



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

Pensamiento, arte y comunicación: la importancia de hacer llegar el mensaje

Coords.

Nuria Navarro Sierra
Raquel Vinader Segura
Olga Serrano Villalobos

Dykinson, S.L.

PENSAMIENTO, ARTE Y COMUNICACIÓN:
LA IMPORTANCIA DE HACER
LLEGAR EL MENSAJE



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

PENSAMIENTO, ARTE Y COMUNICACIÓN:
LA IMPORTANCIA DE HACER
LLEGAR EL MENSAJE

Coords.

NURIA NAVARRO SIERRA
RAQUEL VINADER SEGURA
OLGA SERRANO VILLALOBOS

Dykinson, S.L.

2023

PENSAMIENTO, ARTE Y COMUNICACIÓN:
LA IMPORTANCIA DE HACER LLEGAR EL MENSAJE

Diseño de cubierta y maquetación: Francisco Anaya Benítez

© de los textos: los autores

© de la presente edición: Dykinson S.L.

Madrid - 2023

N.º 99 de la colección Conocimiento Contemporáneo

1ª edición, 2023

ISBN 978-84-1122-718-6

NOTA EDITORIAL: Los puntos de vista, opiniones y contenidos expresados en esta obra son de exclusiva responsabilidad de sus respectivos autores. Dichas posturas y contenidos no reflejan necesariamente los puntos de vista de Dykinson S.L., ni de los editores o coordinadores de la obra.

Los autores asumen la responsabilidad total y absoluta de garantizar que todo el contenido que aportan a la obra es original, no ha sido plagiado y no infringe los derechos de autor de terceros. Es responsabilidad de los autores obtener los permisos adecuados para incluir material previamente publicado en otro lugar. Dykinson S.L. no asume ninguna responsabilidad por posibles infracciones a los derechos de autor, actos de plagio u otras formas de responsabilidad relacionadas con los contenidos de la obra. En caso de disputas legales que surjan debido a dichas infracciones, los autores serán los únicos responsables.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN. EL RETO DE PENSAR Y COMUNICAR EN LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN	13
--	----

NURIA NAVARRO SIERRA
RAQUEL VINADER SEGURA
OLGA SERRANO VILLALOBOS

SECCION I

REFLEXIONES EN TORNO A LA BÚSQUEDA DE LA IDENTIDAD EN LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

CAPÍTULO 1. EL <i>BREAKOUT EDU</i> COMO MÉTODO PARA OPTIMIZAR EL APRENDIZAJE Y MOTIVACIÓN EN ALUMNOS UNIVERSITARIOS: UNA PROPUESTA PRÁCTICA PARA LA ASIGNATURA DE PSICOMETRÍA	18
---	----

ADRIÀ MARCO-AHULLÓ
ISRAEL VILLARRASA-SAPIÑA
JOSÉ LUIS BERMEJO-RUIZ

CAPÍTULO 2. IMPLANTACIÓN DE UN APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS (ABJ) EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS: LA IMPORTANCIA DEL ANÁLISIS PREVIO DE LA PREDISPOSICIÓN Y MOTIVACIÓN DEL ESTUDIANTE HACIA LA METODOLOGÍA	33
---	----

SONIA GARCÍA MERINO
JAIME SERRADA SOTIL
BELÉN OBISPO DÍAZ
MIRIAM GRANADO PEINADO

CAPÍTULO 3. ESTIMULACIÓN COGNITIVA, LINGÜÍSTICA Y EXPRESIVA EN PERSONAS CON DEMENCIA. DISEÑO DE UNA PLATAFORMA DIGITAL: FORGET ME NOT 2.0.....	51
--	----

LUIS DEL BARRIO ARANDA

CAPÍTULO 4. EDUCAR MEDIANTE INTELIGENCIA ARTIFICIAL (IA)...	68
---	----

MARÍA CARMEN MARTÍNEZ MURCIANO

CAPÍTULO 5. EL PENSAMIENTO PEDAGÓGICO DE PAULO FREIRE EN CORRESPONDENCIA CON LA HUMANIZACIÓN DE LA SOCIEDAD Y LA APLICACIÓN DE LAS TICS	87
---	----

HORTENSIA CARRANZA ROJAS
ANA LUCÍA MURILLO VILLAMAR

CAPÍTULO 6. LO QUE SUBYACE DETRÁS DE LAS PANTALLAS. RUTA DE CAPTACIÓN DE MENORES PARA EL CONSUMO DE PORNOGRAFÍA.....	104
<p>OLGA SERRANO-VILLALOBOS ISLENY CRUZ-CARVAJAL PABLO HIDALGO COBO</p>	
CAPÍTULO 7. EL APRENDIZAJE EN LOS PROCESOS DE DECISIÓN DE LOS CONSUMIDORES UNIVERSITARIOS EN MARKETING DEPORTIVO	144
<p>RAFAEL CANO TENORIO DIEGO GÓMEZ-CARMONA PEDRO PABLO MARÍN DUEÑAS ARACELI GALIANO CORONIL</p>	
CAPÍTULO 8. APLICACIONES DEL ANÁLISIS DE SISTEMAS DE DISCURSOS EN LA DOCENCIA DE ESTUDIOS DE COMUNICACIÓN. EVIDENCIA EMPÍRICA A PARTIR DE LA PRODUCCIÓN PERIODÍSTICA SOBRE PROSTITUCIÓN Y PORNOGRAFÍA.....	158
<p>CARLOS RODRÍGUEZ CRESPO OLGA SERRANO-VILLALOBOS JOSÉ LUIS LÓPEZ SANGÜESA</p>	
CAPÍTULO 9. EDUCACIÓN POR COMPETENCIAS EN LAS AULAS UNIVERSITARIAS: UN PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE BASADO EN LA CREATIVIDAD DIGITAL, LA NEUROPSICOLOGÍA, LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES Y EL MINDFULNESS	183
<p>NIEVES FÁTIMA OROPESA RUIZ MARÍA ARACELI PÉREZ GARCÍA</p>	
CAPÍTULO 10. LA LUCHA CONTRA LA DESINFORMACIÓN A TRAVÉS DE LAS REDES SOCIALES: EL USO DE TIKTOK POR AGENCIAS DE VERIFICACIÓN EN EUROPA Y AMÉRICA	200
<p>PABLO HIDALGO COBO BELÉN PUEBLA-MARTÍNEZ OLGA SERRANO-VILLALOBOS</p>	
CAPÍTULO 11. USOS, ATITUDES E CRENÇAS DAS LÍNGUAS CRIOULAS E DOS SEUS FALANTES EM SÃO TOMÉ E PRÍNCIPE. UMA ABORDAGEM DESDE O DISTRITO DE LOBATA.	221
<p>MARIA MONTROY</p>	

SECCION II
EL ARTE Y LA CREATIVIDAD COMO HERRAMIENTAS DE
INNOVACIÓN DOCENTE

CAPÍTULO 12. ARTE DIGITAL EN LA ASIGNATURA DE LENGUAJE ARTÍSTICO Y SU INCIDENCIA EN LA FORMACIÓN INICIAL DOCENTE.....	247
RAMÓN ESTEBAN CÁRDENAS PÉREZ IRMA LAGOS HERRERA PAULA URZUA CARMONA	
CAPÍTULO 13. LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN ENSEÑANZA ONLINE DE ASIGNATURAS VISUALES.....	270
NADIA MCGOWAN MARCELO FRAILE NARVÁEZ ISMAEL SAGREDO OLIVENZA	
CAPÍTULO 14. UNIVERSIDAD Y MUSEO EN EL APRENDIZAJE ENTRE PARES. EXPERIENCIA ARTÍSTICA Y ALFABETIZACIÓN VISUAL DE MAESTROS EN FORMACIÓN.....	286
SOLEDAD FERNÁNDEZ-INGLÉS	
CAPÍTULO 15. EDUCACIÓN EMOCIONAL A TRAVÉS DEL COLOR Y EL ARTE: EL <i>ART THINKING</i> COMO METODOLOGÍA DE INNOVACIÓN DOCENTE CON ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA	305
LANZA PRAT, MARINA LUQUE MALDONADO, NURIA MARTÍNEZ-GARCÍA, INMACULADA	
CAPÍTULO 16. ARTE, COMUNICACIÓN Y TRANSFORMACIÓN DIGITAL. EVOLUCIÓN Y ADAPTACIÓN DE DISCURSOS CURATORIALES EN LAS REDES SOCIALES DEL MUNDO POSTPANDEMIA.....	322
MARTA PÉREZ IBÁÑEZ	
CAPÍTULO 17. CO-CREACIÓN EN ARTES PLÁSTICAS: GENERACIÓN DE IDENTIDAD DE GRUPO EN UN ENTORNO DE ENSEÑANZA UNIVERSITARIA.....	343
EVA M ^a DOMÍNGUEZ GÓMEZ	

CAPÍTULO 18. EL TALLER VIRTUAL DE DISEÑO: LA IMPLEMENTACIÓN DE METODOLOGÍAS PROYECTUALES PARA LA CONSTRUCCIÓN COLECTIVA Y PROGRESIVA DEL CONOCIMIENTO.....	368
MARCELO FRAILE-NARVAEZ	
ROBERTA BARBAN-FRANCESCHI	
BEGOÑA YÁÑEZ-MARTÍNEZ	
CAPÍTULO 19. PROYECTO REAL DE DISEÑO E IMPRESIÓN 3D PARA INTERVENIR EN EMERGENCIAS EN ÁREAS DE DIFICULTAD LOGÍSTICA: TAREA INTEGRADA PARA LA INCLUSIÓN DE COMPETENCIAS TRANSVERSALES Y ODS EN LA UNIVERSIDAD	390
RAFAEL CONDE MELGUIZO	
DANIEL ALONSO MARTÍNEZ	
CAPÍTULO 20. AUDIOVISUALES INTERACTIVOS A TRAVÉS DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS EN EL ÁMBITO DEL DISEÑO DE INTERACCIÓN.....	407
CELIA ANDREU-SÁNCHEZ	
MIGUEL ÁNGEL MARTÍN-PASCUAL	
CAPÍTULO 21. IDENTIDAD E ICONO. LA READAPTACIÓN DEL PROYECTO ‘MENINAS MADRID GALLERY’ COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA PARA EL CONOCIMIENTO DEL PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL DE LA PROPIA LOCALIDAD	421
VICTORIA TORIBIO-LAGARDE	
CAPÍTULO 22. MODELO DE UTILIDAD <i>TV ALL</i> : DISEÑO Y CREACIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES EN LA TELEVISIÓN EDUCATIVA INTELIGENTE EN BASE AL PATRÓN DE BUENAS PRÁCTICAS	438
CLAUDIA SÁNCHEZ DURÁN	
CAPÍTULO 23. UNA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA BASADA EN EL <i>STOP MOTION</i> Y EL <i>ABP</i> PARA PROPICIAR PROCESOS DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE ADAPTADOS A LOS RITMOS DEL ALUMNADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA.....	457
NURIA LUQUE MALDONADO	
MARINA LANZA PRAT	
INMACULADA MARTÍNEZ-GARCÍA	

CAPÍTULO 24. EDUCACIÓN ARTÍSTICA E INCLUSIÓN SOCIOEDUCATIVA COMO ESTRATEGIAS DE INNOVACIÓN DOCENTE	475
DIEGO ORTEGA-ALONSO JAVIER CORTÉS-MORENO TERESA AMEZCUA-AGUILAR	
CAPÍTULO 25. PLANEA, ARTE Y ESCUELA: INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN (ARTÍSTICA).....	498
FERNANDO TRUJILLO SÁEZ ANGELINA LORELÍ PADILLA HERNÁNDEZ	
CAPÍTULO 26. DIBUJO EN LA CARENCIA DE DIBUJO	524
JOSÉ MARÍA BULLÓN DE DIEGO	
CAPÍTULO 27. EDUCACIÓN EMOCIONAL Y CÓMIC, UNA PROPUESTA PRÁCTICA	543
DEIMANTE JONUSAITYTE MARGA VIVES BARCELÓ	
CAPÍTULO 28. CONEXIÓN ENTRE HISTORIA Y PROYECTO EN UN NUEVO ABORDAJE EN LA ENSEÑANZA ONLINE DE HISTORIA DEL DISEÑO	561
ROBERTA BARBAN FRANCESCHI BEGOÑA YÁÑEZ-MARTÍNEZ MARCELO FRAILE NARVAEZ	
CAPÍTULO 29. MATERIALES DIDÁCTICOS DEL MUPAI: UNA PROPUESTA DESDE LOS FONDOS DEL MUSEO Y LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA PARA LOS OBJETIVOS DE LA AGENDA 2030.....	577
NOELIA ANTÚNEZ DEL CERRO LORENA LÓPEZ MÉNDEZ AMAIA SALAZAR RODRÍGUEZ ROBERTO FERNÁNDEZ VALLBONA	
CAPÍTULO 30. SENTIDOS, IMAGEN Y SONIDO. EXPERIENCIAS EN LA FORMACIÓN DOCENTE PARA PRIMERA INFANCIA	604
INÉS LÓPEZ MANRIQUE	
CAPÍTULO 31. PATRIMONIO ECLESIASTICO DURANTE LA GUERRA CIVIL Y POSGUERRA: EL CUADRO DE LA ASUNCIÓN DE EBBRUCENA, ALMERÍA.....	618
NADELA SALMERÓN LEONA	
CAPÍTULO 32. PAISAJE PANDÉMICO. FOTOGRAFÍA Y SILENCIO	634
CRISTINA LÓPEZ-POLÍN JUAN CARLOS OLIVER TORELLÓ MARIA-JOSEP MULET GUTIÉRREZ	

SECCIÓN III
DESAFÍOS EN LA INNOVACIÓN DOCENTE Y LA TRANSFERENCIA
EN COMUNICACIÓN

CAPÍTULO 33. LET'S TALK ABOUT ENVIRONMENTAL IMPACT: UN COIL ENTRE ESTUDIANTES DE 'BIOLOGÍA', 'BIOLOGÍA MARINA' Y 'AGRONEGOCIOS' DE LA UNIVERSIDAD VERACRUZANA Y 'RADIO Y PÓDCAST' DE LA UNIVERSIDAD SAN PABLO – CEU.....	653
SARA RUIZ GÓMEZ	
CAPÍTULO 34. ANÁLISIS DE LA IMAGEN TURÍSTICA DE LAS CIUDADES EN LAS REDES SOCIALES. CASO PRÁCTICO: COMPARACIÓN ENTRE LISBOA Y MADRID.....	668
CELIA SANCHO BELINCHÓN DORA SANTOS-SILVA	
CAPÍTULO 35. LAS WEBSERIES COMO VEHÍCULO PARA LA INNOVACIÓN DOCENTE. ESTUDIO DE CASO DE UN PROYECTO UNIVERSITARIO	689
LAURA CORTÉS-SELVA	
CAPÍTULO 36. EPISTEMOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN TEÓRICA EN PUBLICIDAD.....	707
LUIS GALLARDO VERA	
CAPÍTULO 37. PROPUESTA DE INNOVACIÓN DOCENTE EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL: MODOS DE MIRAR(SE) DESDE UNA PERSPECTIVA INTERSECCIONAL	729
MAR BINIMELIS ADELL ELENA OROZ	
CAPÍTULO 38. ¿CÓMO COMBATIR LA DESINFORMACIÓN? RASGOS DE LAS FAKE NEWS Y RUTINAS PROFESIONALES DE LOS FACT-CHECKERS	746
ÁLVARO LÓPEZ-MARTÍN BEATRIZ MUÑOZ HIDALGO ALBA CÓRDOBA-CABÚS	
CAPÍTULO 39. ANÁLISIS DE LA COMUNICACIÓN POLÍTICA EN LOS PLANES DE ESTUDIO DE COMUNICACIÓN DE LAS UNIVERSIDADES ESPAÑOLAS	765
ANDREA MORENO CABANILLAS ARITZ GOROSTIZA CERVIÑO	

CAPÍTULO 40. MEJORA DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE E INCLUSIÓN DE ESTUDIANTES ERASMUS A TRAVÉS DE LA UTILIZACIÓN DIDÁCTICA DE LOS MUSEOS	786
ANA PEDREÑOS-SANTOS JOSÉ A. RUIZ SAN ROMÁN	
CAPÍTULO 41. LA COMUNICACIÓN CIENTÍFICA A TRAVÉS DEL ABSTRACT VISUAL COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA	804
MIGUEL ÁNGEL MARTÍN-PASCUAL CELIA ANDREU-SÁNCHEZ	
CAPÍTULO 42. EL EYE TRACKER EN LA FORMACIÓN EN USABILIDAD WEB. UNA EXPERIENCIA DOCENTE	820
CELIA ANDREU-SÁNCHEZ MIGUEL ÁNGEL MARTÍN-PASCUAL	
CAPÍTULO 43. IMPACTOS DE LA ENSEÑANZA DE PERIODISMO EMPRENDEDOR: ESTUDIO DE CASOS DE MEDIOS DIGITALES FUNDADOS POR EGRESADOS UNIVERSITARIOS	835
CAROLINA ALBORNOZ FALCÓN NICOLÁS ELEBI RAMÓ INDIA MOLINA	
CAPÍTULO 44. BRANDING ET NOUVEAUX MÉDIAS NUMÉRIQUES UNE STRATÉGIE À 360° POUR VITE DONNER UNE IDENTITÉ DE MARQUE	855
WALLEZ	
CAPÍTULO 45. APLICACIÓN DE FIGMA EN EL DISEÑO DE APPS CON UX/UI Y EVALUACIÓN MEDIANTE RÚBRICAS EN GOOGLE CLASSROOM	879
DAVID POLO SERRANO	
CAPÍTULO 46. LA CONSOLIDACIÓN DE UNA RED DE PROFESIONALES PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA ENSEÑANZA Y LA PRÁCTICA DEL PERIODISMO EMPRENDEDOR. EL CASO SEMBRAMEDIA.....	895
CLAUDIA LILIANA BEDOYA SANDOVAL LUIS ALBERTO MARTÍNEZ ÁLVAREZ	
CAPÍTULO 47. HACIA UNA PROPUESTA TEÓRICO-METODOLÓGICA EDUCOMUNICATIVA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA ARTICULACIÓN ENTRE LA PROGRAMACIÓN TELEVISIVA EDUCATIVA ECUATORIANA Y LA FORMACIÓN CURRICULAR: PERTINENCIA Y LIMITACIONES	911
HORTENSIA CARRANZA ROJAS	

CAPÍTULO 48. INTEGRACIÓN, APLICACIÓN Y SINERGIAS DE LA ASIGNATURA TELEVISIÓN Y VÍDEO AL “PROYECTO EXPLORIA” DE LA FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD SAN PABLO CEU	930
ROBERTO C. GOZALO GARCÍA TERESA BARCELÓ UGARTE	
CAPÍTULO 49. PUBLICIDAD INTERACTIVA Y SOCIAL : UN PROYECTO DE E-APRENDIZAJE-SERVICIO PARA LA ALFABETIZACIÓN TECNOLÓGICA DE FAMILIAS Y MENORES	950
MARIAN BLANCO-RUIZ ESTHER MARTÍNEZ PASTOR	
CAPÍTULO 50. LA PRODUCCIÓN PUBLICITARIA A TRAVÉS DEL CONTRATO DE COPRODUCCIÓN	967
VÍCTOR ÁLVAREZ-RODRÍGUEZ LOURDES GALLARDO-HURTADO	
CAPÍTULO 51. EL GUIÓN PARA PUBLICIDAD A TRAVÉS DEL VIAJE DEL HÉROE	980
VÍCTOR ÁLVAREZ-RODRÍGUEZ	

CONEXIÓN ENTRE HISTORIA Y PROYECTO EN UN NUEVO ABORDAJE EN LA ENSEÑANZA ONLINE DE HISTORIA DEL DISEÑO

ROBERTA BARBAN FRANCESCHI

Universidad Internacional de La Rioja

BEGOÑA YÁÑEZ-MARTÍNEZ

Universidad Complutense de Madrid

MARCELO FRAILE NARVAEZ

Universidad Internacional de La Rioja

1. INTRODUCCIÓN

El presente capítulo relata un nuevo abordaje en la enseñanza online de la Historia del Diseño, explica los factores relevantes que llevaron a adoptar este nuevo enfoque y el porqué de la conexión entre la enseñanza de la Historia con la enseñanza de Proyecto.

Saber proyectar es fundamental para un diseñador, en el caso del grado online en Diseño de Interiores de la Universidad Internacional de La Rioja, las asignaturas que enseñan cómo proyectar configuran los pilares de la formación, integran conocimientos impartidos en las demás asignaturas, pues el alumno necesita de los saberes múltiples teóricos y prácticos para el pensamiento proyectual.

Las asignaturas del grado que imparten la Historia del Diseño tienen un papel fundamental en pensamiento proyectual, pues fomentan la reflexión y pensamiento crítico, hace el alumno cuestionar los acontecimientos e incorporan en su acción un pensar resolutivo, pragmático y reflexivo (Shön, 1983).

La enseñanza de la historia del Diseño promueve un pensamiento crítico sobre la actualidad y el pasado, así como, aspectos culturales y sociales.

Aporta herramientas para entender, analizar, indagar y desarrollar una visión crítica además de construir un diálogo entre el presente y el pasado.

El investigador Rafael Amato Bruno de Lima (2021) comenta que área de la Historia del Diseño, desde su creación ha tenido un enfoque en entender la evolución de la pedagogía y del proyecto de Diseño, y una mirada en la producción, la industrialización y la cultura del Diseño, fomentando así el conocimiento de la evolución estética y a la vez conecta con las cuestiones socioculturales

Rafael Amato Bruno de Lima (2021), relata que, la construcción de la narrativa de la historia, se presentan por diversas rutas y miradas desde el presente hacia el pasado, llevando a la revisión histórica y su articulación desde otras perspectivas. Esta flexibilidad en la construcción de las narrativas históricas no está aislada de los cambios en la sociedad, refleja el modo de pensar y ver el mundo en la actualidad.

En el contexto estudiado este cambio no solo impacta el área de historia también impacta el área de proyecto. Debemos puntuar algunos cambios ocurridos en el pensamiento proyectual que ha pasado del proceso lineal al complejo.

El pensamiento lineal, está estructurado en una secuencia, podemos realizar una analogía a una línea de producción industrial, racional, un proceso que no permite la retroalimentación (Van der Linden et ál, 2010; Montaner,2002; Quesada, 2001) se relacionamos con este modelo con la cronología de histórica ella también es secuencial y linear no permite una relectura y reconfiguración, un enfoque racional.

Actualmente el pensamiento lineal, en una sociedad que es nueva dinámica fluida, eclética, múltiple y efímera, (Bauman, 2006; Lipovetsky, 2019), en que se actualiza y se reconfigura muy rápidamente dado a la tecnología (Virilio, 1993) y su propio sistema de funcionamiento (Lyotard, 1984) y necesidad, ha llevado a un nuevo modelo de pensamiento del complejo.

El cambio del lineal al complejo se configura en un contexto industrializado por una cultura postmoderna, dispersa, yuxtapuesta, plural y indeterminada con predominio de lo digital y simultaneo. (Franceschi,

2016; Harvey,1990) El pensamiento complejo, está más de acorde con la realidad de la vida (Morin, 2007) en el ámbito de la enseñanza de la historia del diseño el pensamiento complejo impacta en la posibilidad de relectura de los acontecimientos históricos el cambio las narrativas históricas tal como argumenta Lima (2021).

En el área proyectual incorpora el pensamiento sistémico un entendimiento del mundo más holístico y flexible, con muchas variables que se reconfiguran y que son interactivas al largo del proceso proyectual (Milton y Rodgers, 2011; Sanches, 2017; Cardoso, 2011).

Otro cambio que importa en el contexto de la asignatura investigada es el modelo de enseñanza presencial al online. En la enseñanza online ocurre una disminución del contacto con el profesor y una mayor autonomía del alumno, esto impacta en la organización de los contenidos porque exige que las conexiones, las líneas de pensamiento y conceptos desarrollados a lo largo de la historia sean más explícitos y con esto más ágil, revertiendo en una fluidez del uso del conocimiento teórico y reflexivo a la práctica proyectual.

Esta apertura de miradas y rutas que argumenta Lima (2021) en la enseñanza online posibilita una construcción de una narrativa más acorde a las necesidades de dicha enseñanza, facilita la transferencia de conocimiento y la evidencia de conexiones con otras áreas y momento históricos. El estudiante es educado para ser más autónomo y con una capacidad de análisis y reflexión ampliada para que pueda identificar como los aspectos tecnológicos, culturales y sociales impactan en la estética y en el pensamiento proyectual de cada época y así adoptar sus criterios a seguir.

Se observa que es importante tener en cuenta las metodologías mixtas que se utilizan en un modelo online los modelos asincrónicos / sincrónicos. Donde el alumno en solitario, y de forma asíncrona estudia los temarios de la asignatura, y posteriormente, de forma síncrona, se reúne con él profesor, dentro de un espacio virtual para comunicar sus dudas (Fleischmann, 2021).

El alumno desde el primer día del curso tiene acceso a la planificación de las asignaturas y sus contenidos, una estructura preestablecida y más

rígida que la presencial, y la relación entre profesor y alumno se establece de otro modo, se comunican por foro y una vez por semana tienen clases online. Se requiere un abordaje distinto al presencial, pues se deben planificar previamente las conexiones y las transferencias.

Esta nueva dinámica en las relaciones entre los alumnos, entre los profesores y entre alumno y profesor, hace necesario que las conexiones y transferencia de conocimiento entre las asignaturas sean más explícitas.

Esta nueva dinámica fluida, ecléctica, múltiple y efímera, (Bauman, 2006; Lipovetsky, 2019) se manifiesta en las relaciones entre los alumnos, entre los profesores y entre alumno – profesor. Siendo justificable que las conexiones y transferencia de conocimiento entre las asignaturas sean más explícitas, orientación más estructurada para identificar conceptos y contextos.

Estos aspectos son importantes cuando nos deparamos con alumnos que viven en la sociedad actual, que en el caso de la asignatura de Historia del Diseño, Cultura y Arquitectura del Siglo XX, impartida en el primer semestre del primer año del grado Diseño de Interiores de la Universidad Internacional de La Rioja pasa a ser organizado los temas por conceptos y no por una cronología histórica.

2. OBJETIVOS

El objetivo de este estudio es aportar una visión holística, fomentando el análisis y significado del diseño y el aprendizaje de herramientas analíticas en la enseñanza online de la Historia del Diseño.

Identificar un modelo de organización de la asignatura online de Historia del Diseño que mejore el desarrollo de proyectos por medio de un mejor entendimiento de los factores históricos y culturales que están involucrados en un recurso creativo y comunicativo de la sociedad.

Obtener un conocimiento fundamental para el entendimiento de las relaciones entre cultura, sociedad, tecnología, ciencia, diseño, arte y arquitectura, factores presentes en la evolución de la historia y teoría del diseño, las artes y la arquitectura.

3. METODOLOGÍA

La metodología adoptada para definir el nuevo modelo de la asignatura Historia del Diseño, Cultura y Arquitectura del Siglo XX en la modalidad online fue estudiar la memoria del grado y identificar los objetivos de la asignatura en el plan de estudios, después analizar las asignaturas del grado para obtener un entendimiento holístico y a continuación verificar los enfoques de los seis talleres de proyecto, para así detectar los factores relevantes para la creación de la estructura de contenidos de asignatura y como resultado la definición del nuevo abordaje de la asignatura.

3.1. IDENTIFICACIÓN DE LOS OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

Primero, se identificó los objetivos de la asignatura que son: abordar la historia y teoría del diseño, las artes y la arquitectura del siglo XX. Adquirir conocimiento, habilidades de análisis e identificar el significado histórico del diseño. Saber que el diseño es un recurso creativo y comunicativo de la sociedad y metodologías de estudio aplicadas a la historia del diseño, la cultura y la arquitectura.

3.2. ANÁLISIS DE LAS ASIGNATURAS DEL GRADO

Tras identificar los objetivos se analizó las asignaturas del grado, identificando la estructura, para entender el grado holísticamente. Se observa que el grado tiene vertientes que trabajan habilidades tecnológicas, de gestión, comunicación oral y escrita, y conocimientos técnicos, teóricas y prácticos.

3.3. ANÁLISIS DE LAS ASIGNATURAS DE TALLER

Al analizar el grado como un todo, se ha detenido en las asignaturas seis asignaturas de Taller, son las adecuadas para trabajar la transferencia de conocimientos, porque son las que converge y aplica el conocimiento de las demás asignaturas en la práctica proyectual. Veremos cual son los contenidos para poder comprender mejor la organización de la asignatura de historia.

El primer taller de **Elementos y Composición** tiene como objetivo formar el alumno en aspectos gráficos y de representación de los proyectos

de diseño, composiciones de color y forma, disposiciones armoniosas de objetos y la utilización de la perspectiva y de los efectos visuales.

PRIMER CURSO			
PRIMER CUATRIMESTRE		SEGUNDO CUATRIMESTRE	
Asignaturas	ECTS	Asignaturas	ECTS
Historia del Diseño, Cultura y Arquitectura del Siglo XX	6	Historia de la Creatividad hasta el Siglo XX	6
Fundamentos de la Imagen	6	Fundamentos de la Materia	6
Ética y Deontología	6	Fotografía	6
Dibujo I. Análisis Espacial y Objetual	6	Dibujo II. Asistido por Ordenador	6
Sistemas de Representación Geométrica	6	Taller I. Elementos de Composición	6
Total primer cuatrimestre	30	Total segundo cuatrimestre	30

TERCER CURSO			
PRIMER CUATRIMESTRE		SEGUNDO CUATRIMESTRE	
Asignaturas	ECTS	Asignaturas	ECTS
Claves Culturales de Actualidad	6	Grandes Figuras del Diseño Contemporáneo	6
Instalaciones	6	Mediciones y Presupuestos	6
Gestión de Dirección y Ejecución de Obra	6	Dirección de Arte	6
Modelado 3D	6	Legislación Aplicada	6
Taller IV. Prototipado mediante Nuevas Tecnologías	6	Taller V. Diseño de un Evento	6
Total primer cuatrimestre	30	Total segundo cuatrimestre	30

SEGUNDO CURSO			
PRIMER CUATRIMESTRE		SEGUNDO CUATRIMESTRE	
Asignaturas	ECTS	Asignaturas	ECTS
Historia del Mobiliario	6	Teoría de los Medios Audiovisuales	6
Fundamentos de la Estructura y la Técnica	6	Fundamentos de la Industria	6
Imagen y Comunicación	6	Experiencia del Usuario	6
Tecnologías Digitales en el Diseño de Interiores	6	Argumentación y Persuasión	6
Taller II. Proyecto Medioambiental	6	Taller III. Proyecto Residencial	6
Total primer cuatrimestre	30	Total segundo cuatrimestre	30

CUARTO CURSO			
PRIMER CUATRIMESTRE		SEGUNDO CUATRIMESTRE	
Asignaturas	ECTS	Asignaturas	ECTS
Rehabilitación y Reformas	6	Optativa 2	6
Optativa 1	6	Optativa 3	6
Escenografía	6	Creación de un Portafolio	6
Emprendimiento y Liderazgo Creativo	6	Trabajo Fin de Grado	12
Taller VI. Proyecto Interdisciplinar	6		
Total primer cuatrimestre	30	Total segundo cuatrimestre	30

Asignaturas por curso del grado de Diseño de Interiores

Fuente: Elaboración propia, información de la memoria del grado Diseño de Interiores, Universidad Internacional de La Rioja.

El segundo taller de **Proyecto Ambiental** tiene como objetivo formar el alumno en aspectos medioambientales en proyectos de diseño de interiores, parámetros de sostenibilidad. Ciclo de vida de los materiales y huella de carbono del proceso de diseño. Limitación de la demanda y el consumo energético. Las tres R: reducir, reutilizar, reciclar y desarrollar de un proyecto mediante aprovechamiento de materiales provenientes de residuos.

El tercer taller de **Proyecto Residencial Fundamentos del espacio doméstico** en el diseño de interiores tiene como objetivo formar el alumno en la evolución histórica de las actividades dentro de la vivienda. Relación entre funcionalidad, ergonomía y estética y desarrollar un proyecto de diseño residencial para una vivienda unifamiliar.

El cuarto taller de **Prototipado mediante Nuevas Tecnologías** tiene como objetivo formar el alumno en la aplicación del modelado 3D a la elaboración de prototipos de diseño, manejar las herramientas básicas para corte numérico e impresión 3D, De la idea al objeto. Saber la

posibilidades y restricciones del prototipado digital y desarrollar de una pieza de diseño para fabricación digital.

El quinto taller **Diseño de un Evento** tiene como objetivo formar el alumno en conocer y analizar de ejemplos creativos relevantes, adecuar el diseño a la finalidad del evento, gestionar los tiempos y plazos de ejecución del diseño y desarrollar una propuesta de diseño para un evento real.

El sexto taller **Proyecto Interdisciplinar** tiene como objetivo formar el alumno en técnicas y estrategias de creación importadas desde otras disciplinas tales como: Land art, performance, instalaciones y videoarte. Apoyar en la definición conceptual y espacial de la propuesta y posibles variantes Pautas para colaborar con éxito en una propuesta con varios agentes implicados, y desarrollar un proyecto de diseño a nivel profesional. Realización de dibujos, maquetas, planos, modelos y fotomontajes.

3.4. FACTORES RELEVANTES PARA LA CREACIÓN DE LA ESTRUCTURA DE CONTENIDOS DE ASIGNATURA

Se observa en el análisis de los contenidos de los talleres, que adoptar una estructura cronológica de la evolución del diseño del siglo XX, sería contar la evolución del Diseño sin la posibilidad de crear una transferencia de conocimiento y un dialogo con las problemáticas trabajadas en los talleres.

Una organización linear de los contenidos no aportaría una transferencia de conocimientos, la estructura debería estar organizada en temáticas relacionadas con las áreas de proyecto y dentro de las temáticas se trabajan conceptos organizados en una línea de evolución cronológica dónde permite el entendimiento y la aplicabilidad del conocimiento en los talleres del grado.

Otro factor importante al analizar los talleres fue analizar en paralelo las metodologías de proyecto actuales para incorporar esta visión en la organización de los temas de la asignatura. Se ha observado que contemplar la retroalimentación y el pensamiento complejo sería importante y abordar e estudio del usuario en Historia del Diseño sería fundamental para el entendimiento de la retroalimentación en el proceso de proyectual.

Al finalizar el análisis de los talleres se observa que la organización por conceptos sería la adecuada porque es una estructura sistémica que adopta la complejidad y incorpora dinámicas actuales de la sociedad y el pensamiento complejo con enfoque en la resolución de los proyectos de Diseño.

4. RESULTADOS

La asignatura se organizó en diez temas, que se dividen en tres grandes bloques. El primero bloque está formado por los temas uno al tres es la fundamentación de conceptos básicos de diseño, el segundo bloque está formado por los temas cuatro al siete está vinculado a la funcionalidad, al diseño emocional, semántico y lenguaje, y el último bloque formado por los temas 8 al 10, ubican los conceptos transversales.

El primer tema. **Diseño. Evolución del concepto**, tiene impacto en todos los talleres, porque con este tema el alumno aprende qué es diseño, entiende las relaciones del diseño con su entorno, sabe qué es la cultura del diseño y conoce mejor las propiedades formales que están presentes en la evolución del diseño.

Es el punto de partida desde el que analizar el diseño y su recorrido histórico, que nos facilitará los conocimientos esenciales para la puesta en situación de la disciplina que nos ocupa. Explica qué es y sus relaciones con la cultura del diseño; auxiliará en la comprensión de los factores que acompañan la evolución histórica del diseño, su desarrollo está íntimamente conectado con la evolución de la sociedad, tecnología, ciencia y arte. El diseño está vivo, está en constante evolución porque el medio ambiente en que vivimos está en constante transformación y el diseñador es el profesional que sabe leer dichas transformaciones.

El segundo tema **Arte, tecnología y ciencia**, aporta una visión holística que impacta en todos los talleres, el alumno consigue entender la transformación del concepto de arte, y relacionar el papel de la tecnología en la evolución del diseño, además de comprender el pensamiento científico del diseño.

En este tema hablaremos del arte, la tecnología y la ciencia, tres conceptos que están muy presentes en el diseño y la arquitectura, miraremos la evolución del saber hacer del arquitecto y el diseñador. El arte como forma y estética. Veremos su evolución y transformación hasta llegar al debate que ha consumido décadas de la historia, el debate entre la forma más adecuada a la máquina. Entenderemos el papel de la tecnología en la mejora de los espacios interiores y el de la ciencia en el diseño como un pensamiento científico, objetivo y planificado.

El tercer tema **Influencias artísticas del siglo XX**, un repaso por los movimientos del arte del siglo XX que han influido en el diseño. Introduce al alumno a la historia de la disciplina con ejemplos de dichas manifestaciones. Este tema es principalmente artístico, pero nos centraremos en la influencia en el diseño gráfico e industrial. Veremos aplicaciones en publicidad y también las nuevas investigaciones en el mundo de la fotografía.

El alumno conseguirá conocer las principales vertientes artísticas del siglo XX, entender la transversalidad entre arte, diseño y arquitectura y analizar los cambios ocasionados en el arte y diseño provocado por acontecimiento socioculturales y políticos del siglo XX.

El cuarto tema **Funcionalidad**, un concepto muy importante para un diseñador de interiores dado que gran parte de su labor está pautado en este concepto. Este tema se ve las características de la funcionalidad tanto en el área del diseño como en la de arquitectura. La funcionalidad es la búsqueda de optimizar espacios y entender las necesidades de los habitantes, pasa también por entender las actividades que se desarrolla en el espacio.

Se estudia espacio doméstico en los siglos XIX y XX se configuraba como el espacio femenino. Esto cambia en el siglo XX, evoluciona, se optimiza y se desarrolla como un espacio que gana racionalidad y tecnología por medio de los electrodomésticos incorporados, liberando a la mujer para poder desarrollar otras actividades dentro de la familia.

También se aborda el concepto de habitar, cómo ha evolucionado al cambiar la sociedad el modo de vivir, la forma en que dicha transformación espacial pasa del modelo burgués parisino del siglo XIX, a un

modelo funcional y racional de la arquitectura moderna que une la búsqueda en la calidad de vida, la higiene y la evolución tecnológica.

Veremos que, por las transformaciones sociales, los espacios en la segunda mitad del siglo XX adoptan una visión funcional, pero con una parte humana y con respeto a la individualidad de cada uno. Esa así que la relación del habitar en el siglo XX ha pasado por transformaciones y, en consecuencia, la configuración de los espacios también.

El alumno conseguirá identificar la funcionalidad en el diseño de los objetos y en la arquitectura. Entender las transformaciones culturales, sociales y de modos de vida que ha llevado a los arquitectos y diseñadores a investigar nuevas posibilidades espaciales. Entender el contexto doméstico y el papel de la mujer en él, para comprender el motivo de la incorporación de los electrodomésticos en el hogar. Entender las posibilidades de reconfiguración del espacio por medio de los mecanismos que posibilitan su flexibilización. Saber cómo la cocina ha sido un elemento transformador en el espacio y en la vida de las personas.

El quinto tema **Diseño emocional y lenguaje**, entender estos factores es crucial para que el alumno trabaje adecuadamente la empatía y la calidad de vida emocional de los usuarios que utilizarán los espacios. En este tema veremos los acontecimientos socioculturales y económicos que determinaron el modo en que los países y las empresas se comunicaban con la sociedad de consumo.

Hablaremos de los elementos que componen la cultura del diseño, veremos temas de concepto y teoría para poder entender los aspectos de la forma que culmina en el diseño emocional y su lenguaje.

La relación entre razón y emoción es una constante en el diseño, sea cual sea su área de actuación, gráfica, producto, moda o interiores. El lenguaje y la emoción son elementos importantes que, desde los inicios del siglo XX, están en constante actualización.

Conocer los elementos que definen el lenguaje y la emoción y cómo se han desarrollado a lo largo del siglo XX, posibilita una práctica de la profesión más consiente y asertiva, una comunicación más efectiva con los usuarios y los demás agentes relacionados en el proceso del diseño.

El alumno en este tema sabrá identificar los factores emocionales y estéticos del diseño y la arquitectura. Entenderá las transformaciones culturales, sociales y de modos de vida que ha llevado a los arquitectos y diseñadores a investigar nuevos lenguajes. Entenderá cómo el diseño es un factor de construcción de identidad individual y colectivo, una herramienta potente para la sociedad de consumo.

El sexto tema **Tecnología e innovación**, tiene impacto en todos los talleres, se estudia las diferencias en los conceptos de técnica, tecnología e innovación. La relación del diseño con la tecnología y la innovación es abordada en dos ámbitos, primero desde la óptica de la evolución de los objetos de comunicación y tecnológicos, como la radio, la televisión, el ordenador y el teléfono móvil, que han cambiado el comportamiento y las relaciones sociales y culturales, además de repercutir en la relación de los espacios, ya sean públicos o privados. En segundo lugar, veremos la relación de la tecnología y la innovación con lo material y los métodos de producción y la relación directa con la forma y la estética.

Al leer este tema el alumno conseguirá, identificar la diferencia de los conceptos de técnica, tecnología e innovación. Entenderá la tecnología como factor de transformaciones culturales, sociales y de modos de vida en las tres últimas décadas del siglo XX. Y visualizará que la tecnología es un factor determinante en el lenguaje del diseño.

El séptimo tema **Trabajar**, tiene impacto en los talleres que trabaja nlos ambientes domésticos y otros que tienen relación con espacios que necesitan áreas de trabajo. En este tema veremos cómo el trabajo ha sufrido varias transformaciones en el transcurso de la evolución de la humanidad: anteriormente se realizaba en el campo, y en los hogares, luego migra a la ciudad, donde se consolidó la división del trabajo y el hogar.

En este proceso, las **oficinas** se han convertido en espacios importantes en las estructuras de las empresas y la sociedad. Hay un incremento creciente de los servicios administrativos, tanto públicos como privados, las actividades se vuelven más complejas y tienen diferenciación **jerárquica y funcional**.

A finales del siglo XVIII, las oficinas eran un espacio importante en las estructuras de las empresas y la sociedad, su evolución hasta los días

actuales pasa por organizaciones espaciales rígidas y lineales hacia espacios flexibles, adaptables y un trabajador nómada, en este contexto las tecnologías y el mobiliario ganan importancia.

Al leer este tema el alumno conseguirá, identificar las tipologías de los espacios de trabajo. Saberá las transformaciones en los sistemas de mobiliario. Entenderá las transformaciones culturales, sociales y de modos de vida que han llevado a las transformaciones y la evolución del trabajo intelectual del siglo XX.

El octavo tema **Vivir la ciudad**, tiene impacto en todos los talleres que trabajan con espacios efímeros y espacios que dialogan con la ciudad y la calle. En este tema veremos la evolución de la ciudad entre los siglos XIX y XX, dicha evolución ha posibilitado la configuración de una multitud de espacios en los que, actualmente, los diseñadores de interiores intervienen, como teatros, tiendas, espacios públicos y cafeterías, entre otros.

La ciudad brinda a los diseñadores de interiores la posibilidad de trabajar en un contexto multicultural, dinámico y con usos diversos: públicos, culturales, de ocio, de servicios, pueden estar al aire libre o cubiertos, ser efímeros o no. La ciudad, tal como la conocemos hoy, es parte del desarrollo de la civilización y de los cambios culturales, sociales, comportamentales y también tecnológicos.

En este tema entenderás cómo estos espacios dependen de una estructura urbana que busca facilitar las relaciones sociales de los ciudadanos, entenderemos los tipos de actividades y los elementos que apoyan la vida en los espacios públicos.

El alumno saberá identificar los espacios de la ciudad, su evolución y transformación. Entenderá las transformaciones culturales, sociales y de modos de vida que ha llevado a las transformaciones y la evolución de la ciudad y sus espacios.

El noveno tema **Sostenibilidad**, tiene impacto en todos los talleres y más específico en el taller de Proyecto Ambiental. En este tema veremos la evolución del concepto de sostenibilidad y los impactos que ha tenido en la sociedad en los siglos XX y XXI. Dicha evolución ha posibilitado

una actitud del diseño más respetuosa con el medio ambiente y los materiales, también propició el concepto de reciclabilidad con la rehabilitación de antiguos edificios posibilitando otros usos. Los conceptos de usar y tirar y de reciclar estarán muy presentes en este temario.

El tema tiene como objetivo relatar la evolución del concepto de sostenibilidad para que el alumno conozca los referentes del área en el diseño y arquitectura, también para que sepa los proyectos de diseñadores y teóricos que han trabajado con la sostenibilidad en el siglo XX.

El alumno conseguirá identificar los conceptos de usar y tirar, de reciclar y de circularidad. Entenderá el concepto de sostenibilidad y su evolución a lo largo del siglo XX en el diseño. Conocer los referentes del siglo XX en el ámbito del diseño sostenible.

El décimo tema **Usuario**, tiene impacto en todos los talleres dado que en la metodología de proyecto actual el usuario tiene un espacio en el proceso de proyecto muy relevante. En este tema veremos tres aspectos del usuario en el diseño de interiores y en la arquitectura.

En el inicio del siglo XX, el usuario era entendido como una **máquina** y el espacio era creado para subsanar sus necesidades mínimas y de confort ambiental. Luego, el cuerpo humano pasa a ser la unidad de medida para crear el espacio y la relación con los demás objetos que lo habitan; la ergonomía es la ciencia encargada de su estudio.

A mediados del siglo XX, el entendimiento de las necesidades del usuario se amplía, y además de generar un espacio con cualidades físicas para el usuario, **es necesario que dichos espacios generen bienestar y equilibrio emocional**. Para esto es fundamental el estímulo multisensorial y perceptivo, que se logra mediante aspectos subjetivos, como la forma, el color y la luz. También los temas culturales influyen en la construcción del espacio.

Por último, a finales del siglo XX, el usuario se vuelve parte del proceso del diseño, es considerado un factor importante en el desarrollo de un buen diseño, su opinión, el modo que se relaciona con el espacio y los objetos. La mirada del diseño se dirige hacia la **experiencia del usuario**.

Al leer este tema el alumno conseguirá identificar la relación del usuario con factores físicos del espacio. Entenderá los factores emocionales y de percepción que implican el usuario y el espacio. Entender el papel del usuario en el proceso de diseño.

Como podemos observar el abordaje de los temas es bastante amplia y transversal, abarca los conceptos fundamentales que ayudarán a agilizar el entendimiento de las demás asignaturas.

5. DISCUSIÓN

El nuevo abordaje de la enseñanza de Historia del Diseño contempla los modelos asincrónicos / sincrónicos (Fleischmann, 2021), fomenta el desarrollo autónomo del alumno y la relación con el profesor de intercambio de conocimiento en el espacio virtual.

La división de tres grandes bloques, posibilita varias abordajes y trabajar en diversas escalas (objeto, usuario, espacio y ciudad), el primer bloque trabaja conceptos básicos de Diseño, el segundo bloque trabaja conceptos específicos y universales, y el ultimo bloque trabaja conceptos transversales.

La propuesta de un cambio estructural en la organización de los temas de una estructura linear pautada en la evolución historia y por orden cronología (Van der Linden et ál, 2010; Montaner,2002; Quesada, 2001) para una organización sistémica pautada en la transferencia de conocimiento, estructurada por temas que impactan y facilitan un entendimiento de otras asignaturas (Milton y Rodgers, 2011; Sanches, 2017 ; Cardoso, 2011). Resaltamos que la estructura linear y cronológica para a ser empleada en el desarrollo de los contenidos de los temas y no en la estructura de los contenidos de la asignatura.

El nuevo enfoque didáctico de la Historia del Diseño, en que se trabaja la flexibilidad en la construcción de las narrativas históricas, la incorporación de diversas rutas y miradas desde el presente hacia el pasado (Lima, 2021), generando nuevas perspectivas conectada con el modo de pensar y ver el mundo de la sociedad contemporánea, se adecuada para el contexto de enseñanza online.

6. CONCLUSIONES

El nuevo abordaje de la asignatura modalidad online Historia del Diseño, Cultura y Arquitectura del Siglo XX fomentando el análisis y significado del diseño, pues lleva en cuenta las necesidades de la asignatura del grado con una mayor vinculación con la asignatura de proyecto, permite al alumno desarrollar una visión holística de la profesión.

El modelo identificado para la organización de la asignatura online de Historia del Diseño es la estructura de temas por conceptos y dentro de los temas el desarrollo de las líneas cronológicas, una estructura sistémica que adopta la complejidad e incorpora dinámicas actuales de la sociedad y el pensamiento complejo con enfoque en la resolución de los proyectos de Diseño, pues trabaja con conceptos para el desarrollo de proyectos que posibilitan un mejor entendimiento de factores históricos y culturales involucrados en un recurso creativo y comunicativo de la sociedad.

7. REFERENCIAS

- Bauman, Z. (2006). *Modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica.
- Cardoso, R. (2011). *Design para um mundo complexo*. Ubu Editora
- Fleischmann, K. (2021). Is the Design Studio Dead? - An International Perspective on the Changing Shape of the Physical Studio across Design Domains. *Design And Technology Education: An International Journal*, 26(4), 112-129. <https://ojs.lboro.ac.uk/DATE/article/view/2972>
- Franceschi, R. B. (2016). *Los arquetipos del pensamiento gráfico creativo en los diseñadores industriales de muebles brasileños entre 1950 hasta 2015* [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid] Repositorio Institucional <https://eprints.ucm.es/43491/1/T38974.pdf>.
- Harvey, D. (1990). *La condición de la postmodernidad: investigación sobre los orígenes del cambio cultural*. Amorrortu Ediciones
- Lima, R.A.B (2021, 8-9 de septiembre). O mito da História do Design frente aos debates historiográficos atuais. *MXRIO DESIGN - Distanciamento y Aproximaciones en Tiempos Excepcionales*, PUC RIO y Universidad Iberoamerica. <https://dad.puc-rio.br/2021/09/03/mxrrio-design-conference-2021/>

- Lipovetsky, G. (2019). El imperio de lo efímero: la moda y su destino en las sociedades modernas. Anagrama.
- Lyoartd, J. F. (1984). La condición postmoderna: informe sobre el saber. Ediciones Cátedra
- Milton, A y Rodgers, P. (2011). Diseño de Producto. Promopress.
- Montaner, M. J. (2002). Las formas del siglo XX. Editorial Gustavo Gili
- Morin, E. (2007). Introducción al pensamiento complejo. Editorial Gedisa
- Quesada, A. E. (2001). Creación y Proyecto, El método en diseño y otras artes. Institució Alfons el Magnànim
- Sanches, M. C.(2017). Moda e Projeto. Estratégias metodológicas em design. Estação das Letras e Cores.
- Shön, D.A. (1983). The reflective Practitioner. How professionals thin in action. Basic Book
- Van der Linden, J. C. S., Lacerda, A. P. y Aquiar, J. P. O. (2010, 13 -16 octubre). O caminho do projeto ao método de projeto. 9 Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. Universidade Anhembi Morumbi. Sao Paulo, Brasil.
- Virilio, P. (1993). O espaço crítico. Editora 34