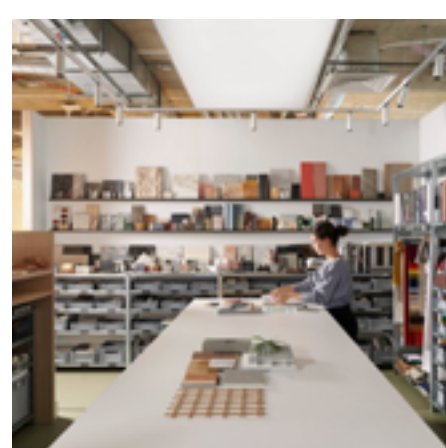
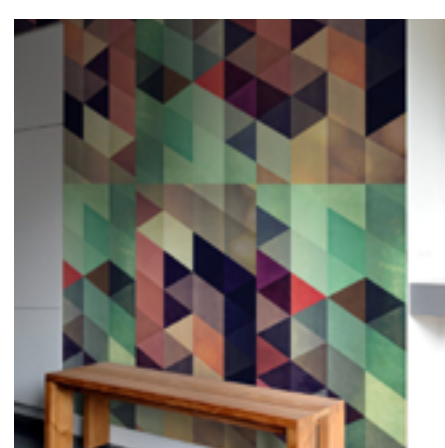
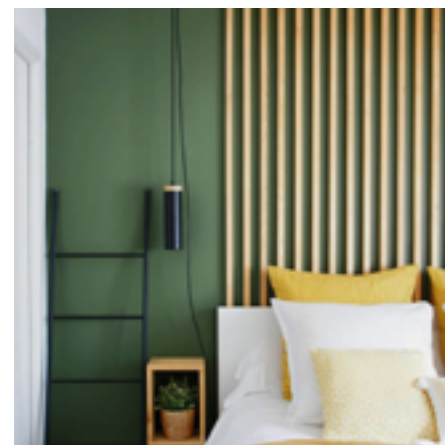
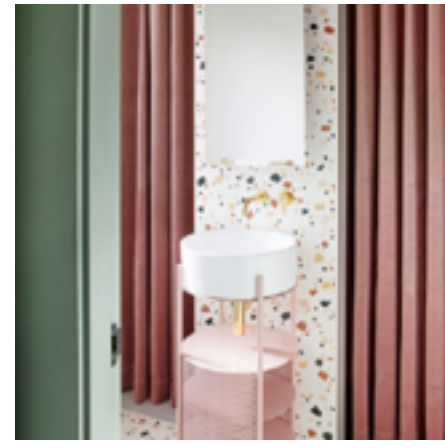
A partir de ahora, este habitáculo será nombrado como "Pecera". Dicho nombre se ha usado para la referencia de este espacio ya que sus paredes se componen en parte por unos paneles transparentes con los que se puede ver a través de ellas el interior. Más adelante también se hablará de la cocina, donde se verá con detalle el proceso de diseño e integración en el taller.





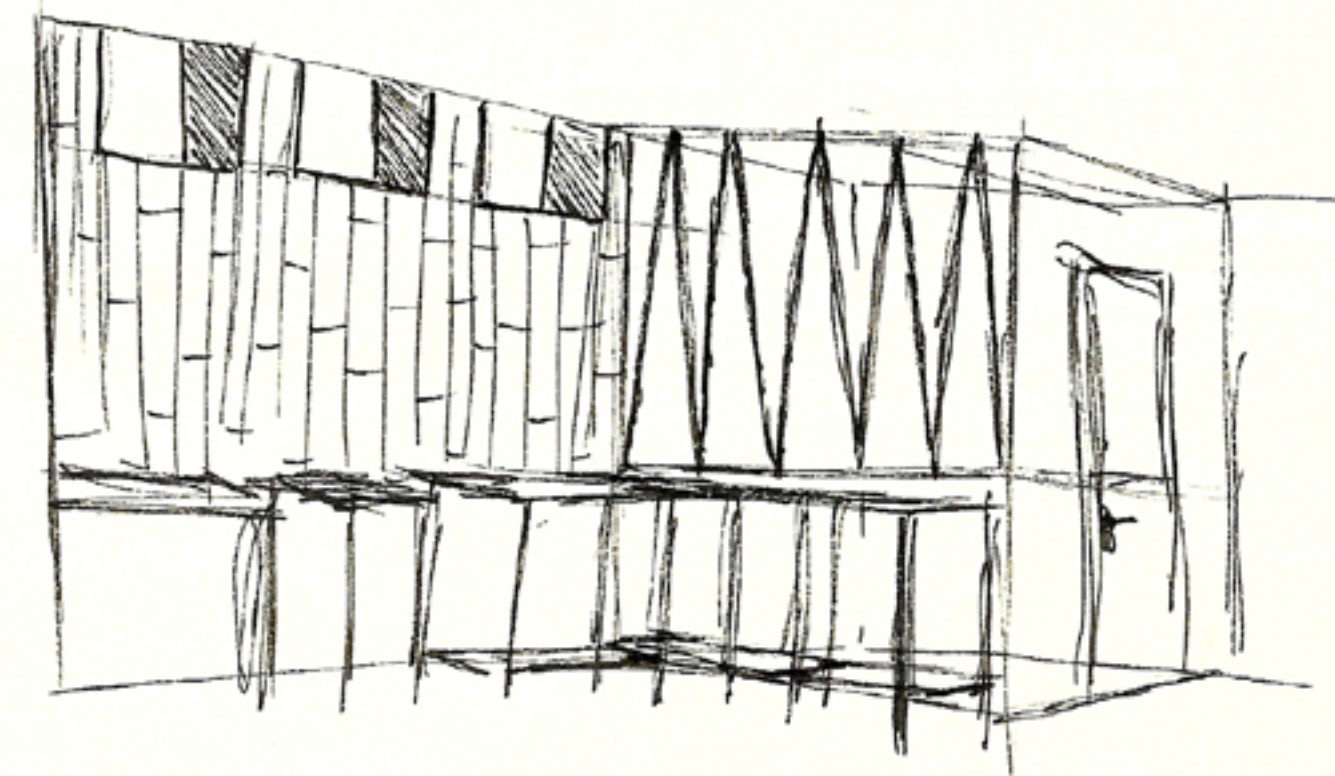
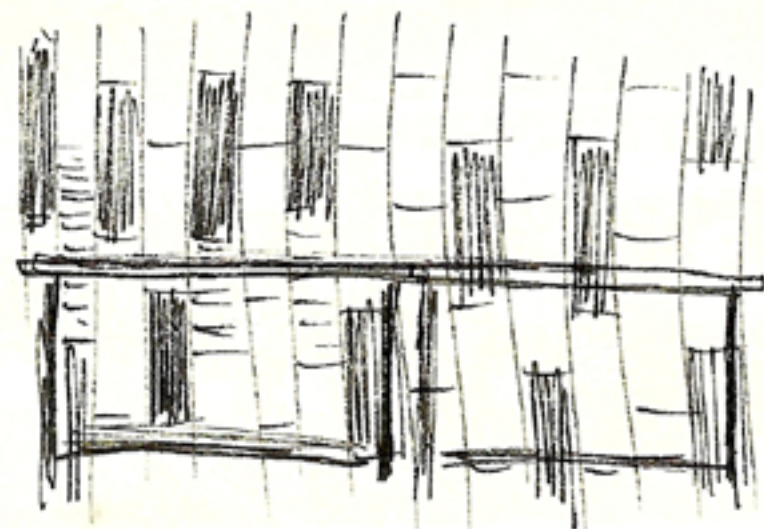
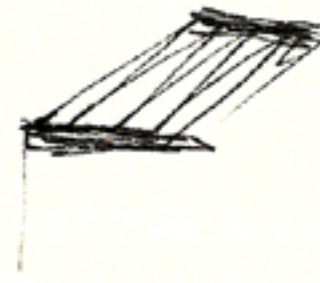
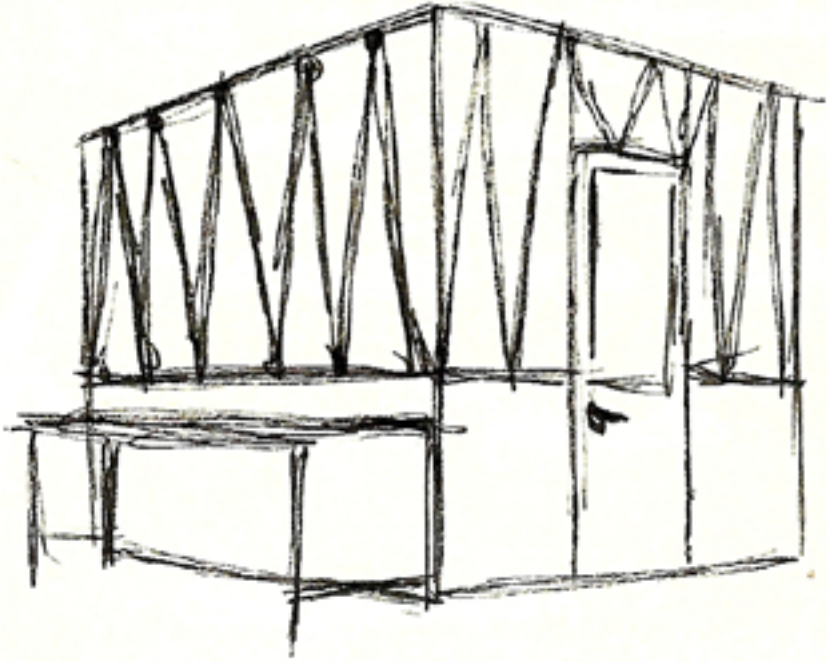
Lectura de izquierda a derecha, de arriba a abajo:

FIG. 34 (ONTO, 2018)
 FIG. 35 (UE, n.d)
 FIG. 36 (Ilmiodesign, 2019)
 FIG. 37 (2LG Studio, 2017)
 FIG. 38 (Zrobym architects, 2018)
 FIG. 39 (Buckley, 2020)
 FIG. 40 (EstudioReciente, 2019)
 FIG. 41 (Plutarco, 2018)
 FIG. 42 (Quim marin Studio, 2017)
 FIG. 43 (Zinovatnaya, 2017)
 FIG. 44 (MAJ Decoration, 2020)
 FIG. 45 (Karim Rashid, 2016)
 FIG. 46 (La Bolleur, 2018)
 FIG. 47 (Blik Supergraphics, n.d.)
 FIG. 48 (Lanoë Marion, 2019)
 FIG. 49 (Universal Design Studio, n.d.)

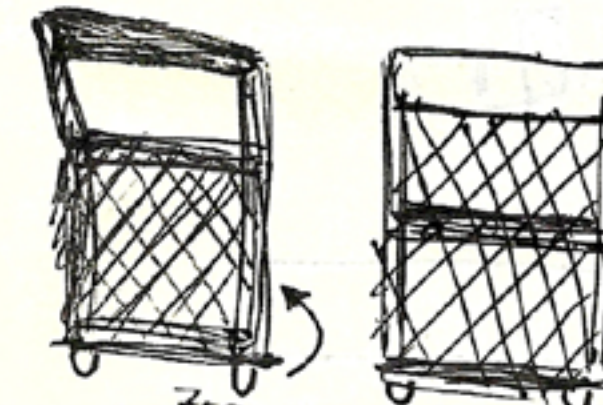


Para la estética visual del taller, se ha realizado una búsqueda de estilos y se ha creado un moodboard con las referencias visuales en las que basaremos los materiales que se usarán en el proyecto y una paleta de color acorde con el estilo. En este caso, se ha usado como referencia un *Memphis Design* en gran parte (Horn, 1985), rescatando su paleta de color saturada, pero en tono mate, para que concuerde con la estética actual y no desconcentre en las actividades que se lleven a cabo en el taller. También se recuperará el terrazo, un material resistente y muy visual.

Por otro lado, también se quiere hacer uso de algunas características del *Mid-Century* (Dietsch, 2000), como hacer que la madera tome presencia en el diseño y una imagen sobria y plana. Con esta combinación se buscaría una línea del diseño que no distrajera al usuario pero que influya en él.



→ Hacer mobiliaria de descanso con redes.



zona almacenamiento

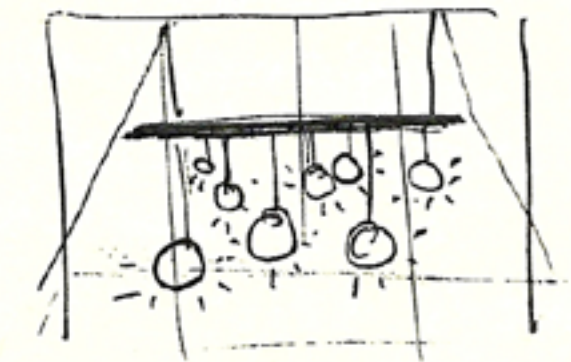
Hacer maquetita del diseño?



FIBRA DE VIDRIO

• No produce toxicidad.

↓
Para uso de tapar los huecos de los estantes



TAL VEZ DEMASIADO OSCURO

Suelo rojo con aspecto de granito

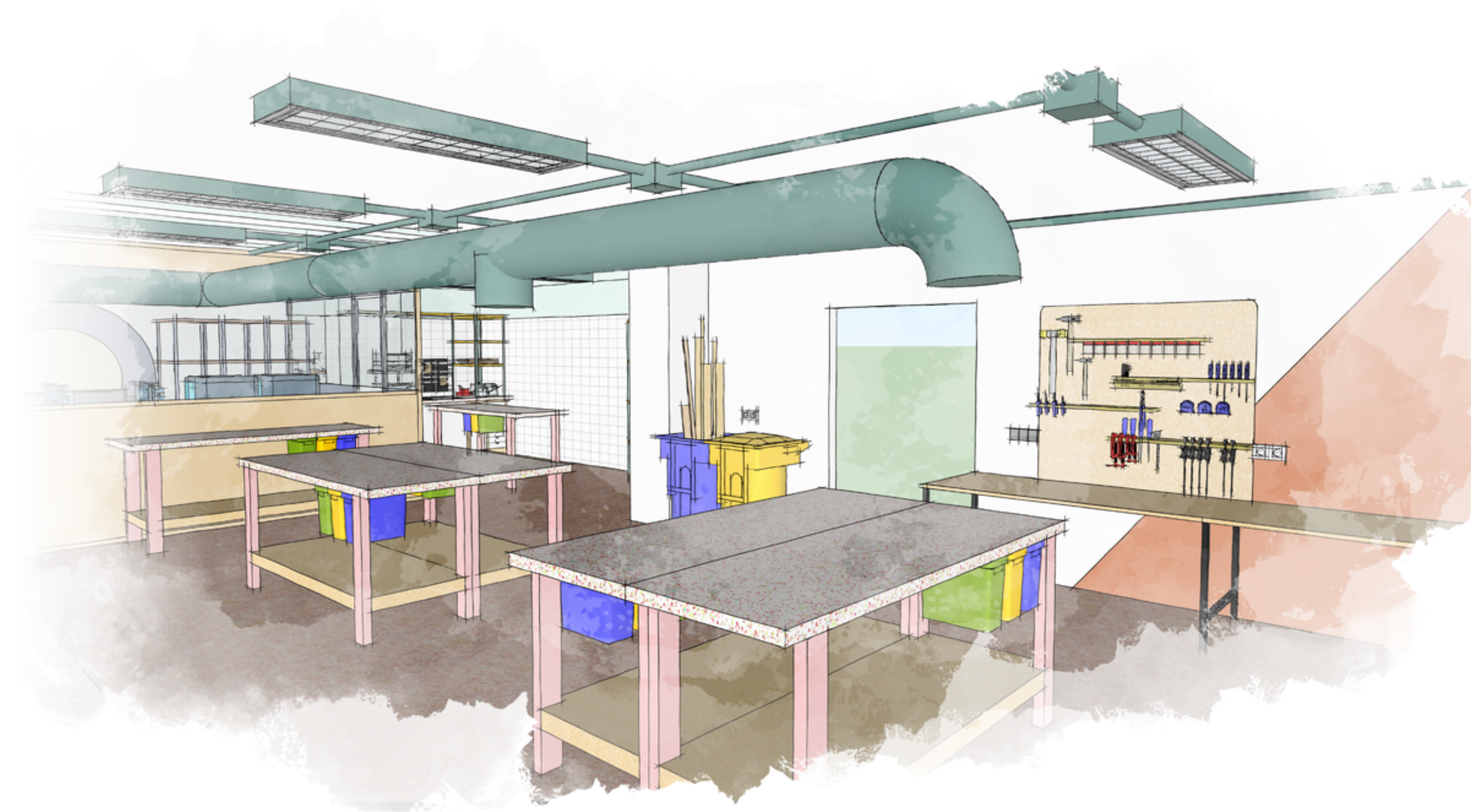
Como se ha podido ver en las páginas anteriores, hubo un proceso de bocetado de ideas donde se veía las posibles opciones con respecto a materiales, formas y experimentos de color en los que se ha ido trabajando.

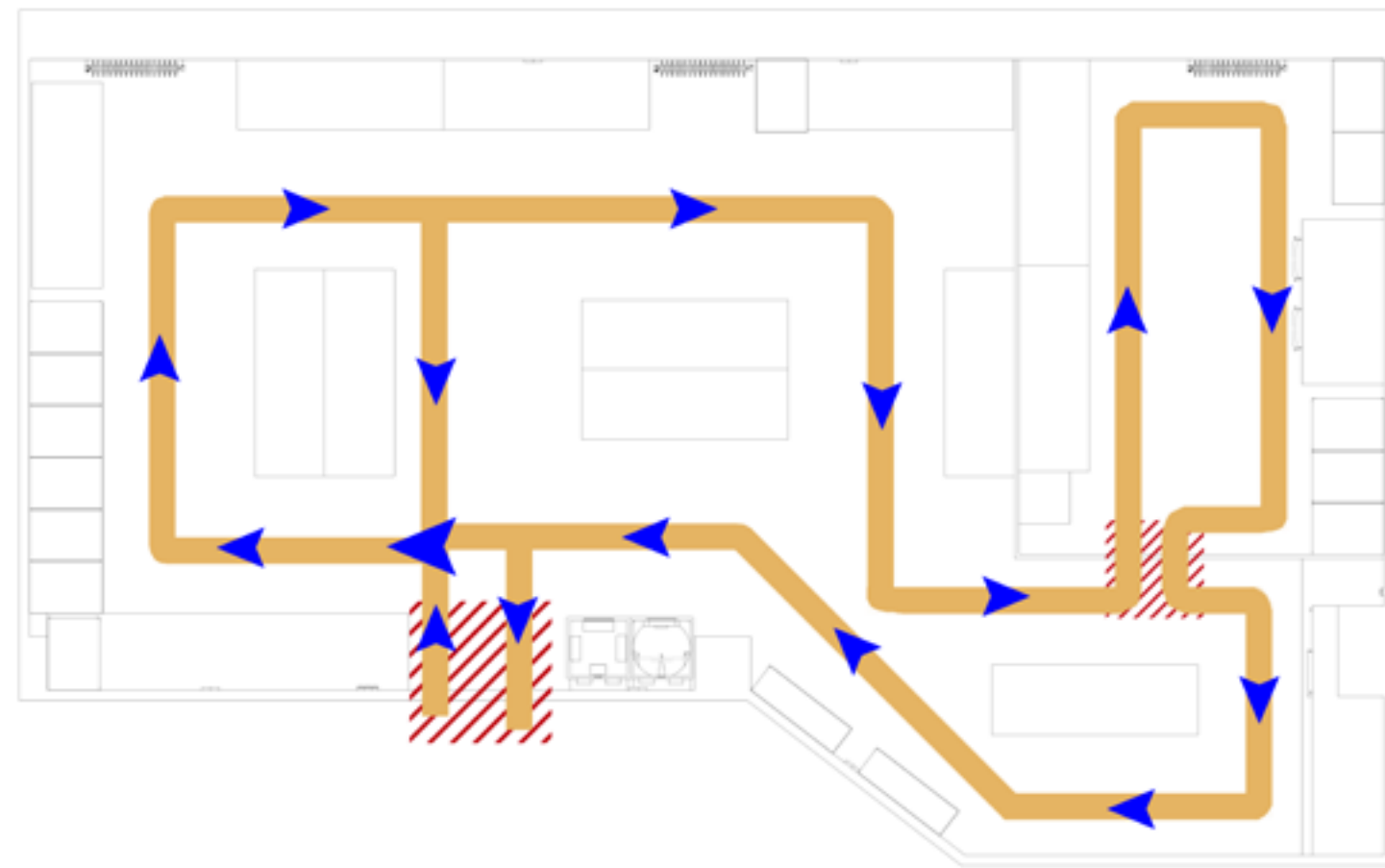
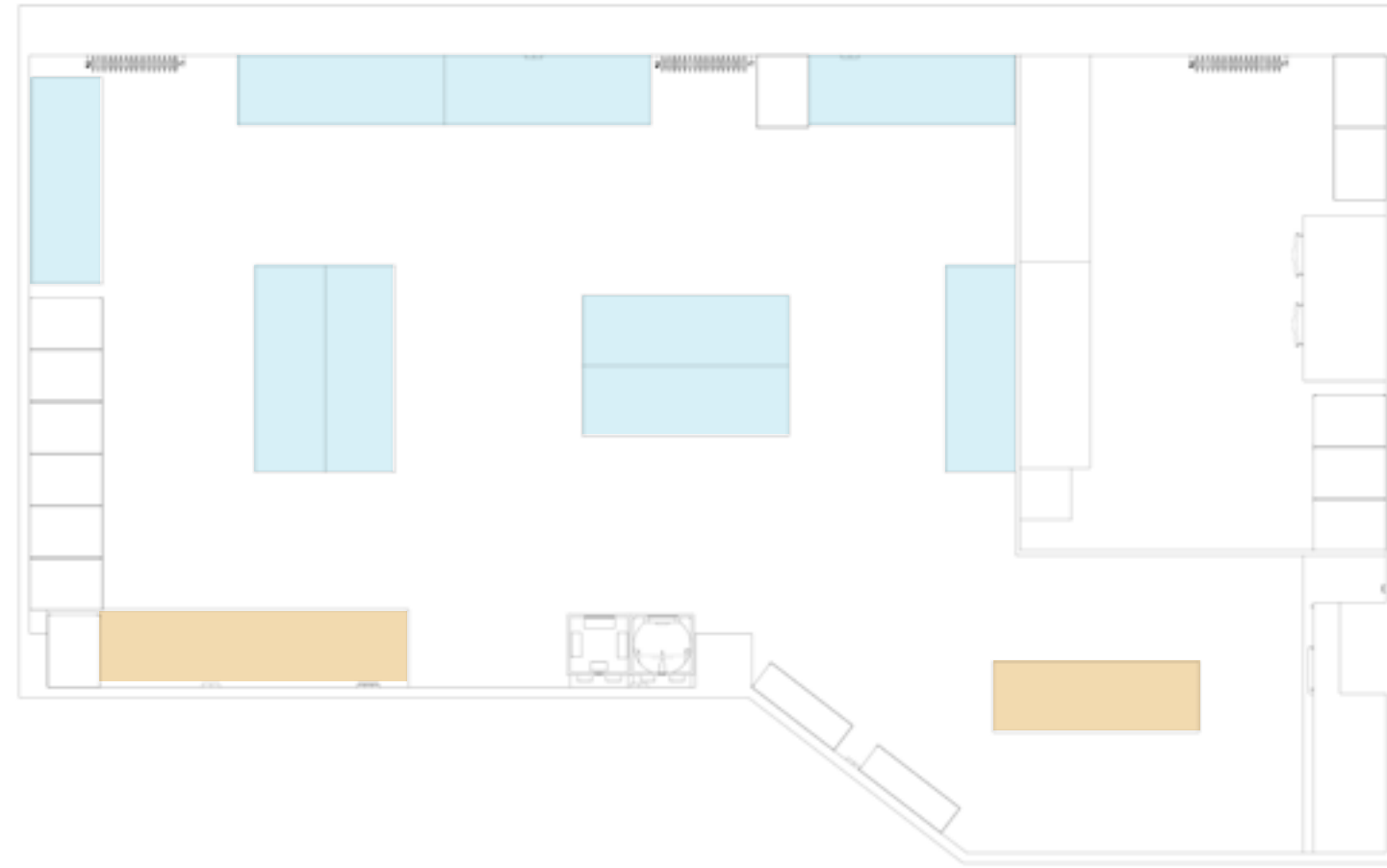
Fijándose bien en las referencias, se ha analizado minuciosamente los detalles de qué los hace tan especiales hasta que se ha encontrado la paleta de color resultante.



Esta paleta está compuesta por colores relativamente complementarios. Todos mantienen un matiz de color intenso pero sin llegar a ser saturado, para que el efecto mate sea posible y, de esta manera, el usuario no se sienta nervioso ni agobiado.

El truco en el uso de esta paleta es que se usarán los colores por piezas de la sala y el mobiliario, creando un efecto collage con los pantones y dar a cada color su propio protagonismo sin destacar un color base.

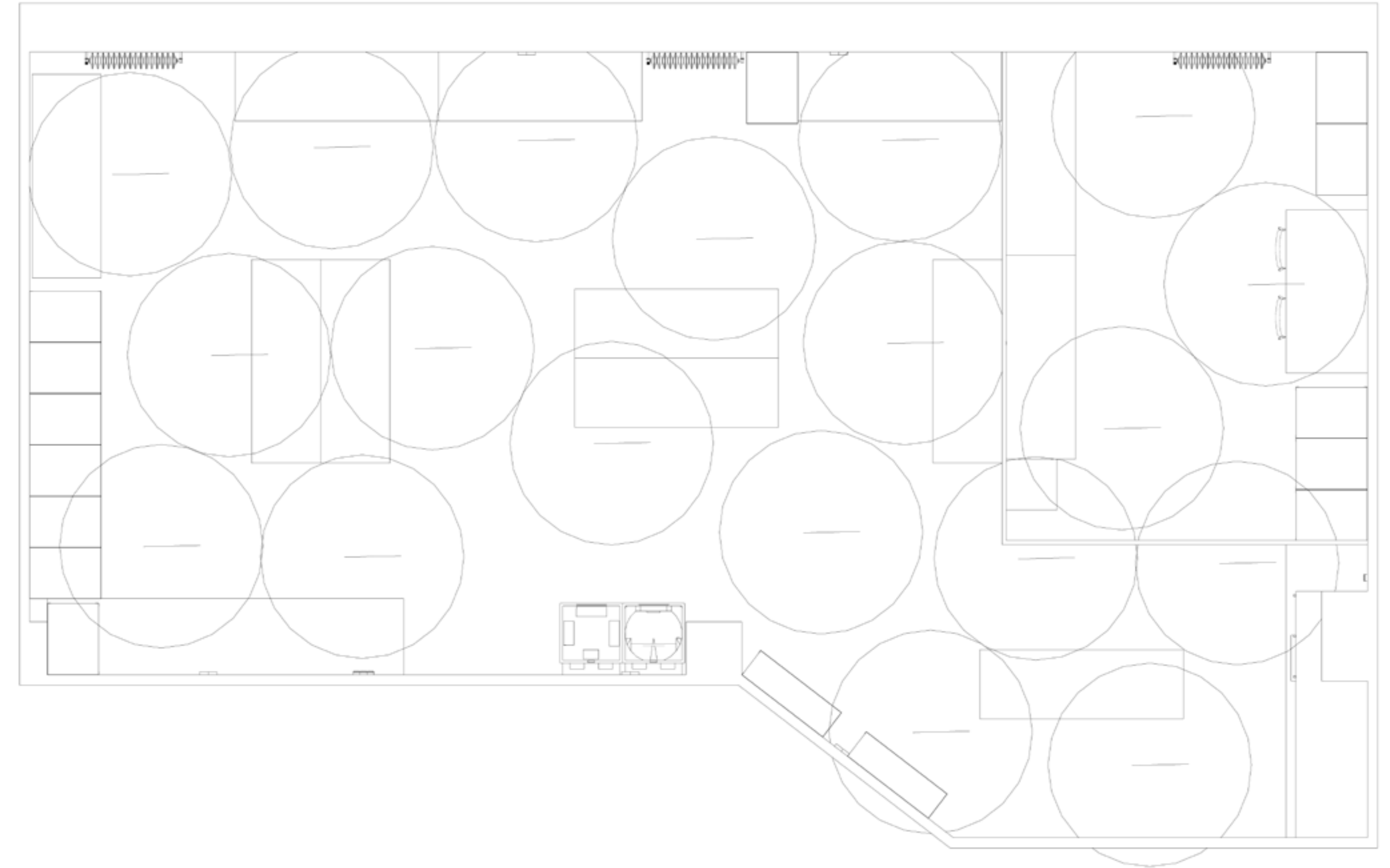


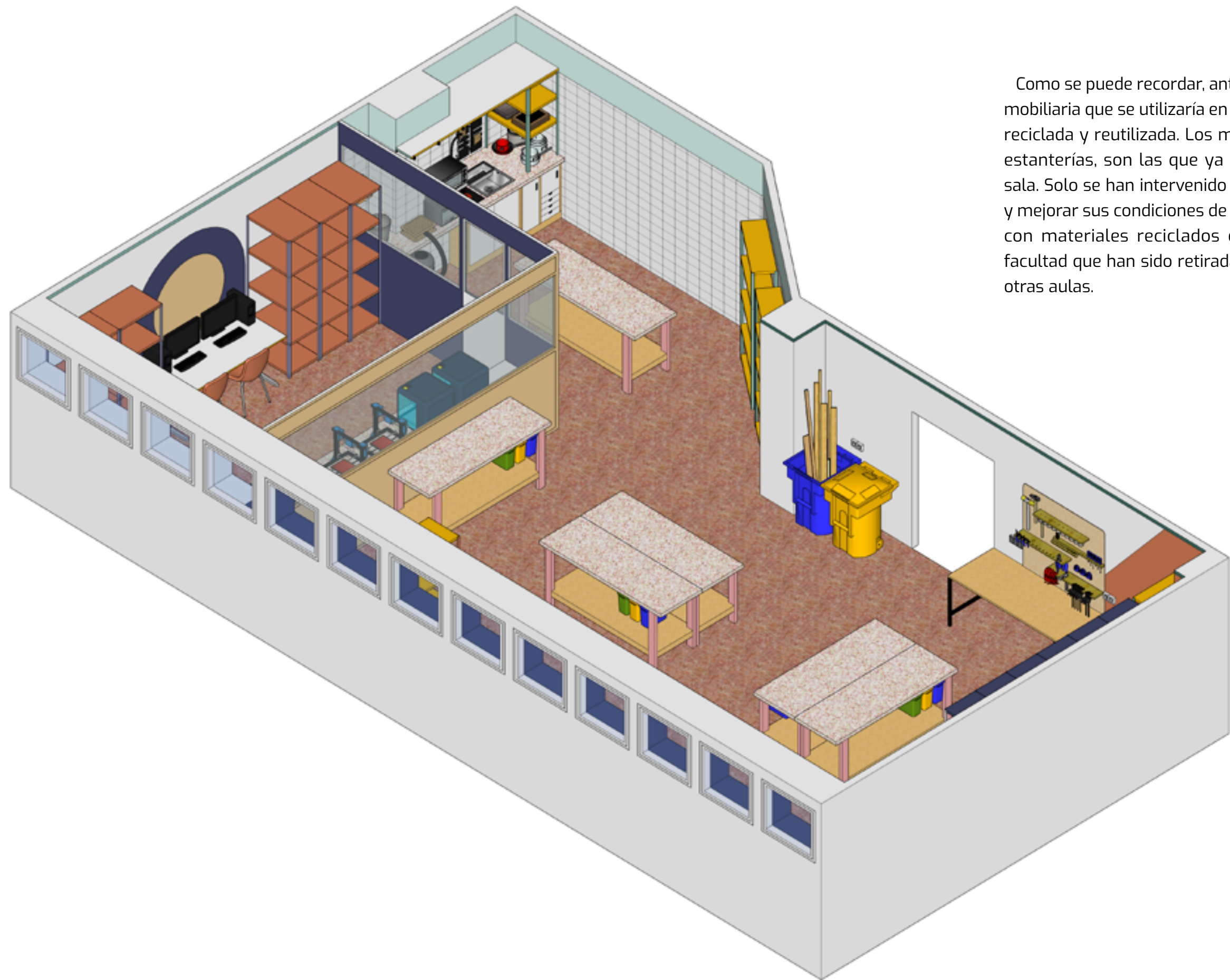


La distribución de la mobiliaria está especialmente diseñada para fomentar el aprovechamiento del espacio en las horas de trabajo autónomo. Según las encuestas realizadas, una gran parte del target se acomoda en un espacio según el número de mesas ocupadas, es decir, el usuario siempre buscará zonas donde crea que no molestará al resto de personas. Si en una mesa de cuatro personas está ocupada por una sola persona, el usuario se situará en otra mesa diferente, descartando los tres espacios libres que hay.

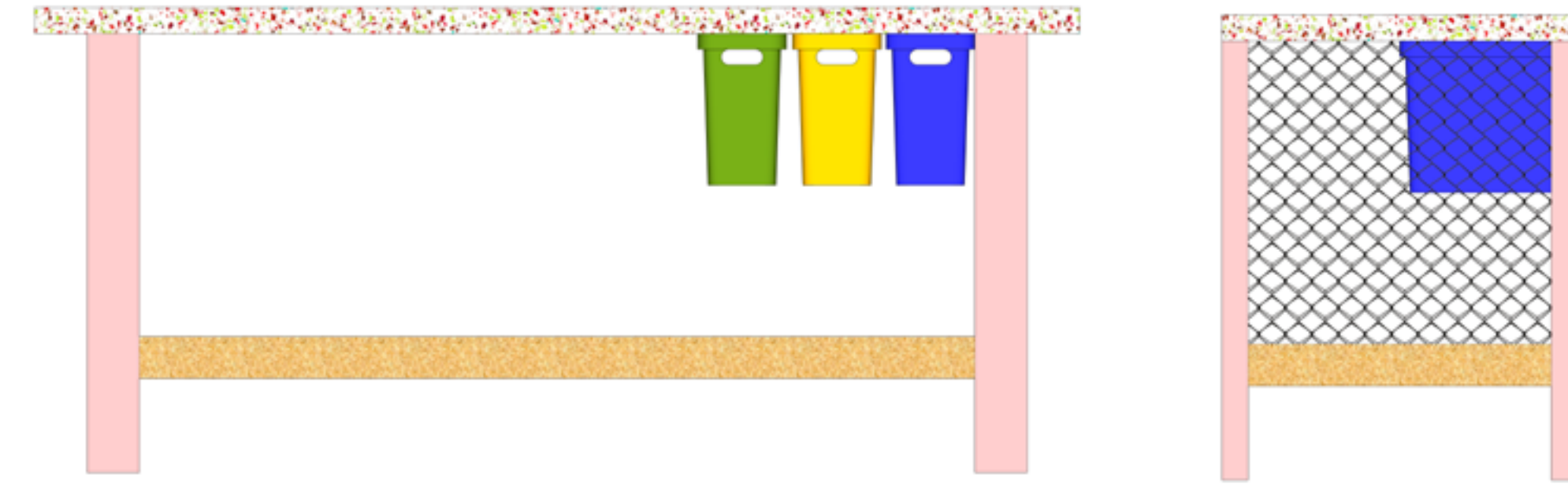
Con esta distribución, se puede ver 4 mesas de trabajo grupal y 5 mesas de trabajo individual, sin contar la mesa alargada de abajo a la izquierda para manejos de herramientas comunes y la mesa de abajo a derecha destinada a actividades auxiliares de la cocina. Las mesas individuales están lo suficientemente cerca de las grupales como para ser combinables en caso de que alguien acapare algún extremo de una mesa grupal, de esta manera la disposición puede ser perfectamente configurable a las necesidades del usuario.

Por otro lado, este diseño tiene especial cuidado a las normas sanitarias que hay que cumplir para la prevención de contagio de virus. Las mesas centrales tienen una separación de entre 1,35 y 1,80 metros, diferencia condicionada por el pasillo central. Se ha diseñado de tal manera que se evite estrictamente la doble dirección, exceptuando las vías de entrada y de salida. Se hizo una simulación, que se puede ver en la siguiente página, donde comprobamos el aforo máximo del área cumpliéndose los 2 metros de distancia de seguridad. Como resultado se ha conseguido ocupar un aforo de 19 personas, incluyendo el área de la pecera.





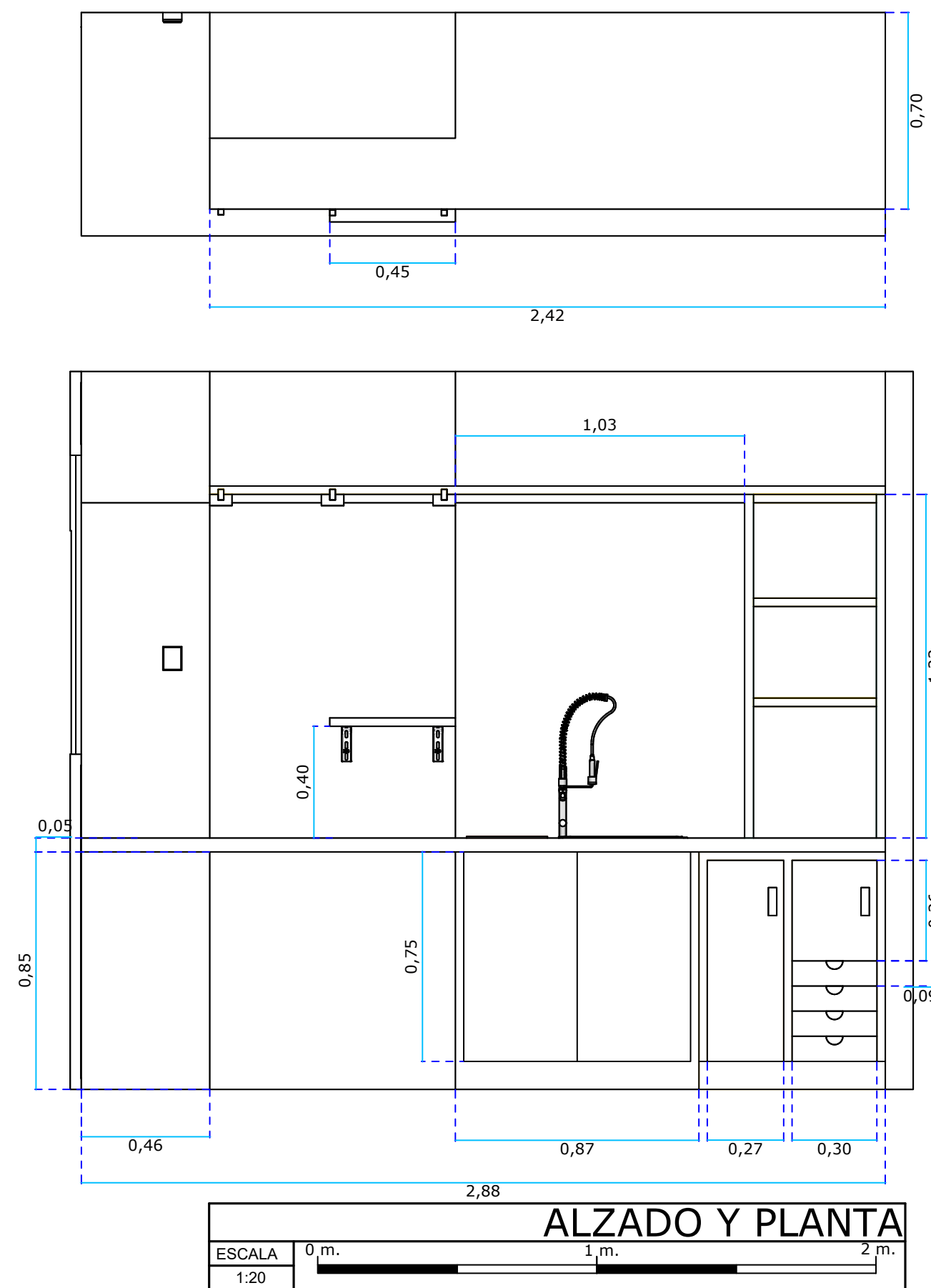
Como se puede recordar, anteriormente se comentó que la mobiliaria que se utilizaría en el proyecto sería mayormente reciclada y reutilizada. Los muebles como las mesas y las estanterías, son las que ya estaban anteriormente en la sala. Solo se han intervenido para hacer un mantenimiento y mejorar sus condiciones de uso. La pecera está construida con materiales reciclados de otras instalaciones de la facultad que han sido retiradas para la reestructuración de otras aulas.



A las mesas se le ha sometido a un proceso de restauración para curar los daños causados por las diversas herramientas de trabajo, como puede ser cortes de cúter, quemaduras, pintadas, etcétera. Una vez restauradas, a las patas se les ha dado una capa de pintura del *PANTONE 14-1513 TCX* con un rodillo de esponja para dejarlo lo más pulido posible. A la base inferior se le adhiere una lámina de corcho y a la superficie se integra una capa de terrazo. Estos materiales se han usado a conciencia, ya que el corcho es un material ignifugo y resistente al agua, químicos y bacterias. El terrazo también es un material muy resistente a las condiciones físicas que supone un trabajo continuo de herramientas puede ser una gran inversión de cara al futuro, ya que se puede limpiar con desinfectantes y productos químicos y no deteriorarse. Por último, las pinturas que se usarían en el proyecto serían fotocatalíticas. Estas pinturas según estudios (Follert, 2014) están compuestas para que reaccionen a la luz y absorban micropartículas de contaminación en el aire.

Además de estos cambios, se han añadido dos partes más para complementar su uso. En los laterales se agregan unas mallas, principalmente ideadas para ser de metal, con el objetivo de limitar el espacio inferior y asegurarse que todo lo que se deposite debajo de la mesa no sobresalga ni se caiga por accidente.

La otra parte consiste en unos cubículos destinados a la micro-gestión de residuos. Dichos cubos estarían enganchados a un carril para su fácil manejo, con la posibilidad de desencajarlos y vaciarlos en contenedores de reciclaje o gestionarlos para su reciclaje y reutilización. Esto está añadido para motivar al usuario a que autogestione sus propios residuos y mantenga el espacio de trabajo limpio.



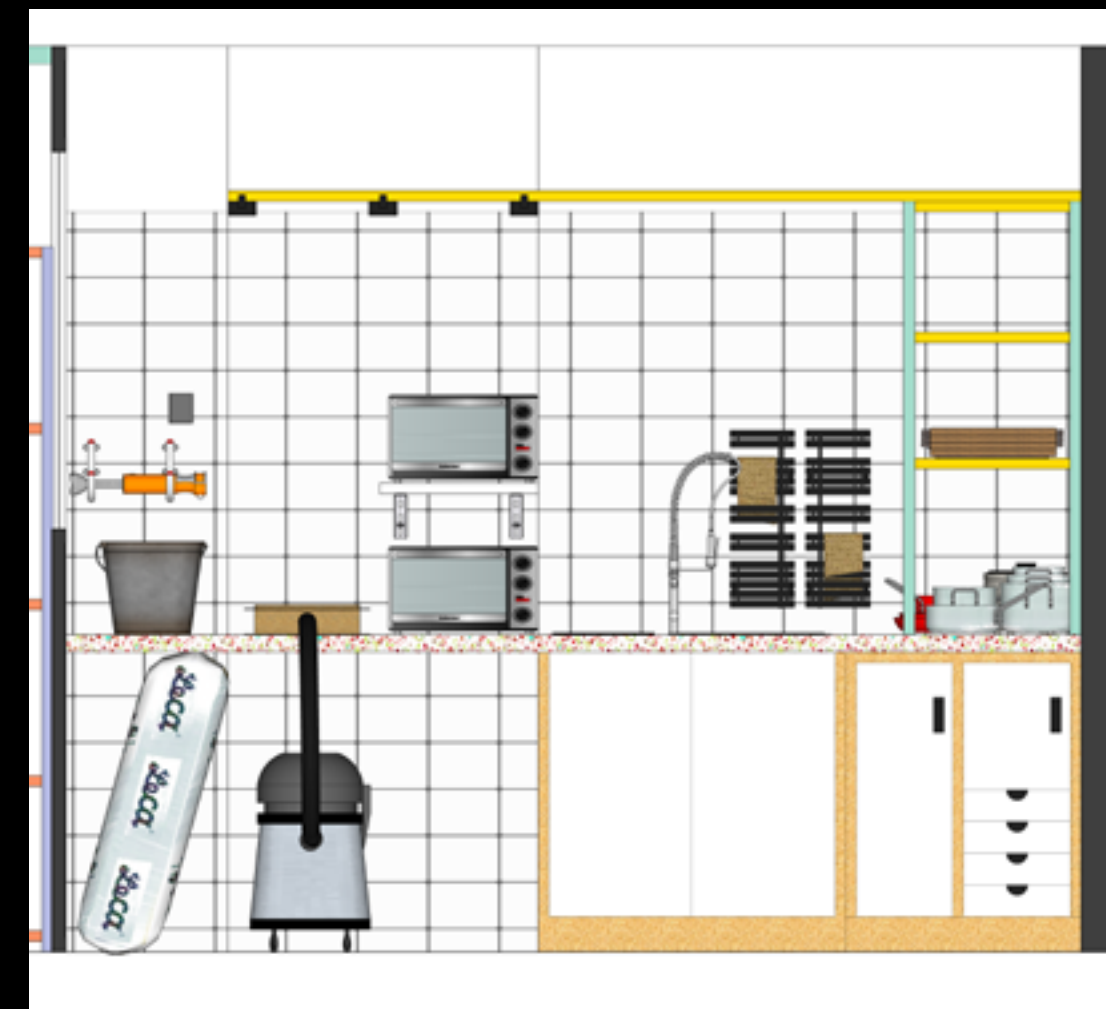
La cocina está situada en el sobresaliente del habitáculo. Actualmente esa zona se usa como zona de cocinado pero no está bien acondicionada a las actividades del lugar, ya que no dispone de toma de agua ni de toma eléctrica de fácil acceso para la maquinaria.

La construcción de esta cocina consiste en una tabla de relleno el hueco que hay entre la pecera y la pared, de unos 2,88 metros, encajándolo en la columna existente. Dicha tabla se tiene pensado que fuera en su totalidad de terrazo, pero si fuera demasiado pesado o se escapara de lo económico, también se puede hacer uno de madera con cubierta de azulejo de terrazo para aprovechar las cualidades del material.

En el pequeño hueco existente entre la pecera y la columna se propone la colocación de ganchos para poder colgar las batidoras de mano usadas para triturar papel. Este espacio es idóneo para esta actividad ya que aísla el proceso de triturado y, en el caso de que se salpique, el proceso de limpieza sería más sencillo y pulcro, gracias al recubrimiento de azulejo banco de las paredes. Este recubrimiento cubre toda la pared destinada a espacio de cocina con una altura de 2 metros, que aproximadamente serían unos 14 m².

En la columna se ha instalado un pequeño estante a una altura de 40 centímetros para la instalación de dos hornos con el propósito de hacer las actividades de termo-conformado mucho más ágiles. Junto a estos hornos se hallaría una pequeña placa de inducción para el calentamiento de agua, dejando de lado las placas portátiles ya que a largo plazo consumen mucha más energía. Es importante destacar que, con la pila metálica de 50x40 que se ha instalado, existe un grifo de manguera. El grifo de manguera es importante ya que un grifo convencional no sería muy cómodo en los procesos de las actividades donde, llegados a una normalidad, varias personas harían uso de la zona y necesitarían tener acceso a distancia.

Con parte de una de las estanterías metálicas cortadas, se ha creado una pequeña estantería que servirá de apoyo a un estante de mayor tamaño. Dicho estante cubriría la zona de cocinado y la columna, acompañado de unas sujeciones en el sobresaliente. Y para terminar, en la parte inferior se crearían dos armarios: uno de 87 centímetros aproximadamente para cubrir y salvar el acceso a las tuberías del desagüe y otro de unos 70 centímetros aproximadamente para la micro-gestión de materiales reciclables fuera de lo común, como puede ser cables eléctricos, piezas metálicas, piezas muy pequeñas de plástico, etcétera; tomando la idea del "Zero Waste BBAA". Las maderas usadas están concebidas para ser como la colección de *Fibracolor Gama Dúo* de FINSA, donde los cantos de la madera están cubiertos de color.



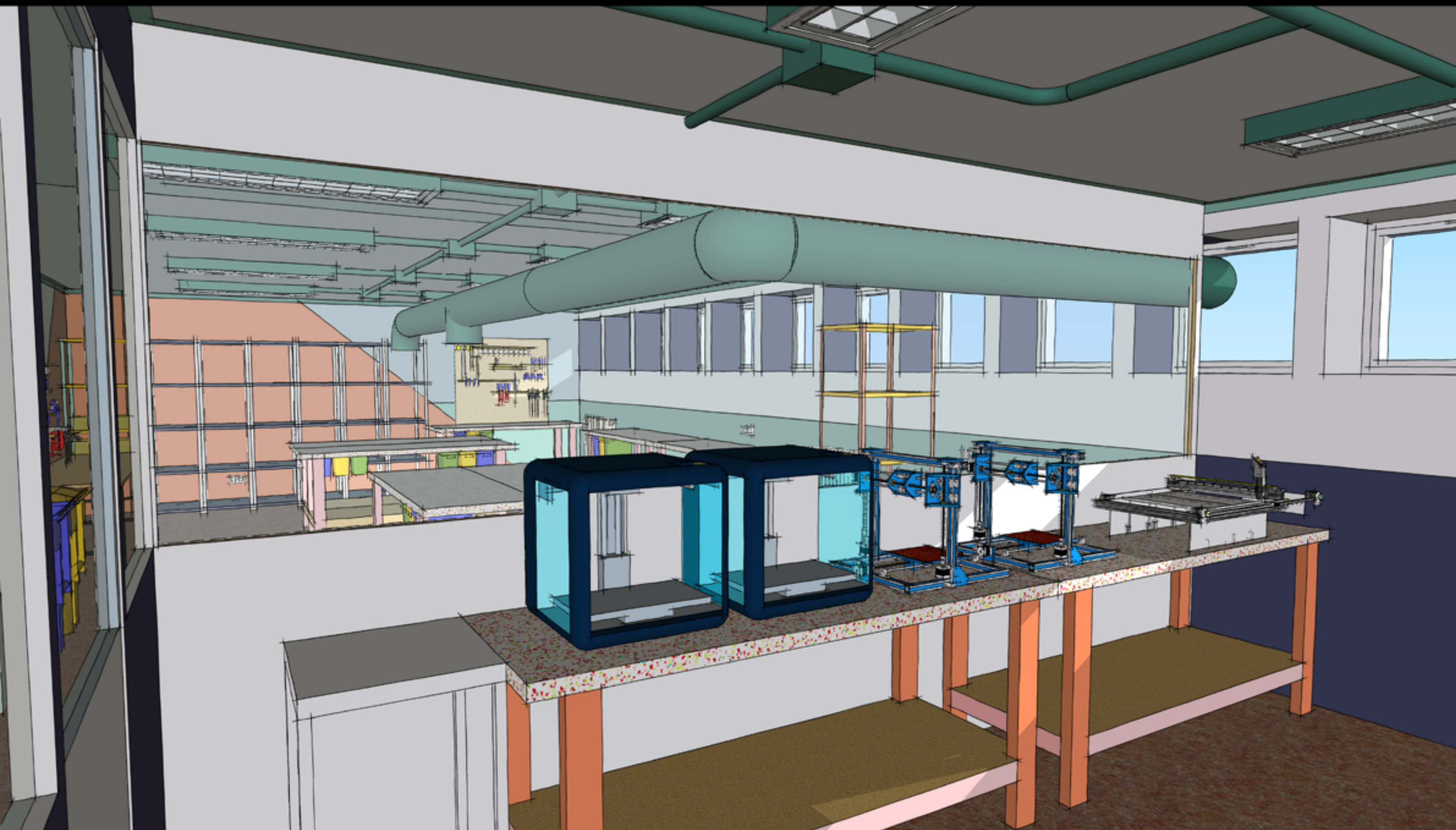


Para terminar, como se dijo anteriormente, la construcción de la pecera está destinada a ser un mini-lab donde colocar la maquinaria de impresión 3D y corte con láser.

Dicha habitación se dispone de 5 estanterías para el almacenamiento y exposición de trabajos realizados en el laboratorio. Entre ellas se sitúa un pequeño escritorio con dos ordenadores para la gestión y preparación de archivos listos para imprimir en las máquinas. Al otro lado, se situarían dos mesas iguales a las exteriores, donde se colocará todas las impresoras y cortadoras, de esta manera, los alumnos situados fuera del habitáculo pueden observar desde la distancia el proceso de impresión sin ocupar el aforo interno.

La sala está pintada con tonos oscuros para resaltar las pantallas de los dispositivos, sin necesidad de aumentar los brillos de estos, de tal manera que no harían tanto daño a la vista porque el propio contraste potenciaría el brillo.

A continuación se mostrará los bocetos finales del diseño del taller desde diferentes ángulos.







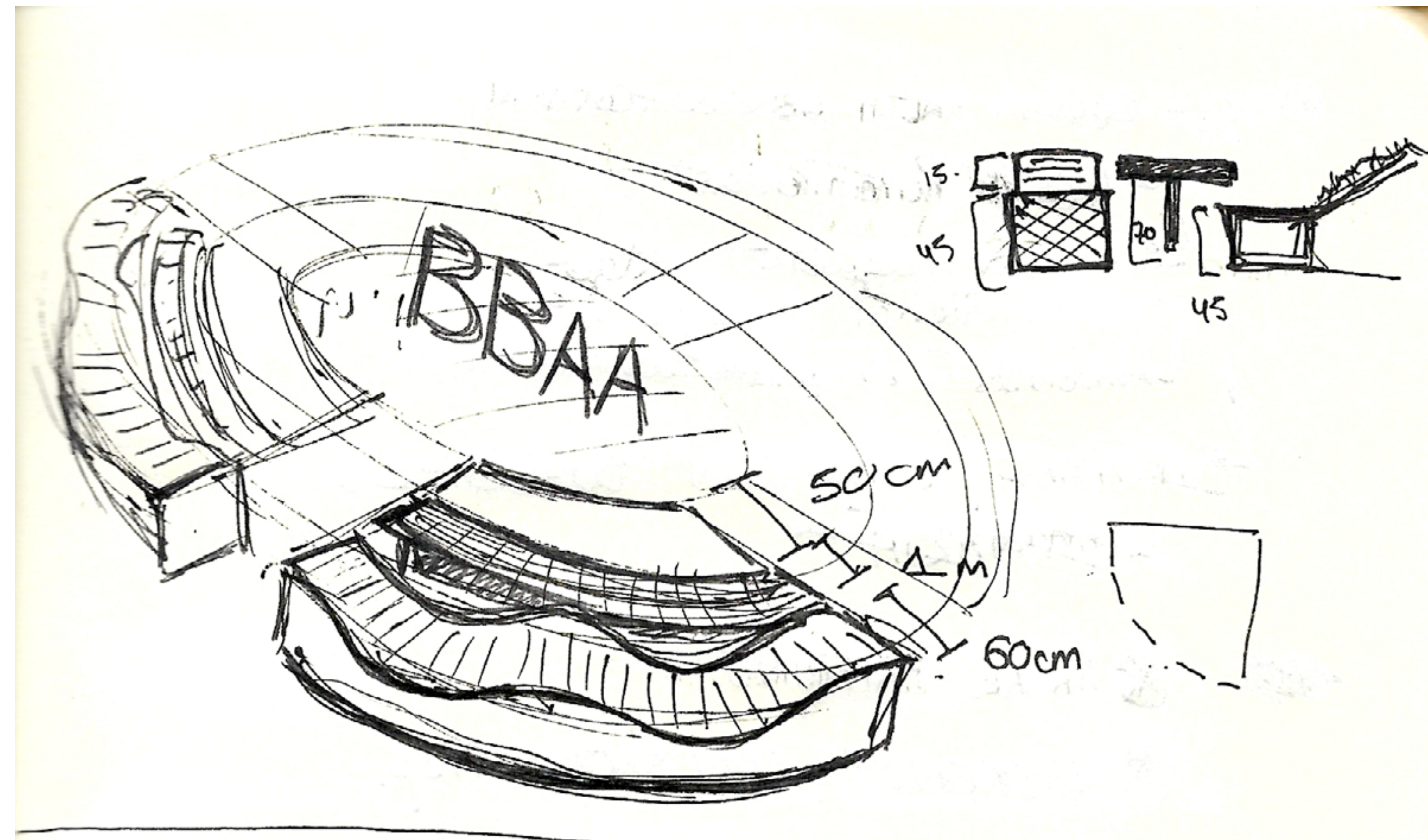
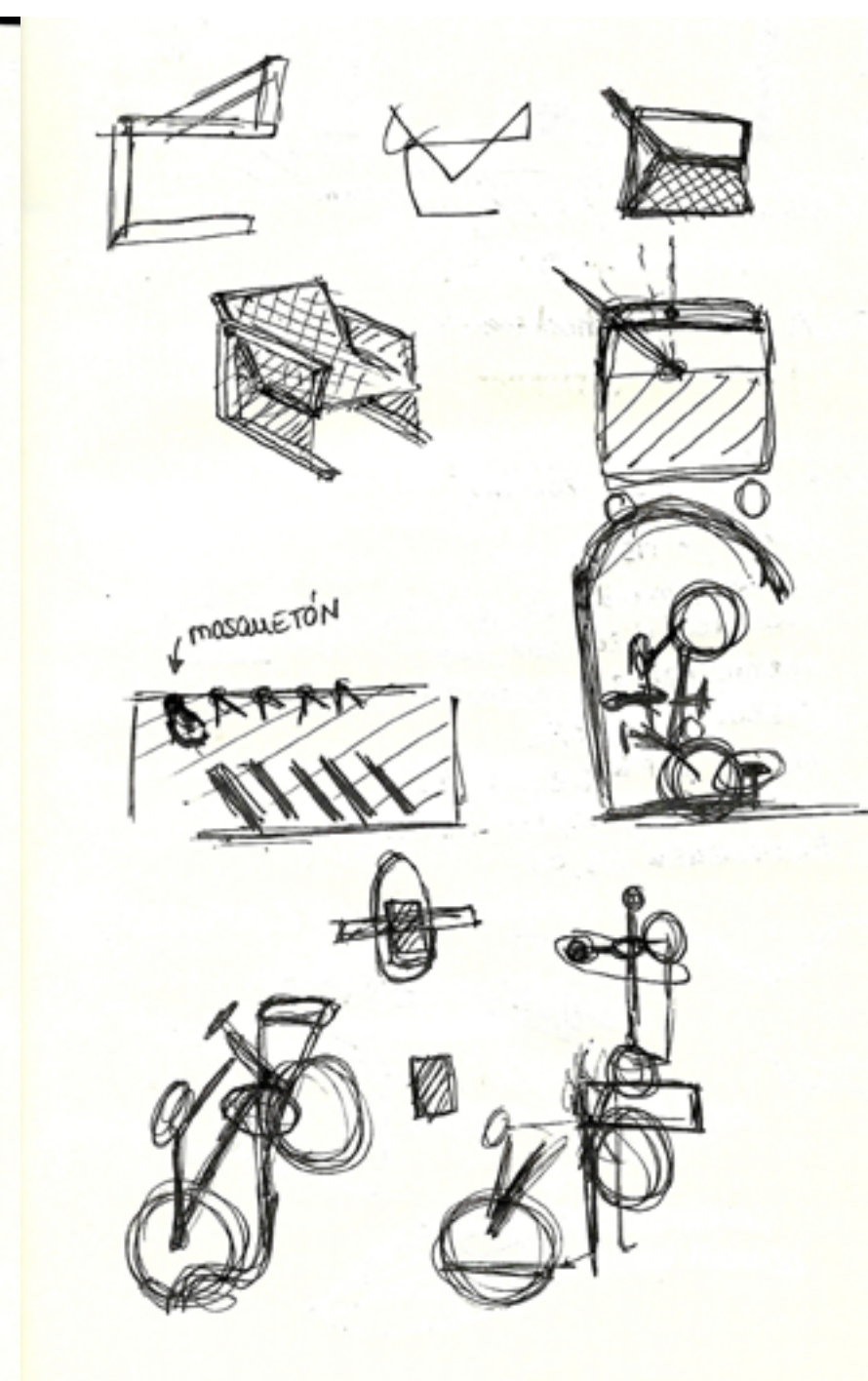
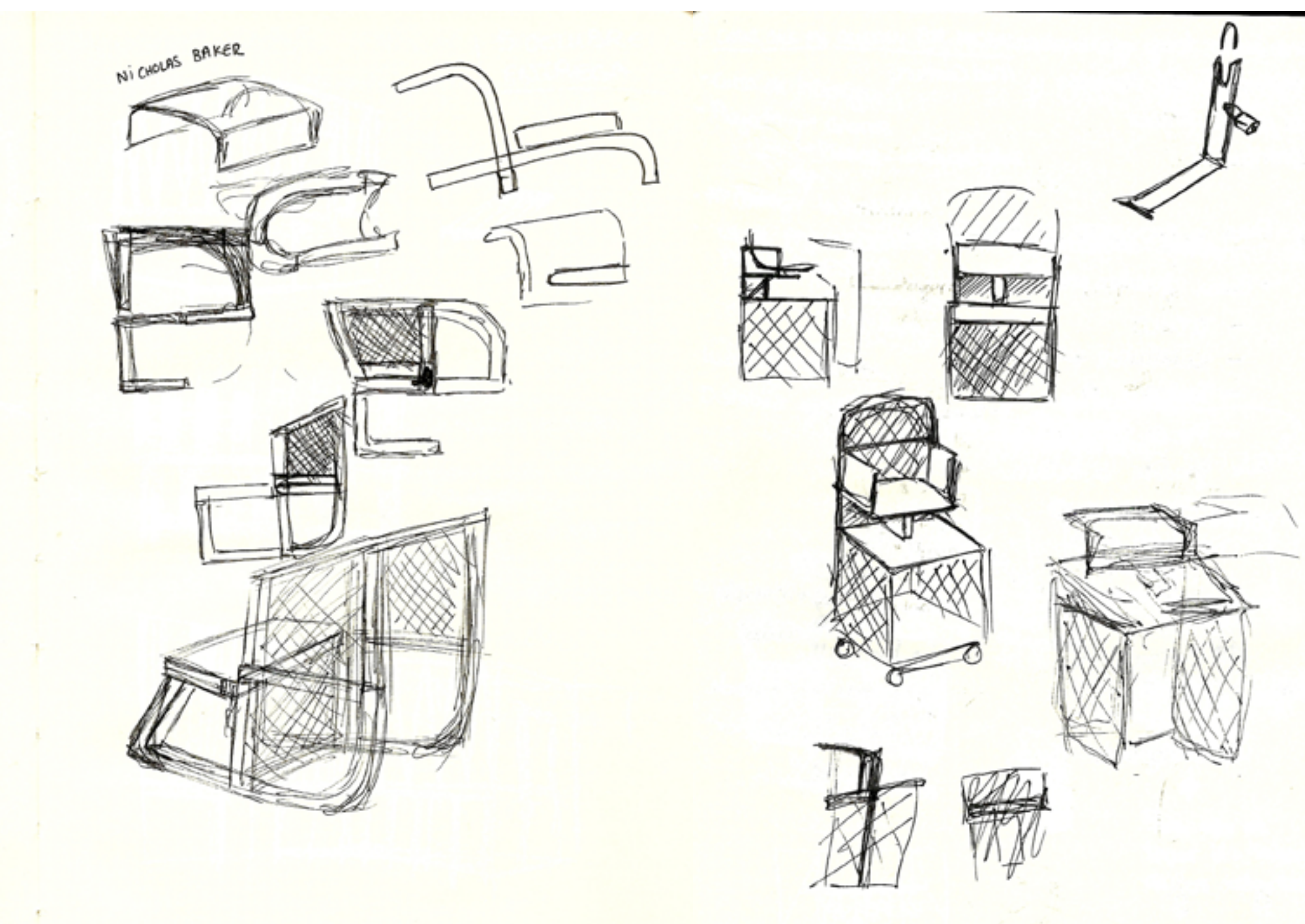
Espacio de Descanso

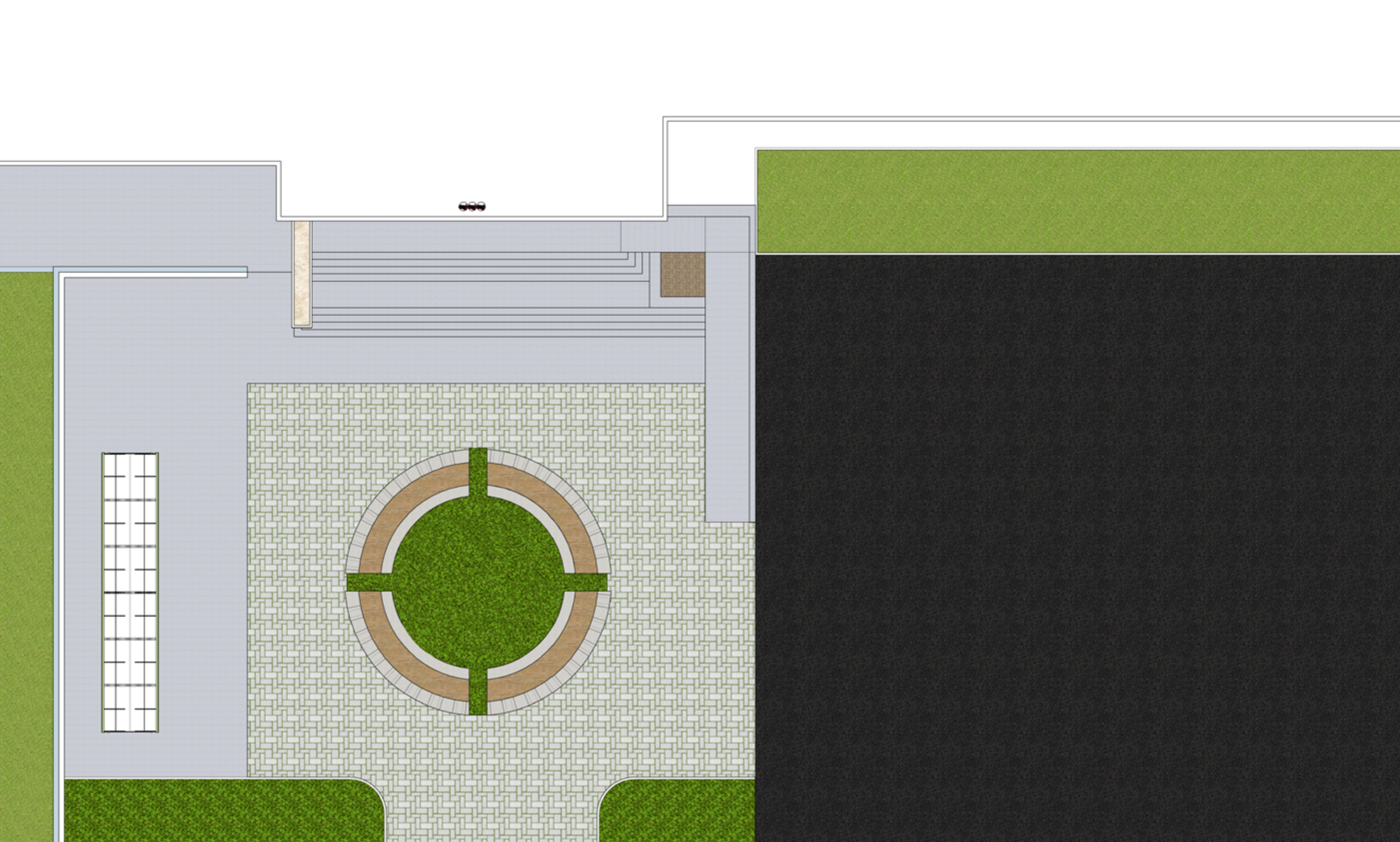
Entrada principal

El espacio de descanso tiene que pensarse al margen de toda actividad laboral. Aunque sí es cierto que se puede descansar a través de alternar diferentes géneros de trabajo, lo que se busca con este espacio es que el público libere todas las cargas emocionales que supone realizar una tarea.

Lo ideal para este espacio es que sea un lugar de punto de encuentro con el objetivo de que, en el momento de socializar, sea fácil la localización de las personas. También se tendrá en cuenta que, a falta de luz natural en las zonas más recurrentes y por el factor sanitario actual, las personas tendrán cierta preferencia a los espacios abiertos. Por consiguiente, se escogerá un lugar en la facultad al aire libre. Actualmente, la facultad dispone de tres espacios principalmente libres: la entrada principal de facultad, los jardines donde se sitúa la piscina vacía y la parte de atrás del edificio principal donde se da paso al edificio del anexo. Dada su versatilidad y fácil visión de cambios, se ha elegido la entrada principal.

La fachada de la facultad contempla una estética simple de piedra con una doble escalera que termina en un aparcamiento que se puede dividir en tres zonas. Para empezar la propuesta, lo primero que se preguntará es cómo se puede adaptar esta área para que pueda ser un entorno apto para el descanso. Por ello, se ha abierto la posibilidad de absorber una de las tres partes del aparcamiento de tal manera que la entrada se convierta completamente en una zona peatonal.

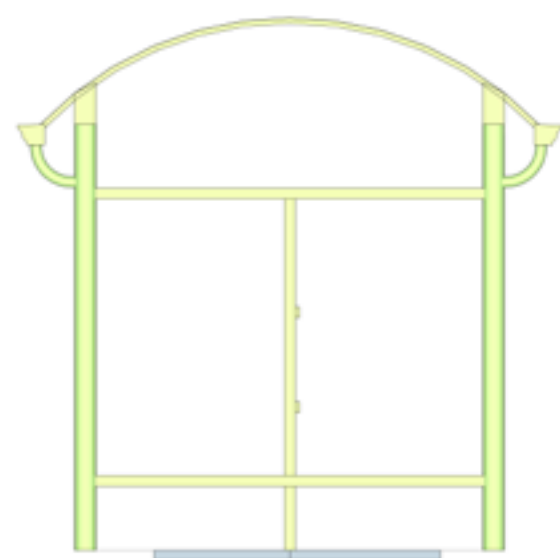
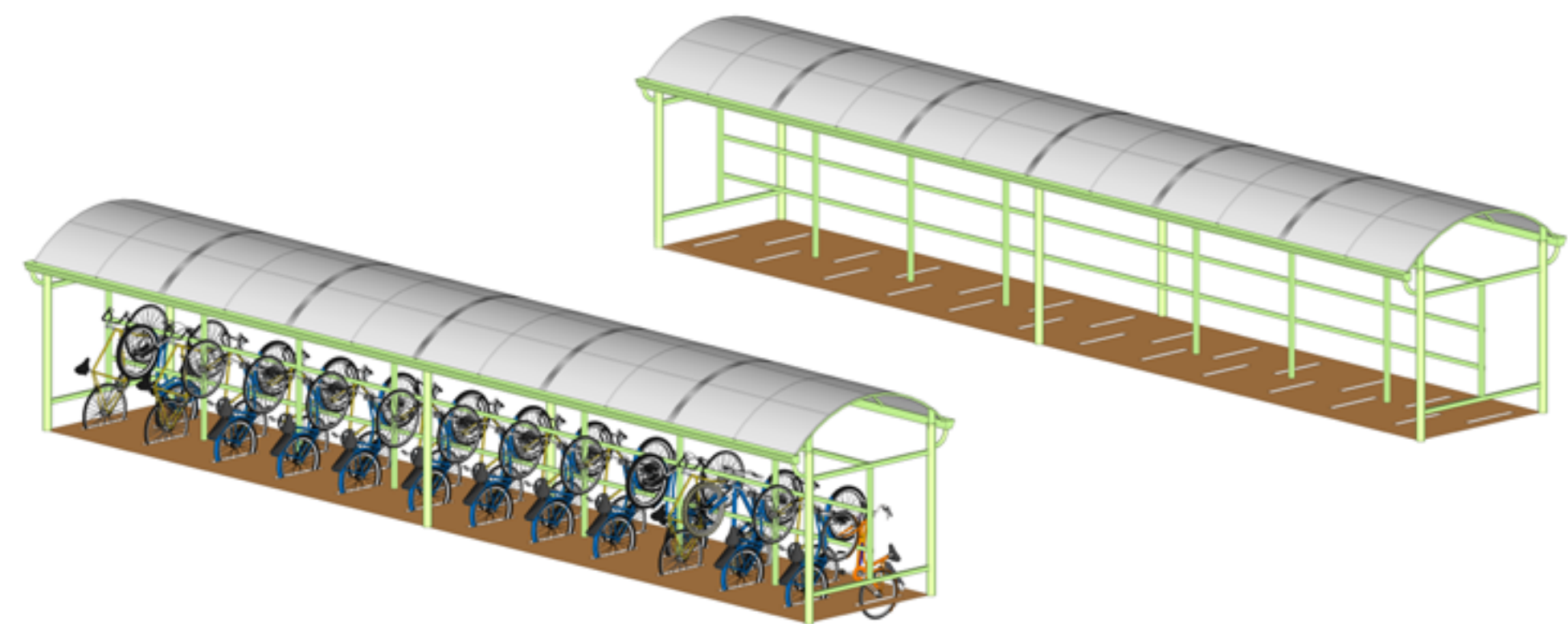
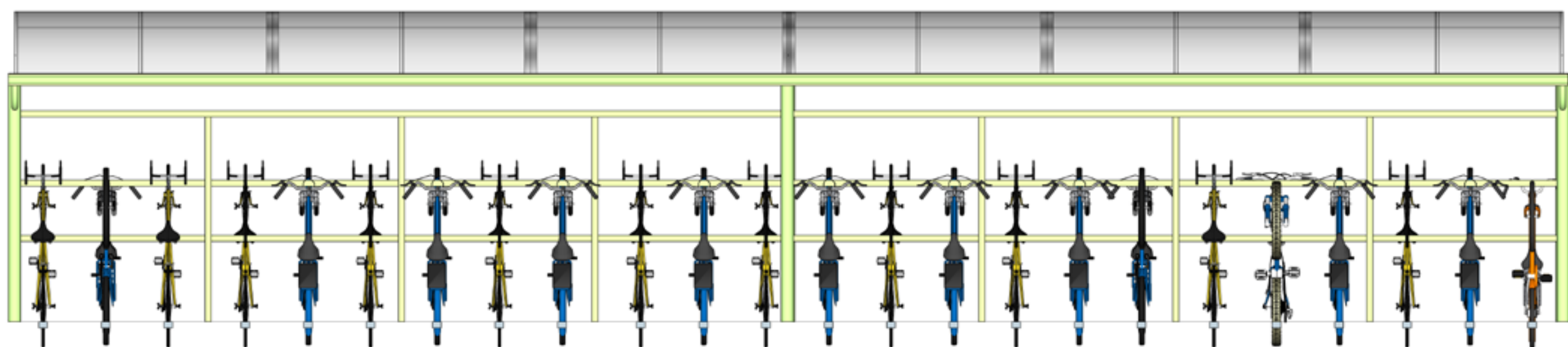




Con el diseño aplicado, se puede ver que el suelo de la zona peatonal se acondicionaría con un pavimento diferente al asfalto para una mejor diferenciación y entorpecer el movimiento de vehículos como bicicletas y patines.

Los principales cambios del espacio se pueden resumir en cuatro añadidos. La primera y más importante es una rampa adaptada a las necesidades de personas con discapacidad de movimiento. Siempre se les ha dirigido a estas personas un acceso en la parte trasera de la facultad. Pero es de mal gusto no poder acceder en lo que se consideraría *"la buena cara"* de la facultad por tener limitación de movimiento. Un ejemplo sería que si un alto cargo el gobierno visitara el edificio y necesitara una rampa, la facultad quedaría en baja estima si se le dirigiera a la puerta de atrás.

Dicha rampa se adaptaría como un acoplamiento a las escaleras por la parte derecha y se cubriría la parte inutilizada de la escalera en la creación de un pequeño jardín. La inclinación de este desnivel está reflejada para que cumpla las normativas de edificación, con un 8% -10% de pendiente.

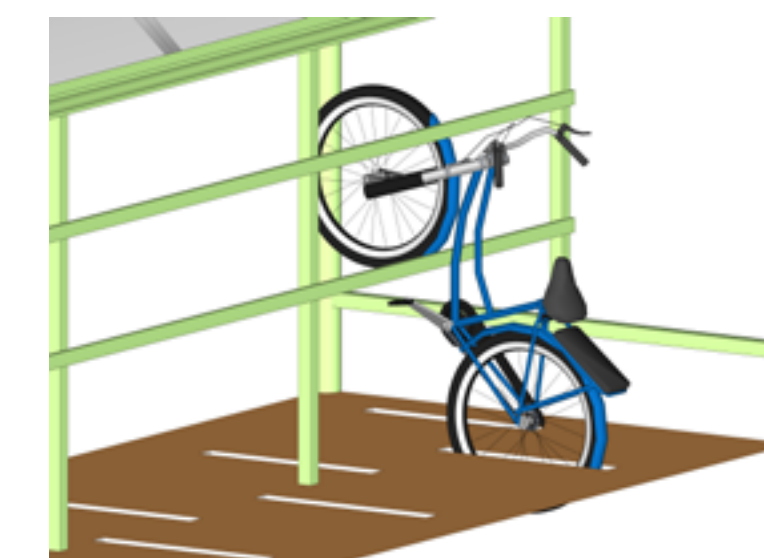
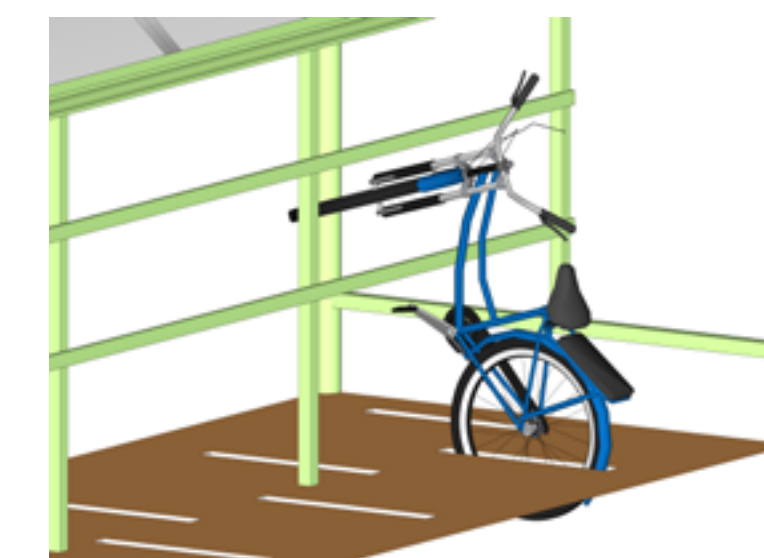
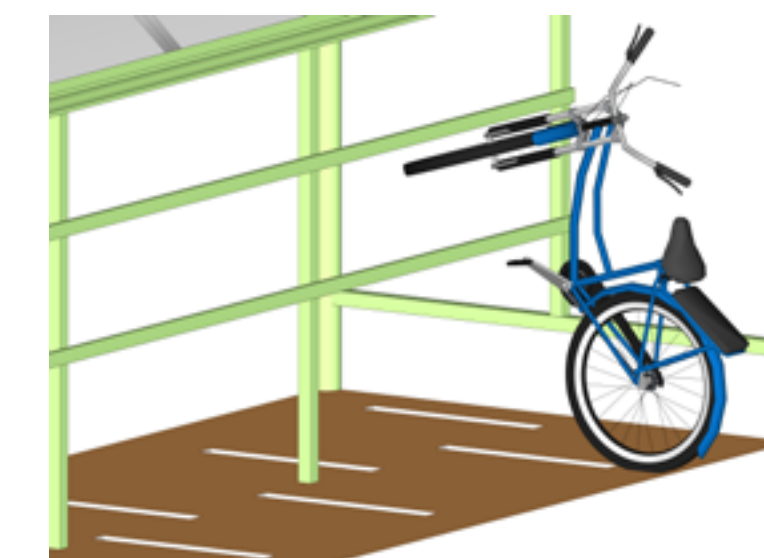


El aparcamiento de bicicletas ha sido recatado de los estacionamientos abandonados que hay repartidos por todo el campus de Ciudad Universitaria. Con estas marquesinas, se ha diseñado una estructura con la que se podrá aparc las bicicletas con un sistema anti- robo usando únicamente una cadena de seguridad.

Este sistema funciona gracias a dos listones colocados en horizontal, a una distancia aproximada de 40 centímetros entre ellas, donde el usuario introducirá la rueda delantera, después encajaría la trasera en el surco que habría en el suelo y posteriormente tornaría el manillar para encajar la rueda delantera y bloquear el giro del cuerpo. De este modo, la cadena puede entrelazarse con la rueda de delante, la barra y el cuerpo, complicando así el robo de las dos ruedas y en cuerpo de la bicicleta.

Este sistema también es apto para la colocación de patines eléctricos de uso público en los huecos entre bicicleta y bicicleta. Esto es posible porque la distancia entre bicicletas es prudencial y se aprovecha el espacio entrelazando de un lado a otro de la marquesina. Es por eso por lo que las barras de seguridad se hallan en el centro de la marquesina.

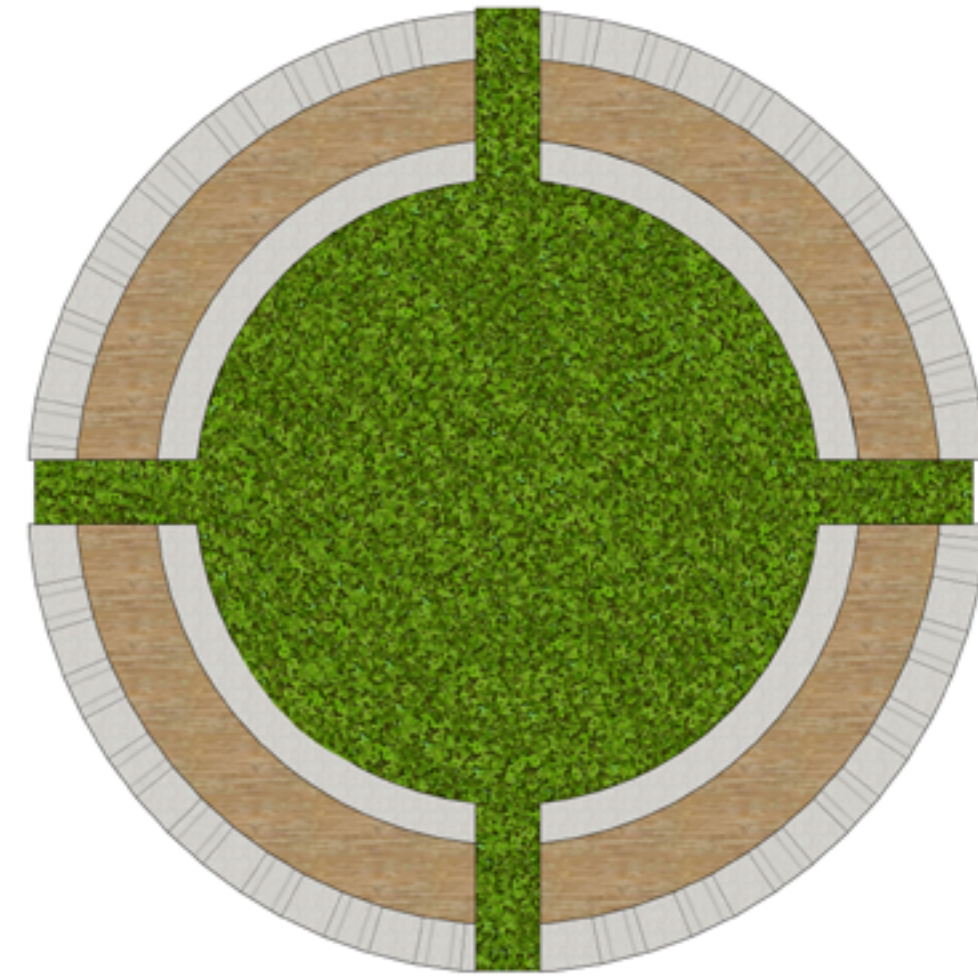
Con esta propuesta se quiere motivar al público objetivo a que adopte actividades y costumbres saludables, además de contribuir a la reducción de contaminación en el aire usando vehículos que no produzcan emisión de gases.



La pieza central del prototipo de descanso está diseñada para ser un lugar donde poder acomodarse en varias posiciones posibles. Está formado por tres circunferencias exteriores y un círculo interno de césped.

La primera circunferencia exterior está formada por ondas para que el usuario pueda tumbarse y sentarse adaptando la zona lumbar a las elevaciones. Este aro tiene una altura de 45 centímetros, ya que sería lo estándar para un bacón convencional. El segundo anillo es una mesa de madera. Este material puede ser reutilizado y reciclado, pero la condición más importante es que pueda soportar la intemperie del exterior. La última circunferencia es otro bloque pero, a diferencia del primero, este tiene una superficie plana. Su cometido principal es la de limitar la tierra del círculo central. Dicho círculo central es un montículo hecho jardín de césped para que los usuarios puedan tumbarse o sentarse, pero sintiendo el contacto con la naturaleza.

Esto también tiene un punto estético ya que, si se aumenta el área destinada a plantas, su imagen tendría una presencia más natural, que está enlazado al concepto de ecología. La fachada de la facultad iría a juego incorporando unos jardines verticales en sus laterales más externos. De este modo, la sensación de conexión con la naturaleza se potenciaría y conllevaría a estados de ánimo más relajados y sosegados.





Como conclusión total de proyecto, se ha de decir que no se han tenido muchas facilidades debido a las circunstancias en las que ha vivido el proceso a causa de la pandemia del COVID-19. A pesar de ello, se ha podido proponer varias salidas que benefician al entorno para afrontar futuras situaciones similares.

Con este proyecto se ha conseguido mostrar que no se necesita un presupuesto demasiado elevado para satisfacer las nuevas normativas enfocadas al medioambiente, así como las exigencias del target en cuanto a la estética y funcionalidad del edificio. También se ha querido mostrar la importancia que tiene la opinión pública ante los cambios físicos que se realizan en el entorno.

En estos momentos se quiere aclarar que el rumbo del proyecto ha estado muy cambiante porque se ha ido adaptando continuamente a las circunstancias por las que la facultad ha tenido que ir afrontando. a lo largo de este año Un ejemplo de esto sería el caso del espacio de descanso, que en un principio iba a ser un lugar un interior, pero dado que ahora era más pertinente el diseño de un espacio exterior.

No obstante, este es un proyecto muy ambicioso el cual aún tiene mucho por delante. Si se le diera la oportunidad de hacer una etapa de testeo, se podría mejorar los detalles y llegar a ser un programa de reacondicionamiento con un futuro prometedor. Espacios como el hall, la zona exterior de la biblioteca y un diseño de taquillas son focos potenciales para continuar el recorrido presentado en este proyecto.

Australia/Pacifi, S. (2017). *Cómo empezar con los ODS en las universidades. Una guía para las universidades, los centros de educación superior y el sector académico*. Sustainable Development Solutions Network, 56.

Barthes, R. (1987). *La muerte del autor* (1968) . El Susurro Del Lenguaje: Más Allá de La Palabra y de La Escritura.

Brey, M., Paniagua, S., & Quiñones, P. (2020). *Zero Waste BBAA*.

Brown, T. (2009). *Designers, Think Big!* TED Talk. https://www.ted.com/talks/tim_brown_designers_think_big?language=es

Carson, L. (2011). *Designing a public conversation using the world cafe method*. Social Alternatives.

Cartonlab S.L. (2019). *Cartonlab | Proyectos internacionales de eventos y stands*.Tienda online. <https://cartonlab.com/>

Cerdá, E., & Khalilova, A. (2016). *Economía circular. Economía Industrial*. <https://doi.org/10.1590/s0034-75901995000500012>

De Bono, E. (1974). *El pensamiento lateral : manual de creatividad*. In Colección MMLB TA - TT -. Programa Editorial. <https://ucm.on.worldcat.org/oclc/431426310>

De Bono, E. (2012). *Seis sombreros para pensar*. In Biblioteca de Edward De Bono : 1 TA - TT - (1a ed., 2a). Paidós. <https://ucm.on.worldcat.org/oclc/913010748>

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. In *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. <https://doi.org/10.1007/978-1-4899-2271-7>

Dietsch, D. K. (2000). *Classic Modern: Midcentury Modern At Home*.

Dilts, R. (1990). *Changing belief systems with NLP*. Meta Publications,U.S.

Dinngo Lab. (n.d.). *Design Thinking en Español*. Dinngo Laboratorio de Innovación S.L. Retrieved September 24, 2020, from <https://www.designthinking.es/inicio/index.php>

Flechoso, R. (2019). *Time-line BBAA.pdf*.

Flores, A. L. (2013). *Aplicación del método Toyota a las iniciativas emprendedoras*. 16.

Follert, J. L. H. (2014). *Desarrollo y evaluación de una pintura fotocatalítica para disminuir NoX presentes en el aire*. Universidad de Chile.

Gobierno de España. (2019). *Plan de acción para la implementación de la agenda 2030 hacia una estrategia española de desarrollo sostenible*. 1-164. <http://agenda2030.mx/#/home>

Horn, R. (1985). *Memphis: Objects, Furniture, and Patterns*. (Wuarto Mar).

Lovera Parmo, D. (2010). *EL MITO DE LA LIBERTAD DE EXPRESIÓN EN LA CREACIÓN ARTÍSTICA*. Revista de Derecho (Valdivia), 23(1), 155-180. <https://doi.org/10.4067/S0718-09502010000100007>

OMS. (2019). *Nuevo coronavirus 2019*. Organización Mundial de La Salud. <https://www.who.int/es/emergencias/diseases/novel-coronavirus-2019>

Philippe, F. L., & Vallerand, R. J. (2008). *Actual environments do affect motivation and psychological adjustment: A test of self-determination theory in a natural setting*. *Motivation and Emotion*, 32(2), 81-89. <https://doi.org/10.1007/s11031-008-9087-z>

Rittel, H. W. J., & Webber, M. M. (1973). *Dilemmas in a general theory of planning*. *Policy Sciences*. <https://doi.org/10.1007/BF01405730>

Sesma, Á. (2020). *MINILAB taller Ao1*.

Stouhi, D. (2019). *Aire y naturaleza en el interior: beneficios de la biofilia en la arquitectura*. Archdaily. <https://doi.org/0719-8914>

Vázquez, M., Millán, L., Verastegui, L., & Bencherif, S. (2016). *RE WATER*. https://www.youtube.com/watch?v=-_fDD9igjic4

Viladàs, X. (2008). *Diseño rentable : diez temas a debate*. In TA - TT - (1a. ed. en). Index Book.

Wilson, E. O. (1990). *Biophilia* (Harvard 19).

Figuración

Flechoso, R. (2019) *Time-line BBAA*. [FIGURA 1]. Recuperado del propio autor.

Núñez, B. (2015) *Facultad de Bellas Artes, otro corredor*. [FIGURA 2]. Recuperado de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Facultad_de_Bellas_Artes_otro_corredor_Universidad_Complutense_Madrid_Espa%C3%B1a_2015.JPG.

Malopez21. (2016) *Facultad de Bellas Artes*. [FIGURA 3]. Recuperado de [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Facultad_de_Bellas_Artes_\(Universidad_Complutense_de_Madrid\).JPG](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Facultad_de_Bellas_Artes_(Universidad_Complutense_de_Madrid).JPG)

ESNE, *Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología de Madrid*. (2014) [FIGURA 9]. Recuperado de https://www.flickr.com/photos/esne_es/13779828734/in/photostream/

UE, *Universidad Europea de Madrid* (n.d.) [FIGURA 10]. Recuperado de <https://universidadeuropea.es/conocenos/claustro>

Guzmán, Antonio (n.d.) *Rehabilitación de espacio para Escuela Taller en edificio industrial de los años 60* .[FIGURA 11]. Recuperado de <http://www.mamenmoreno.com/index.php/?arquitectura/escuela-taller-ied/>

ESNE, *ESNE Fab Lab*. (2016) [FIGURA 12]. Recuperado de <https://www.esne.es/esne-fab-lab-el-espacio-donde-se-construyen-las-ideas/>

Daydreamers Design, *Rising Moon*. (2013) [FIGURA 13]. Recuperado de [https://daydreamersdesign.hk/projects/#prettyphoto\[118\]/9/](https://daydreamersdesign.hk/projects/#prettyphoto[118]/9/)

HOK, *The Qube*. (2009) [FIGURA 14]. Recuperado de <https://www.archilovers.com/projects/43097/gallery?278624>

Dominique Coulon & Associés, *Library and theatre* (2014) [FIGURA 15] Recuperado de <http://coulon-architecte.fr/projet/505/isbergues>

Kontor, *Facebook's office by Setter Architects* (2013) [FIGURA 16] Recuperado de <https://www.setter.co.il/portfolio/facebook-rothschild-tel-aviv-offices>

Millman, Matthew, *ForeScout Design* (2016) [FIGURA 17] Recuperado de <https://www.officelovin.com/2017/02/01/inside-forescouts-modern-new-san-jose-headquarters/>

Dytham, Klein, *Google Japan* (2013) [FIGURA 18] Recuperado de <https://www.dezeen.com/2013/06/12/google-japan-by-klein-dytham-architecture/>

Weilblen, Dirk, *SOHO Bund/ AIM Architecture* (2015) [FIGURA 19] Recuperado de <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/792747/soho-bund-aim-architecture/577b2606e58ece232d000089-soho-bund-aim-architecture-photo>

PS Arkitektur, *Oficina de Microsoft en Lund* (2017) [FIGURA 20] Recuperado en <https://reformark.se/en/projekt/microsoft/>

PS Arkitektur, *Coke Magic* (2017) [FIGURA 21] Recuperado en <https://reformark.se/en/projekt/coca-cola/>

SB ID, Swiss Bureau Interior Design & Build, *Undisclosed Travel Company* 2020) [FIGURA 22] Recuperado en <https://www.sb-id.com/projects/undisclosed-travel-company-pitch/>

Lucas y Hernández-Gil, *Casaplata Sevilla*(2018) [FIGURA 23] Recuperado en <http://www.lucasyhernandezgil.com/#/projects/89>

Designboom, *Restaurante diseñado por Mats Fahlander y Agneta Pettersson*(2015) [FIGURA 24] Recuperado en <https://www.designboom.com/architecture/oaxen-resturant-mats-fahlander-and-agneta-pettersson-stockholm-07-25-2015/>

Santamaría, Cecilia, *Interior del ascensor de la facultad de Bellas Artes UCM* (2020) [FIGURA 25] Recuperado por la autora.

Hudson Reed, *Conjunto con Inodoro y Lavabo de Cerámica con Acabado Efecto Roble MDF* (2020) [FIGURA 28] Recuperado en <https://es.hudsonreed.com/conjunto-con-inodoro-y-lavabo-de-ceramica-con-acabado-efecto-roble-mdf-64272>

Yeongwoo.Kim, *Eco Urinal* (2010) [FIGURA 29] Recuperado en <https://www.yankodesign.com/2010/08/27/whoa-men-to-pee-and-wash-in-the-same-stand/>

Wici Concept, *Référence des WC lavemains (n.d.)* [FIGURA 27] Recuperado en <https://www.wici-concept.com/>

Alain Gilles, *Buzzville* (2014) [FIGURA 30 Y 31] Recuperado en <http://www.alaingilles.com/en/project/11/buzzville>

ONTO Design Studio, *Book Store* (2018) [FIGURA 34] Recuperado en <https://www.behance.net/gallery/66705199/BOOKSTORE-Interior-Design>

TRICOTA Design Studio, *DUCA* (2019) [FIGURA 35] Recuperado en <https://www.tricota.com.ar/proyectos/duca.php>

Ilmiodesign, *Hotel Allegro Isora* (2019) [FIGURA 36] Recuperado en <https://www.ilmio.design/hoteles/9-hoteles/71-hotel-allegro>

2LG Studio, *Granville Park* (2017) [FIGURA 37] Recuperado en <http://www.2lgstudio.com/projects/granville-park/>

Zrobym architects, *Banana Flat* (2018) [FIGURA 38] Recuperado en <https://zrobym.by/interer/dizajn-kvartir/banana-flat.html>

Buckley, Sam (2020) [FIGURA 39] Recuperado en <https://www.instagram.com/p/B7tA1xFlkrp/>

EstudioReciente, *Casa DLO3* (2019) [FIGURA 40] Recuperado en <https://estudioreciente.es/festival-mdf03>

Plutarco Design, *VLRD11* (2018) [FIGURA 41] Recuperado en <https://plutarco.design/portfolio/vlrd11-2018/>

Quim Marin Studio (2017) [FIGURA 42] Recuperado en <https://quimmarinstudio.tumblr.com/post/161677207379/new-posters-by-quim-marin-studio-wwwquimmarincom>

Zinovatnaya, *Utopía* (2017) [FIGURA 43] Recuperado en <https://zinovatnaya.com/UTOPIA>

MAJ Decoration (2020) [FIGURA 44] Recuperado en <https://maj-decoration.fr/realisations/decoration-chambre-parentale/>

Karim Rashid, *Prizeotel Hannover* (2016) [FIGURA 45] Recuperado en http://www.karimrashid.com/projects/#category_7/project_927

La Bolleur, *Clubhouse* (2018) [FIGURA 46] Recuperado en <https://www.labolleur.com/projects/clubhouse/>

Blik Supergraphics (n.d.) [FIGURA 47] Recuperado en https://www.whatisblik.com/products/tryypzyoyd-pattern-wall-tiles?utm_source=pinterest&utm_medium=social&variant=6508181380

Lanoë Marion, *Dili gris* (2019)[FIGURA 48] Recuperado en <https://www.lanoemarion.com/portfolio/gris-dili/>

Universal Design Studio, London (n.d.) [FIGURA 49] Recuperado en <https://www.universaldesignstudio.com/projects/universal-design-studio/>

ANEXO I - Escalera de diseño

La escalera de diseño es una manera de clasificar a las empresas según el uso que den al diseño.

Nivel 1

NO HAY DISEÑO

El diseño es un factor que no se tienen en cuenta ni para el producto ni para la empresa.

Nivel 2

ESTILISMO

La empresa hace uso del diseño para la identificación y la estética de esta.

Nivel 3

PROCESO

La empresa tiene en cuenta el factor de diseño en todo el desarrollo de producción.

Nivel 4

ESTRATEGIA

La empresa usa el diseño como una filosofía en el negocio.

ANEXO II - Código de las encuestas



Encuesta 1



Encuesta 2



Encuesta 3

ANEXO III - Mapa Mental

Trabajo

Proyecto
Objetivo
Organización
Timeline
Equipos
Compañerismo
Conclusiones
Conexión
Madrugar
Metro
Ordenador
Tupper
Horario
Uniforme
Protocolo
Rutina
Monotonía
Desarrollo
Esfuerzo
Vocación
Aspiración
Conciliación
Reto
Capitalismo
Dinero
Supervivencia
Necesidad
Sustento
Comer
Ocio
Estabilidad

Descanso

Valeria
Psicolabis
Horchata
Sandwich
Infusión
Café
Snack
Incienso
Velas
Meditación
Cafetería
Terraza
Playa
Horizonte
Spa
Yoga
Casa
Oasis
Cotilleo
Multimedia
Música
Casco
Móvil
Serie
Selfie
Juegos
Televisión
Amigos
Libro
Cama
Cigarros
Hamaca
Dibujar
Procrastinación
Estirar
Ducha
Baño

Dormir
Pausa
Desconectar
Recargar
Cómodo
Paréntesis
Tranquilidad
Ocio
Gastos
Relax
Noche
Lluvia
Recreo
Vacaciones

Estrés

Universidad
Burocracia
Profesores
Examen
TFG
Presentación
Exposición
Reuniones
PPT
Acupuntura
Realidad
Hambre
Zona confort
Taquicardia
Expectativas
Superación
Ansiedad
Insomnio
Intranquilidad
Ira
Engordar
Comprar
Mudanza
Cerveza
Café
Colas
Caro
Familia
Suegros
Cenas
Niños
Divorcio
Ultimatum
Tiempo
Navidad
Deadline
Final de mes

Reiniciar
COVID
Cuarentena
Limpieza
Médico
Noticias
Paro
Parado
Internet
.net
LAG
Google
Adobe
Pantalla azul
Negro
Facebook
Scrum

Responsabilidad

Confianza
Cumplir
Edad
Presión
Esfuerzo
Aspiración
Paro
Profesionalidad
Seriedad
Coordinación
Puntualidad
Horas
Autoridad
Sinceridad
Consecuencias
Poder
Peso
Cansancio
Estrés
Putada
Padres
Niños
Contrato
Plantas
Mascotas
Pacto
Promesa
Trabajo
Status
Legalidad
Nómina
Jerarquía
Liderazgo
Subordinación
Desempeño

Sostenibilidad

Mascarillas
Capitalismo
Política
Compromiso
Cambio
Climático
Intereses
Calidad
Ciclo
Vida
Proteger
Salud
Futuro
Supervivencia
Osos Polares
Pingüino
Tortugas
Microclima
Biosfera
Biocenosis
Liquen
Catástrofe
Naturaleza
Elementos
Natural
Energía
Solar
Naturaleza
Ecosistema
Economía
Medio ambiente
Contaminación
Ecología
Reciclar
Verde
Diseño
Renovable

© ¿POR QUÉ LOS MILLENNIALS CIERRAN LA PUERTA CON EL PIE? LA FACULTAD DE BELLAS ARTES COMO UN NUEVO HOGAR

Trabajo de Fin de Grado.

Escrito e ilustrado por María Moreno Campos
mmoren19@ucm.es

Tutorizado por Ángel Sesma Herrera
angelses@ucm.es

Universidad Complutense de Madrid.
Facultad de Bellas Artes.
Grado en Diseño. (2020)

Todos los derechos reservados
No se permite la reproducción total o parcial de esta obra sin
autorización previa de los titulares del copyright.
Impreso y hecho en España.



**UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE**
MADRID