
INFORME DE GESTIÓN

2021/2022

calidadUPV

GRADO EN INGENIERÍA EN DISEÑO
INDUSTRIAL Y DESARROLLO DE
PRODUCTOS POR LA UNIVERSITAT
POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

ETS de Ingeniería del Diseño

Objetivo.

Objetivo del informe:

- Analizar la información cuantitativa y cualitativa proporcionada por el SIQ UPV al objeto de proponer acciones de mejora.
- Analizar y rendir cuentas del desarrollo de las acciones de mejora propuestas en ediciones anteriores.

El informe ha sido elaborado por la Comisión Académica del Título, compuesta por:

Dirección académica del título a cargo de: SAIZ MAULEON, MARIA BEGOÑA

Nombre	En calidad de
MONSORIU SERRA, JUAN ANTONIO	Presidente/a
YUSTE PEREZ, PEDRO	Secretario/a
TORREJON GARCIA, M ^a ELENA	Vocal
ALCAIDE MARZAL, JORGE	Personal Docente E Investigador
AMPUERO CANELLAS, OLGA	Personal Docente E Investigador
CUENCA GOTOR, VANESA PAULA	Personal Docente E Investigador
ESTEVE SENDRA, MARIA CONSUELO	Personal Docente E Investigador
PUYUELO CAZORLA, MARINA	Personal Docente E Investigador
BONDOC, ANDREEA LORENA	Alumno/a
SALVADOR RIOS, ANTON	Alumno/a
SAMPER MARTINEZ, M ^a AMPARO	Jefe de los Servicios Administrativos

1. Análisis del funcionamiento y resultados del título

Fuente: Sistema de Información UPV Mediterrània

Nivel 1. Indicadores de actividad	Actividad docente			Actividad investigadora	Demanda	
	IAD ponderado	Tasa de PDI Doctor	Tasa de PDI a tiempo completo	IAI ponderado	Tasa de matriculación	Tasa oferta y demanda
Meta actual	NP	65	70	NP	100	350
Resultado 21/22	6.53	76.87	73.88	2.33	100.71	409.29
Meta propuesta	NP	65	70	NP	100	350

NP: No procede

Nivel 1. Indicadores de actividad del Título

1. Actividad docente:

El IAD ponderado ha aumentado un 0.3, superando la media de la UPV y colocándonos en el Q3.

La Tasa de PDI Doctor también ha ascendido 2.65 puntos, manteniéndose por encima de la meta establecida y mostrando una posición de estabilidad en el profesor doctor (Q1) siendo una titulación de grado.

La Tasa de PDI a Tiempo Completo ha descendido 1.12 puntos, pero se mantiene por encima de la meta establecida de 70 puntos y se ubica en el Q1 de la UPV.

2. Actividad investigadora:

Se ha incrementado, por tercer año consecutivo, el indicador de la investigación (2.33) en 0.8, superando holgadamente la meta establecida de 1.2.

3. Demanda:

La Tasa de Matriculación ha descendido 0,72, manteniéndose por encima de la meta definida de 100 y roza el Q2 de la UPV.

La Tasa de Oferta y Demanda ha aumentado 55 puntos, superando holgadamente la meta establecida, la media de la UPV y ubicándonos en el Q3.

La nota de corte se situó en el curso 21-22 en junio en 11,672, siguiendo la tendencia ascendente.

Justificación de las nuevas metas planteadas:

NO PROCEDE

Nivel 2. Indicadores de resultados	Docencia				Internacionalización			Empleabilidad		
	Tasa de graduación	Tasa de abandono inicial	Tasa de eficiencia	Tasa de rendimiento	Número de alumnos de intercambio recibidos	Porcentaje de alumnos titulados que han realizado intercambio académico	Porcentaje de estudiantes de nacionalidad extranjera	Porcentaje de alumnos titulados que han realizado prácticas en empresa	Porcentaje de no desempleados (encuesta a los 3 años)	Autoeficacia a los tres años
Meta actual	70	10	100	90	85	25	3	50	90	7
Memoria Verificación	50	10	80							
Resultado 21/22	84.56	8.45	95.59	92.45	88	27.66	4.62	58.87	92.73	5.64
Meta propuesta	70	10	100	90	85	25	3	50	90	7

Nivel 2. Indicadores de resultados del Título.

1. Docencia:

El valor de la Tasa de Graduación ha aumentado en 3.4 puntos, superando la meta actual, la definida en la Memoria de Verificación, superando en 38.58 puntos la media de la UPV y rozando el Q4.

La Tasa de Abandono ha subido 7.25 puntos. No obstante, está por debajo de la meta fijada en el grado y en la memoria de verificación. Este ascenso tan llamativo se debe a que el valor en el curso 19-20 tuvo un descenso abrupto (1.42) que atribuimos a las circunstancias derivadas de la pandemia y su repercusión en la dinámica natural del alumnado. La valoración del indicador actual tendría más sentido hacerla considerando la tendencia marcada por los últimos años (obviando el curso 19-20) y, en este sentido, sí que debemos revisar la tendencia al alza que venía mostrando y analizar a qué puede estar debida. Sospechamos que una de las razones pueda ser el deseo del alumnado por visibilizar y experimentar las materias propias de diseño desde el primer curso de grado. En este sentido, en breve se va a proceder a la revisión de los planes de estudio y se analizarán en detalle las materias impartidas en el primer año del grado. También puede influir el desconocimiento sobre la profesión de la Ingeniería en Diseño Industrial. Al respecto, ya existe una mejora en curso, que se mantiene, la 142_2018_02.

La Tasa de Eficiencia ha descendido en 2.06 puntos, encontrándose por encima de lo indicado en la Memoria de Verificación. Nos ubicamos por encima de la media de la UPV y en el Q3. Este indicador está relacionado con la tasa de abandono.

La Tasa de Rendimiento ha descendido ligeramente, 0.96 puntos. No obstante supera la meta propuesta y la media de la UPV, situándonos en el Q3.

2. Internacionalización:

El número de estudiantes de intercambio recibidos ha aumentado en 55 personas, superando la meta definida. Aquí ocurre lo mismo que se indicaba en la Tasa de Abandono. La pandemia supuso un caído abrupto en la posibilidad de intercambio estudiantil, lo que hace que este indicador muestre este salto tan elevado. No obstante, la tendencia que tenemos va en aumento, duplicando la media de la UPV y consolidándonos en el Q3.

El porcentaje de estudiantes titulados que han realizado intercambio académico ha aumentado en un 12.89%, superando la meta definida del 25%. Aunque superamos la media de la UPV aspiramos a mejorar

este resultado buscando nuevos destinos, en particular, los directamente vinculados con materias de Taller.

El porcentaje de estudiantes de nacionalidad extranjera también ha aumentado en un 1.16%, superando la meta establecida y ubicándonos en el Q1.

La normalización alcanzada por el fin de las limitaciones producidas por la pandemia ha consolidado estos indicadores.

3. Empleabilidad:

Las prácticas de empresa han aumentado en un 6,52%. A pesar de ello nos ubicamos ligeramente por debajo de la media de la UPV, y en el Q1.

El porcentaje de no desempleados ha mejorado en un 5,43%, superando la meta establecida y con tendencia en aumento los tres últimos años. Así mismo, supera la media de la UPV posicionándonos en el Q1.

El valor de autoeficacia aumenta 0.74. A pesar de este aumento nos ubicamos por debajo de la media de la UPV y en el Q1.

El resultado de la Autoeficacia en la encuesta T3 es de 5,6, valor que consideramos bajo y que debe ser mejorado. En la misma encuesta el alumnado evalúa la formación recibida con un 7.1 y los medios disponibles durante los estudios con un 7. Esto nos lleva a reflexionar sobre:

a) El grado de actualización de las materias impartidas respecto la demanda laboral actual, ya que el alumnado valora con 5.32 la preparación para lo que demanda el mercado laboral y con 6.19 las competencias específicas recibidas. Respecto al personal académico recibimos un valor de 6,9. Todos estos indicadores debieran mejorar. En la actualización de los Planes de Estudio prevista se analizarán las materias a impartir con la exigencia de contrastar su contenido para ofrecer una formación que cubra la demanda laboral actual y futura. También en la coordinación horizontal y vertical se tratará el tema (acciones de mejora 142_2021_13 y 142_2021_14).

b) Las metodologías docentes empleadas para un aprendizaje tutorizado, pero activo y autónomo, que dote al alumnado de capacidades y herramientas de autoaprendizaje y de trabajo colaborativo en equipos multidisciplinares, maximizando las soft skills. El alumnado nos evalúa las competencias transversales con un 7, pero aspiramos a mejorar este valor, revisando y replanteando el reparto de las competencias transversales a materias en el proceso actual en el que nos encontramos de adaptación de las competencias transversales. En este sentido se propone las acciones de mejora 142_2021_01, 142_2021_04 y 142_2021_05.

c) Cómo vamos a cubrir la necesidad del profesorado y la demanda actual del alumnado de aumentar los tiempos de trabajo en el desarrollo de productos mediante maquetas y prototipos reales. La Escuela está trabajando para maximizar el espacio de los talleres y el acceso del alumnado a los mismos. En este sentido se propone la acción de mejora 142_2021_06.

En las reuniones previstas para la coordinación horizontal y vertical se valorará la posibilidad de compartir prácticas entre asignaturas (horizontal) aprovechando el conocimiento adquirido en otras asignaturas y de actualizar el contenido de las asignaturas (horizontal-vertical). Al alumnado se le invita desde el PIAE+ a maximizar su paso por la universidad, aprovechando todos los recursos a su alcance, potenciando las competencias básicas y generales, transversales y específicas recibidas en el aula. También se debe reflexionar con el alumnado sobre las posibilidades de explotación de sus conocimientos para visibilizar el potencial laboral, ya que percibimos que les falta información. En este sentido, la asignatura optativa "Introducción a la profesión de la Ingeniería Industrial" está haciendo un gran trabajo.

Observaremos en los próximos cursos si estas acciones suponen una mejora en los indicadores.

Justificación de las nuevas metas planteadas:

No procede.

Nivel 3. Indicadores de satisfacción	Profesorado	Alumnado		Titulados	
	Satisfacción media del profesorado con la gestión del título	Satisfacción media del alumnado con la gestión del título	Satisfacción media del alumnado con la docencia impartida en el título	Satisfacción media del titulado con la formación recibida	Satisfacción media del titulado con la formación recibida a los tres años

Nivel 3. Indicadores de satisfacción	Profesorado	Alumnado		Titulados	
	Satisfacción media del profesorado con la gestión del título	Satisfacción media del alumnado con la gestión del título	Satisfacción media del alumnado con la docencia impartida en el título	Satisfacción media del titulado con la formación recibida	Satisfacción media del titulado con la formación recibida a los tres años
Meta actual	7	7	8	7	7
Resultado 21/22	7.6	7.43	8.43	8.16	7.14
Meta propuesta	7	7	8	7	7

Nivel 3. Indicadores de satisfacción del Título.

1. Profesorado:

La Tasa de respuesta de satisfacción media del profesorado ha mejorado respecto cursos anteriores, superando la meta definida de 7. A pesar de esta mejora, seguimos por debajo de la media de la UPV y el el Q0, lo que nos lleva al reto de mejorar este indicador para próximos cursos. En las reuniones de coordinación vertical y horizontal se tratará el tema (acciones de mejora 142_2021-13 y 142_2021-14).

Este indicador y el obtenido en la encuesta T3 sobre personal académico (6.9) se tratarán de mejorar invitando al profesorado del grado a una reflexión sobre el contenido de sus materias respecto a lo que la demanda laboral solicita. En las reuniones de coordinación vertical y horizontal se hará hincapié en este asunto.

En este sentido también se prevé un ajuste en asignaturas que son impartidas por varios departamentos, como Taller I, con el objetivo de centralizar la coordinación y de ofrecer al estudiantado una visión unificada y estructurada de los contenidos y trabajos a realizar.

2. Alumnado:

La Tasa de respuesta de satisfacción media del alumnado con la gestión del título ha ascendido 1.4 puntos, manteniéndose con tendencia ascendente los cuatro últimos años. Nos ubicamos por encima de la media de la UPV en el Q3.

3. Titulados:

La satisfacción media del titulado con la formación recibida en este curso ha ascendido ligeramente, superando la meta actual, la media de la UPV y posicionándonos en el Q2.

Igualmente, la satisfacción media del titulado con la formación recibida a los tres años ha aumentado ligeramente, y aunque superamos la meta propuesta nos queda pendiente el reto de llegar a la media de la UPV.

Justificación de las nuevas metas planteadas:

No procede

2. Análisis del nivel de alcance de las competencias

En la CAT realizada el día 02/05 se estudian detenidamente las competencias que se trabajan en las asignaturas, partiendo de los resultados del curso anterior. La Subdirección de Innovación Educativa revisó los puntos de control en los distintos niveles para articular dichas competencias, de cara a su inclusión en las Guías Docentes. La evaluación de las Competencias Transversales realizada a través de las asignaturas punto de control y su inclusión con el resto de Competencias del Título, consideramos que facilita su adquisición como parte integral del proceso formativo. Se consideran cubiertos los objetivos de Competencias Básicas y Generales, Transversales y Específicas.

Según el Informe de Evaluación de la Adquisición de Competencias del curso 20-21, se cubren

adecuadamente las competencias en los dos niveles de dominio propuestos, predominando la valoración media de B, seguida por la A.

Como cuestiones a destacar:

- Atendiendo al Informe de Ambientalización Curricular el título cumple el criterio de control operacional establecido por el SGA de la UPV establecido para las competencias generales y específicas, contando con 10 asignaturas ambientales, siendo una de ellas obligatoria.

- La CT7, Responsabilidad Ética, Medioambiental y Profesional se introdujo como punto de control en la asignatura de Química, incrementando la relevancia de esta competencia, tal y como se nos solicitaba en el informe anterior.

El Informe de Ambientalización solicita que determinemos si las competencias seleccionadas como ambientales se consideran adecuadas. A este respecto debemos indicar que actualmente nos encontramos con la adaptación e integración de las nuevas Competencias Transversales en las materias del Plan de Estudios, valorando las asignaturas en las que mejor trabajar con la CT_1 Compromiso Social y Medioambiental.

Así mismo, se nos solicita valorar si el indicador de ambientalización de la oferta se encuentra en su nivel óptimo. Actualmente tenemos 10 asignaturas en las que se trabaja la CT_7 y en las que se revisará su actualización a la CT1, en la adaptación que se está realizando. El indicador para todo tipo de asignaturas es del 13,49% y el calculado para asignaturas de formación básica y obligatoria es del 3,33%. Consideramos que el nivel es aceptable, pero tenemos la voluntad de mejorarlo en la adaptación actual que se está realizando.

3. Análisis de informes de evaluaciones internas y externas

Seguimiento por parte de la Comisión de Calidad UPV

La ERT, en el plazo establecido, presentó las alegaciones oportunas al informe de revisión y tras estudio de la Comisión de Calidad UPV el resultado final del informe fue FAVORABLE.

Seguimiento y acreditaciones por parte de agencias de calidad (AVAP, ANECA,

En el proceso de Reacreditación del título, se obtuvo el informe favorable de AVAP, junio de 2021, con las siguientes recomendaciones que serán estudiadas y trabajadas durante los informes de gestión.

1) Se recomienda revisar la asignación de competencias a materias, especialmente en las asignaturas de Matemáticas I y Matemáticas II, que corresponden a la Materia Matemáticas ya que no tienen asignada la competencia básica 4 descrita en la memoria del 2018, en ninguno de los dos itinerarios.

Se propuso la acción de mejora 142_2020_04 y procedemos a cerrarla en este informe de gestión.

2) Se recomienda revisar la asignación de las competencias básicas, generales y transversales a las asignaturas de la materia Formación Transversal en la Ingeniería ya que se producen de manera no uniforme entre itinerarios y algunas de ellas incluso no se llegan a desarrollar.

Se abre la nueva acción 142_2021_01 y trabajaremos en común los dos itinerarios en la asignación de las nuevas competencias transversales UPV.

3) Se recomienda detallar las asignaturas a nivel 3 y los resultados de aprendizaje esperados en materias como Principios Tecnológicos:

Tendremos en cuenta esta observación cuando se abra la memoria de verificación.

4) Se recomienda homogeneizar lo más posible las diferencias entre las guías docentes de los distintos campus y aumentar la información específica de la titulación sobre el perfil de egreso

Se debe profundizar en dicha coordinación y será trabajado en las diferentes reuniones de coordinación con EPSA (Acción 142_2020_03)

Por otra parte, el Título ha pasado por el proceso de evaluación para obtener la certificación EUR-ACE. El informe final fue emitido el 18/01/2022 con el resultado favorable con prescripciones. Dichas prescripciones forman parte del Plan de Actuación enviado a ANECA y son las siguientes.

En relación al sub-resultado 4. Investigación e Innovación

(PM1), Incrementar las actividades formativas y la evaluación en las asignaturas de: Informática, Metodología del diseño, Procesos industriales, Estética e historia del diseño, Materiales, Resistencia de materiales, Diseño del producto para equipamiento (EPSA), tal y como se está realizando ya en el TFG. Se propone a los profesores responsables de dichas asignaturas, incrementar las actividades formativas y la evaluación de las mismas para integrar completamente este sub-resultado.

Se propone acción de mejora 142_2021_09 para trabajar en esta PM1

En relación al sub-resultado 7. Comunicación y Trabajo en Equipo (PM2), incrementar las actividades formativas y la evaluación en las asignaturas de Diseño asistido por ordenador, Expresión gráfica I, Expresión gráfica II, Estética e historia del diseño, Taller de diseño I, Taller de diseño II, Diseño básico y creatividad. En ellas se propone a los profesores responsables que diseñen y utilicen actividades específicas, con sus correspondientes métodos de evaluación, para potenciar la comunicación oral, gráfica y escrita, así como el trabajo individual considerando la interdisciplinariedad y los contextos nacionales e internacionales.

Se propone acción de mejora 142_2021_10 para trabajar en esta PM2

4. Análisis de comunicaciones de los grupos de interés

En términos generales, las comunicaciones recibidas han sido respondidas de modo satisfactorio.

Las quejas realizadas (3) hacen referencia a:

- La denegación de cambio de grupo. Se explica que estando el grupo lleno no es posible realizar un cambio. Se le dan otras alternativas valorando el resto de asignaturas optativas.
- El calor en las aulas. Se contesta aludiendo al horario de climatización de la escuela y se le indica dónde se encuentran los mandos de activación del aire, por si en algún momento, dentro de la franja horaria, no estuvieran encendidos.

Se ha recibido únicamente 1 Mistral en referencia a la Guía Docente y/o Evaluación de una asignatura, resolviéndose por el Profesor Responsable, la ERT y el Defensor.

De las observaciones del profesorado (7) destacar las que hacen referencia a:

- Las limitaciones al alumnado para realizar trabajos prácticos en horas de acceso libre a los talleres sin presencia del profesorado y a las excesivas restricciones por parte de los técnicos de taller. También al poco uso de la maquinaria por parte del alumnado, a pesar de ser una infraestructura fantástica y en perfecto funcionamiento. En este sentido la Escuela ya está trabajando para mejorar el acceso del alumnado a los talleres, con las consideraciones de seguridad oportunas.
- Al deseo de tener una planificación de 12 semanas en lugar de 15 por cuatrimestre, para tener tiempo de hacer los primeros parciales sin parar las clases y tener tiempo para el segundo parcial y final. Tener una planificación de 12 semanas supone aumentar el número de horas por semana, lo que supone una mayor ocupación de espacios. Es esta última circunstancia la que no podemos asumir, puesto que la saturación de nuestros espacios es máxima.
- Se solicita que los horarios y calendarios del curso se publiquen antes de lo que se hace, a fin de que el POD se pueda organizar correctamente. Se ha dado traslado de esta petición a la subdirección pertinente. Se incrementarán los canales de comunicación con los departamentos y profesorado, además de informar sobre las opciones disponibles en Monnegre sobre los horarios de los departamentos y que facilitan el reparto del POD.

De las observaciones del alumnado (14) las más repetidas se refieren a:

- Deseo de tener asignaturas de modelado y diseño gráfico en el primer curso para tener dominio en segundo y tercero. Se analizará en la revisión de los Planes de Estudio.
- Falta de coordinación del profesorado entre asignaturas. Se trabajará en la coordinación horizontal y vertical.
- Solicitud para que las asignaturas básicas se basen en casos prácticos, en lugar de realizar problemas repetitivos. Se trabajará en la coordinación horizontal y vertical.
- Solicitan poder acceder a la infraestructura del departamento gráfico para darles un mayor uso y mejora en el aprendizaje. Se analizará la posibilidad de uso o su traslado a la zona de talleres para estudiar viabilidad de uso.
- Hay una demanda alta del acceso y uso de la maquinaria de los distintos talleres y laboratorios. Se ha propuesto una acción de mejora al respecto.

- Agradecimiento por la forma en que están repartidos los exámenes.

Según el informe de SQF durante el curso 2021/22 se registraron en total 3 comunicaciones (3 quejas), que fueron atendidas en tiempo y forma.

5. Revisión de la información pública

Comprobar que la información publicada en la microweb de la titulación es veraz, pertinente y se encuentra actualizada. En particular:

- Revisar la información estática que aparece en la página principal: <http://www.upv.es/titulaciones/GIDIDP/>
- Revisar la información estática que aparece en '¿Quieres saber más?': <http://www.upv.es/titulaciones/GIDIDP/info/masinformacionc.html>
- Revisar información publicada por la propia ERT

Resultado de la revisión de la web del título:

Se ha comprobado que la información publicada en la microweb de la titulación (tanto en la web de la UPV como en la de la ERT) es veraz, pertinente y se encuentra actualizada.

Se detectó una falta de actualización en el apartado de Internacionalización que fue rápidamente subsanada.

6. Acciones de mejora

Tipos de origen de las acciones de mejora

- A. Nivel de alcance de las competencias transversales.
- B. Seguimiento interno por parte de la CC UPV.
- C. Seguimiento y acreditaciones por parte de agencias de calidad externas.
- D. Comunicaciones de los grupos de interés.
- E. Revisión de la información pública.
- F. Iniciativa propia de los responsables del título.

6.1. Análisis de las actuaciones propuestas en años anteriores

Mejoras en curso

Código	Origen	Acción de mejora	Acciones desarrolladas y resultados
--------	--------	------------------	-------------------------------------

Código	Origen	Acción de mejora	Acciones desarrolladas y resultados
142_2018_02	C,D,F	Crear un equipo de trabajo para desarrollar y coordinar una estrategia a 3 años de desarrollo de actividades de difusión del diseño y la ingeniería del diseño.	<p>A continuación, se muestran las acciones realizadas a raíz de la firma del convenio entre la UPV y la Capitalidad Mundial del Diseño 2022, con la consideración de que dichas actividades continuarán durante todo el año 2022 y se ha manifestado la intención de seguir colaborando en el 2023. Así mismo, se indican actividades de difusión del diseño y la ingeniería del diseño realizadas en distintas asignaturas del grado.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exposición Retorn al Sentiment - Charlas de la asignatura "Introducción a la profesión de la Ingeniería en Diseño Industrial" - Participación en NUDE con la Cátedra Innovación, Diseño e Interculturalidad (IDC) - Asistencia a conferencias de la WDCV sobre políticas de diseño con alumnado EPS - Charla sobre marketing en la asignatura "Empresa" - Catedra UPV-Istobal. Nota de prensa - Exposición Diseño Inclusivo y Social y charlas Tardeando - Premio Innovación Social y Urbana 2021 - Exposición Casas para jugar - Charla El diseño desde la perspectiva de artesanas creativas - Concurso Rolser <p>Las charlas impartidas en la asignatura optativa "Introducción a la profesión de la Ingeniería en Diseño Industrial", abiertas al conjunto del alumnado de diseño, se consolidan generando sinergias entre el profesorado vinculado a la profesión, egresados y alumnado. La demanda por cursar esta asignatura va en aumento (en el curso 2021-2022: 48 estudiantes y en el curso 2022-2023: 66 estudiantes). A pesar de ser una optativa de primero, de estas charlas están saliendo lazos de networking y contactos para realizar futuras prácticas de empresa.</p> <p>En la siguiente etapa pretendemos involucrar al conjunto de estudiantes de la Escuela, ya que actualmente se ofertan solo al alumnado de Diseño y estamos comprobando cómo el interés puede ser mayor entre el resto de grados, en particular el de Mecánica. Es necesario generar sentimiento de Cultura del Diseño, y ese es nuestro propósito.</p> <p>La capitalidad mundial del diseño supone seguir dando valor a todas estas actividades y las que están por venir, por lo que solicitamos dar continuidad a esta acción. (Consultar pdf anexo)</p>

Código	Origen	Acción de mejora	Acciones desarrolladas y resultados
142_2018_03	B,D	Fomentar la participación de los alumnos y profesorado en la encuestas de satisfacción con la gestión del título a través de la insistencia en los medios disponibles, pantallas, charlas a los alumnos...	<p>El porcentaje de participación en la encuesta de satisfacción con la gestión del título ha aumentado.</p> <p>Se realizaron las siguientes acciones con el objetivo de aumentar la tasa de participación en la encuesta de gestión por parte de estudiantes y personal docente:</p> <p>Para el PDI, se enviaron correos desde Secretaría de Dirección para fomentar la participación, así como sucesivos recordatorios</p> <p>Para los estudiantes, se publicó en las redes sociales además de ponernos en contacto con profesores de asignaturas troncales de cada curso académico para que invitara a los estudiantes a poder realizar la encuesta al inicio de sus clases a la vez que les explicaba la importancia de ésta para la calidad de los títulos.</p> <p>Consideramos necesario mantener en activo esta mejora puesto que pensamos podemos superarla con más acciones de motivación tanto para el alumnado como para el profesorado. (Consultar pdf anexo)</p>
142_2020_03	C	Calendario de reuniones de coordinación con EPSA	<p>Se han organizado a través de la plataforma TEAMS reuniones EPSA-ETSID para tratar puntos comunes a la titulación.</p> <p>Consideramos oportuno mantener esta acción en desarrollo ya que consideramos necesario consolidarla y normalizarla para la buena coordinación entre la UPV y la EPSA.</p> <p>Se adjunta la fecha de la reunión realizada y el acta de la misma. (Consultar pdf anexo)</p>

Mejoras finalizadas

Código	Origen	Acción de mejora	Resultados finales
142_2019_04	A,C,F	Incrementar la presencia y el desarrollo de la CT_7 respondiendo al Informe Ambientalización 142.	Se implementa la CT_7 en la asignatura de Química. En la aplicación interactiva de Evaluación de la adquisición de competencias en el curso 2021-22 se comprueba el ascenso y la mejora en los últimos años de los valores globales de la CT_7. (Consultar pdf anexo)
142_2020_01	F	Fomentar, promover y desarrollar la cultura emprendedora en los estudiantes de la ETSID.	Se adjunta informe detallado de las acciones que se han llevado a cabo para fomentar, promover y desarrollar la acción propuesta. (Consultar pdf anexo)
142_2020_02	F	Propuesta de reutilización de la infraestructura creada para la docencia no presencial por causa del COVID 19	<p>Actualmente el profesorado sigue haciendo uso de la infraestructura creada para la docencia por causa de la pandemia del COVID 19.</p> <p>Gracias a que todas las aulas están equipadas con sistema de videoapuntes en algunas asignaturas se graba la parte práctica de la docencia, a fin de facilitar las tareas del alumnado en el desarrollo de las prácticas; en otros casos las tutorías de los TFG se están realizando mediante la plataforma TEAMS. Es una alternativa de utilidad que complementa no solo la docencia, sino también las tareas académicas en general.</p> <p>Se adjunta informe detallado con las acciones realizadas. (Consultar pdf anexo)</p>

Código	Origen	Acción de mejora	Resultados finales
142_2020_04	C	Revisar la asignación de competencias a la materia de matemáticas	Se considera implementada por haberse realizado la integración de la competencia indicada en las guías docentes. No obstante, al no ser de obligado cumplimiento se cierra la acción de mejora. Actualmente estamos con el proceso de Adaptación e Integración de las nuevas competencias transversales y en breve comenzaremos con las Generales. (Consultar pdf anexo)
142_2020_05	D,F	Modificar los créditos de Actividades Universitarias de 6 a 18 ECTS	La modificación de créditos de Actividades Universitarias de 6 a 18 ECTS se ha implementado. Se incorporará a la Memoria de Verificación en su próxima modificación

6.2. Propuesta de nuevas acciones de mejora

Código	Origen	Acción de mejora	Motivación
142_2021_01	B	Asignar las nuevas competencias transversales UPV a las materias del plan de estudios.	Adecuación al nuevo proyecto de Competencias Transversales UPV. En la aplicación VERIFICA-UPV, apartado Gestión de Títulos, se pueden asignar las CTs a las materias del plan de estudios.
142_2021_02	B	Asignar los sistemas de evaluación (aprobados en Consejo de Gobierno UPV, 10/03/22), indicando su ponderación mínima y máxima, a las materias del plan de estudios.	Adecuación a los nuevos sistemas de evaluación UPV. Observación: Todo valor definido en el rango [ponderación mínima, ponderación máxima] de un sistema de evaluación debe ser alcanzable teniendo en cuenta las ponderaciones definidas en el resto de sistemas de evaluación de su materia. Ejemplo: Si en una materia se definen dos sistemas de evaluación y uno de ellos tiene una ponderación mínima del 20%, la ponderación máxima del otro será, como máximo, el 80%
142_2021_03	F	Realizar en la Escuela una Jornada de Diseño anual con charlas y masterclass lideradas por diseñadores emergentes y consolidados.	Acercar a los estudiantes y profesionales del diseño a la realidad profesional y académica respectivamente. Crear vínculos profesionales entre alumnado de cuarto curso y profesionales del sector. Apoyar iniciativas estudiantiles.
142_2021_04	F	Consolidar la participación del alumnado en concursos de prestigio vinculados al Diseño de producto y Diseño gráfico.	Implementar el conocimiento adquirido en una competición profesional, cumpliendo con los requerimientos solicitados en el plazo indicado. Realizar maquetas y prototipos durante la fase de desarrollo y presentación final del proyecto.
142_2021_05	D	Participación del alumnado en Ferias Nacionales de Diseño.	Mostrar la capacidad de desarrollar proyectos y mostrarlos en una Feria Nacional con un plan de desarrollo y producción de los mismos.
142_2021_06	D,F	Analizar la posibilidad real de ofrecer al alumnado un espacio de acceso libre para la realización de maquetas de trabajo y/o prototipos.	Se trata de una demanda tanto de profesorado como de alumnado que desde la escuela debemos afrontar. Así mismo, se pretende que el alumnado sea autónomo en este espacio, ya que la Escuela solo dispone de dos técnicos de talleres para los cinco espacios de taller que disponemos. Otra motivación es la urgencia de visibilizar aún más, si cabe, la urgente necesidad de aumentar el número de técnicos de taller en la Escuela.

Código	Origen	Acción de mejora	Motivación
142_2021_07	F	Centralizar la asignatura de Taller I en un único departamento siguiendo con la pauta iniciada en años anteriores que persigue concentrar la docencia de la asignatura en un único departamento	Fortalecer el contenido de la asignatura ofertando las mismas dinámicas al conjunto del alumnado evitando comparaciones por la diversidad de planteamientos.
142_2021_08	D,F	Desvincular la asignatura de Física de las asignaturas Expresión Gráfica I y Expresión Gráfica II, en el Módulo I: Formación básica, en la Materia: Formación Transversal de la Ingeniería. Definir una materia (Física) con carácter de Formación Básica. Reflejar dicho cambio en la memoria de verificación.	La unión de estas asignaturas genera problemas a la hora de realizar el reconocimiento de créditos por materia. Mostrar una mayor coherencia en las dos materias resultantes.
142_2021_09	C	Incrementar las actividades formativas obligatorias que impliquen la realización de búsquedas bibliográficas y el uso con criterio de bases de datos, así como incorporar sistemas de evaluación que permitan evaluar la adquisición del sub-resultado 4.1, en las asignaturas de: Informática, Metodología del diseño, Procesos industriales, Estética e historia del diseño, Materiales, Resistencia de materiales.	Esta acción de mejora forma parte del plan de actuación de la ETSID y EPSA, remitido a ANECA para resolver las prescripciones allí indicadas.
142_2021_10	C	Incrementar las actividades formativas obligatorias, de tal modo que, se realicen actividades que desarrollen la capacidad para funcionar eficazmente en contextos nacionales e internacionales, de forma individual y en equipo, así como incorporar sistemas de evaluación obligatorios que permitan evaluar la adquisición del sub-resultado 7.2 en las asignaturas de: DAO, Expresión gráfica I y II, Estética e historia del diseño, Taller de diseño I y II y Diseño básico y creatividad	Esta acción de mejora forma parte del plan de actuación de la ETSID y EPSA, remitido a ANECA para resolver las prescripciones allí indicadas.
142_2021_11	B	Incorporación en la memoria de verificación de la adscripción de la titulación al ámbito de conocimiento: Ingeniería industrial, ingeniería mecánica, ingeniería automática, ingeniería de la organización industrial e ingeniería de la navegación.	Para dar cumplimiento a lo establecido en la Disposición transitoria quinta del Real Decreto 822/2021 por el que se establece la organización de las enseñanzas universitarias y del procedimiento de aseguramiento de su calidad: Adaptación de la adscripción a los ámbitos de conocimiento y de la memoria de verificación del plan de estudios
142_2021_12	D	Realizar en septiembre una reunión independiente para segundo, tercer y cuarto curso informando al alumnado de aspectos de interés particular del curso que van a realizar. El alumnado de primero queda excluido, ya que recibe la información en las Jornadas de Acogida.	Poner el foco en aspectos concretos de interés para el año en curso, como asistencia a ferias, prácticas de empresa, TFGs y concursos de diseño, entre otros. Durante el curso se van realizando reuniones temáticas que suponen un esfuerzo grande y no tienen la afluencia deseada. En esta reunión se llamaría la atención sobre la importancia de asistir dichas reuniones. Recoger impresiones del alumnado que nos ayuden a mejorar los canales de información y asuntos relativos al grado.
142_2021_13	A	Realizar reuniones de coordinación horizontal, una por curso, con los responsables de las asignaturas.	Determinar qué asignatura pueden compartir prácticas que refuercen los conocimientos adquiridos en otras asignaturas. Coordinar la programación de actividades formativas fuera del aula, como la asistencia a ferias. Ajustar la carga de trabajo real del alumno a lo previsto en el plan de estudios.

Código	Origen	Acción de mejora	Motivación
142_2021_14	D,F	Realizar una reunión de coordinación vertical entre los responsables de las asignaturas de los cuatro cursos.	Reflexionar sobre la actualización, coherencia y continuidad de las asignaturas impartidas en el grado. Revisar que la secuenciación de asignaturas y contenidos es adecuada. Analizar los contenidos y competencias de las asignaturas para evitar tanto carencias como solapes.
142_2021_15	F	Realización de una exposición sobre el diseño sostenible realizado por mujeres.	Mostrar el trabajo realizado por diseñadoras en su compromiso por alcanzar un planeta más saludable.

6.3. Otras acciones de mejora ejecutadas

Este curso se han realizado dos acciones piloto para evaluar el nivel de deseo y compromiso del alumnado por liderar dichas acciones en un futuro próximo. Ambas acciones piloto, que se han propuesto como acciones de mejora a implementar para el próximo curso, han sido una Jornada de Diseño de Producto y Diseño Gráfico organizada por el grupo de Generación Espontánea de Diseño YUDesign, <https://yudesignupv.wixsite.com/yutalks> y la participación en el NUDE en Feria Habitat Valencia.

En ambas acciones hubo implicación del alumnado y de la Cátedra de Empresa Innovación, Diseño e Interculturalidad (IDC) y pensamos que con apoyo de la Escuela ambas acciones se podrían consolidar en un futuro.

7. Valoración global del título (autoevaluación)

El título se mantiene estable y consistente. Goza de una alta demanda y satisfacción generalizada, lo que no quita que estemos pendientes de leves fluctuaciones en algunos parámetros que nos hacen estar en alerta permanente para la continua mejora.

El grado de Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos puede considerarse un título estabilizado en el panorama de la Ingeniería en Diseño, con una amplia demanda nacional e internacional.

Cuenta con un profesorado muy activo que participa en distintas ferias internacionales, exposiciones y congresos, que muestran las competencias de los estudiantes como futuros profesionales del diseño.

De igual modo, el alumnado también se implica de modo autónomo en concursos nacionales e internacionales. Algunos profesores participan en proyectos Erasmus + en los que implican a los estudiantes de distintos cursos.

Gracias al conjunto de actividades que se están desarrollando al hilo de la capitalidad del diseño en Valencia (WDCV), en este año 2022 el alumnado está asistiendo a innumerables actividades vinculadas con la profesión, ampliando su visión de la realidad profesional y adquiriendo una perspectiva internacional del diseño que marcará la formación recibida en el grado. Además, la escuela está siendo sede de charlas organizadas por la WDCV, ofertándolas al conjunto de la sociedad y atrayendo parte de la actividad de este evento al entorno universitario.

La titulación, representada por la ETSID, sigue en el proceso de reconocimiento por la New European Bauhaus como centro difusor de los valores del diseño de la Unión Europea. Se nos pidió un calendario anual de actividades de difusión y la solicitud sigue abierta.

8. Sugerencias de mejora del SIQ

Opcionalmente evaluad y proponed sugerencias de mejora del sistema de garantía de calidad de los títulos

Se agradece la organización de los informes y sugerimos que los informes estén a disposición del conjunto del profesorado a través de la intranet. Se agradece en concreto el informe Datos_2021_142.pdf, con el resumen de los indicadores. Pensamos que ayudaría a valorar el esfuerzo de la organización y aumentaría la participación de los colectivos en las encuestas.

Como información adicional al proceso de mejora del SIQ comunicamos nuestra intención de seguir participando en el futuro Informe de Gestión de Centro.

Proponemos una reflexión sobre cómo llegar a sensibilizar al alumnado y profesorado de la importancia y

necesidad de evaluar al sistema de calidad de los títulos para aumentar su participación en las encuestas.

REFORMADOR

ANEXOS

2021/2022

calidadUPV

GRADO EN INGENIERÍA EN DISEÑO
INDUSTRIAL Y DESARROLLO DE
PRODUCTOS POR LA UNIVERSITAT
POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

ETS de Ingeniería del Diseño

Índice

1. Retorn del Sentiment
2. Charlas de la asignatura introducción a la profesión de la ingeniería en Diseño Industrial
3. Participación en NUDE en Feria Habitat Valencia 2022 con la Cátedra IDC
4. Actividades EPS con alumnado nacional e internacional de distintos grados
5. Charla sobre Marketing en la asignatura Empresa
6. Cátedra UPV Istobal
7. Exposición Diseño Inclusivo y Social
8. Premio Innovación Social y Urbana 2021
9. Exposición casas para jugar
10. Charla El diseño desde la perspectiva de artesanas creativas
11. Concurso Rolser

EXPOSICIÓ

Retorn del Sentiment

2012 → 2022

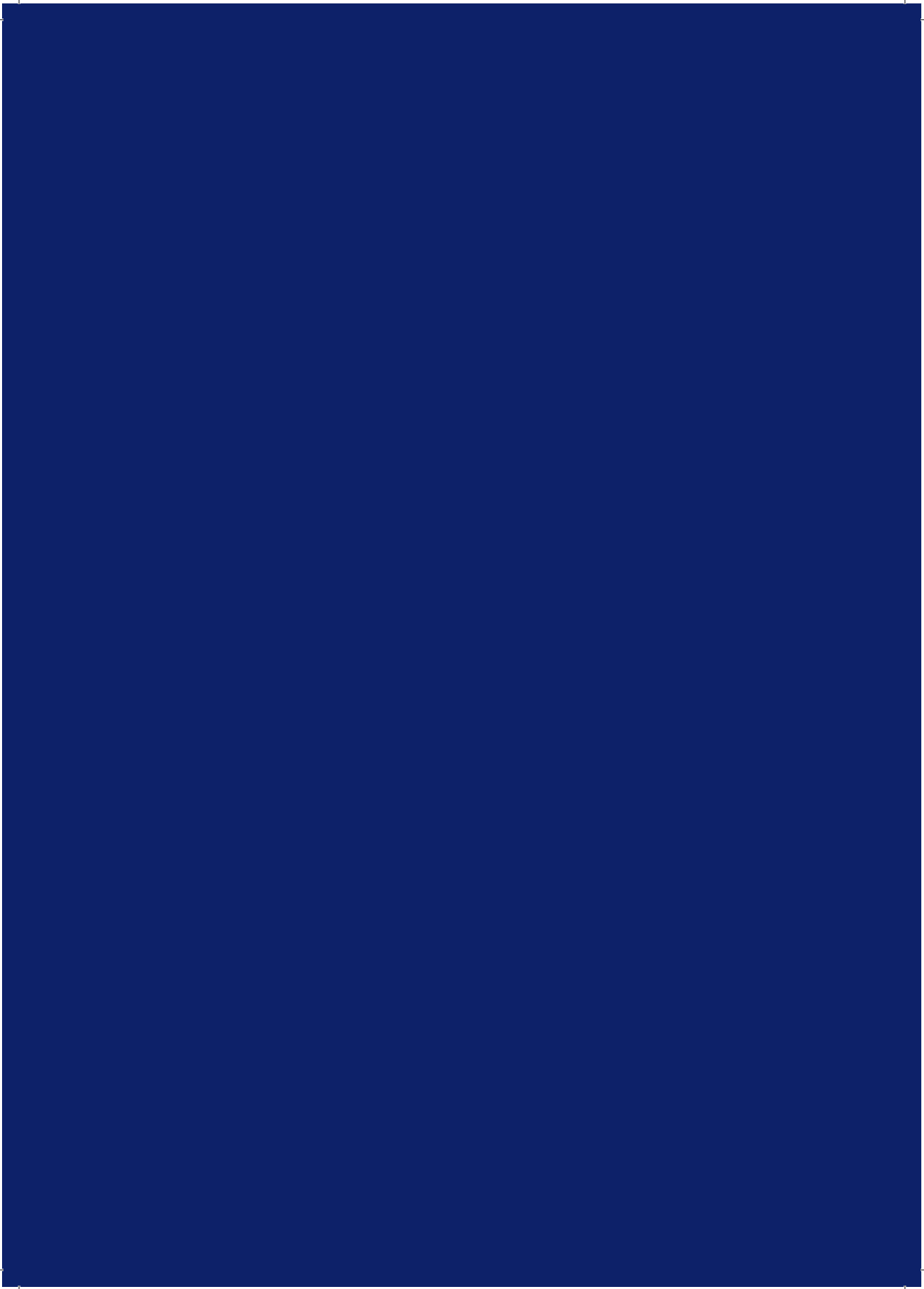
10 ANYS DE

RETORN DEL SENTIMENT



Artesania i Disseny

10 anys de col·laboració entre la UPV i el Centre d'Artesania



2012



2022

10 ANYS DE RETORN DEL SENTIMENT

Catàleg Expositiu



ÍNDEX

RDS	6
Mapa de l'artesania que ha col·laborat amb la UPV	8
Artesanía i disseny: el llenguatge és sobretot pensament	10
L'artesania és el nostre luxe, la nostra herència cultural	34
L'artesania requereix ser atesa pel disseny	50
Projectes	
Els reconeixements, de principi a fi	68
La comercialització dels projectes	90
La implicació social	124
La utilitat del producte	138
El producte com a símbol	164
El suport dels mestres	190
El projecte gràfic que l'acompanya	204
Llistat de dissenyadors	206
Crèdits	208

R

RETORN DEL SENTIMENT
RETORNO DEL SENTIMIENTO

D

S

Aquesta trentena de projectes responen a una col·laboració d'una dècada entre el Centre d'Artesania de la Comunitat Valenciana i la Universitat Politècnica de València.

Sota la marca RDS, acrònim de la primera exposició 'Retorn del Sentiment' que va sorgir d'una cita d'Unamuno (Credo poético, 1907), s'ha tractat de construir, més o menys, pensaments que ens porten a sentir l'artesania.



Sentiment i pensament.
Claus per a un bon craft design?

Neoartesania al voltant de les relacions disseny-artesania (revisió del concepte de souvenir).

La Ruta de la Seda, claus que han ajudat a inspirar un bon craft design.

L'alimentació per a una artesania... al punt.

Disseny inclusiu, artesania i innovació social entorn de la dependència.

Disseny, artesania i experiències al voltant del vi.

Disseny i construeix el teu futur.

Disseny en temps de pandèmia.

Esta treintena de proyectos responden a una colaboración de una década, entre el Centro de Artesanía de la Comunitat Valenciana y la Universitat Politècnica de València.

Bajo la marca RDS, acrónimo de la primera exposición 'Retorno del Sentimiento' que surgió de una cita de Unamuno (Credo poético, 1907), se ha tratado de construir en mayor o menor medida, pensamientos que nos llevan a sentir la artesanía.



*Sentimiento y pensamiento.
¿Claves para un buen craft design?*

Neoartesania alrededor de las relaciones diseño-artesanía (revisión del concepto de souvenir).

La Ruta de la Seda, claves que han ayudado a inspirar un buen craft design.

La alimentación para una artesanía... al punto.

Diseño inclusivo, artesanía e innovación social entorno a la dependencia.

Diseño, artesanía y experiencias alrededor del vino.

Diseña y construye tu futuro.

Diseño en tiempos de pandemia.

Mapa de l'artesanía que ha col·laborat amb la UPV

Cent tallers i artesans de la Comunitat Valenciana que durant aquests deu anys han participat del projecte:

Agost: Ramón Castelló Torregrosa (Alfareria Torregrosa)

Albaida: Vicente Navarro (Navarro Cerería)

Albal: Horchatas Disc, Luis Manuel Penella (Tallas Penella)

Alboraia: Mario Mateu, Boheme Design, Joaquín Ortega Garrido

Alcoi: Calzado Artesano Torres

Alfàs del Pi: Ana Petkovic

Algemesí: Luis Manuel Caballero, Carlos Sebastiá (Ebesta)

Alzira: Xavier Claur

Aspe: Emilio Moreno (Moreno Joyerías)

Benifairó de les Valls: Josué Giménez (Arpillera)

Betxi: Deferro

Biar: Adrián Maestre (Cerámica Artística Maestre)

Burjassot: Vicente Espinosa Carpio

Carlet: Ricardo Sanz Nogués (Decomader), Salvador Reig Urbán (Fuster Alonso),
Jaume Espí

Casinos: Peladillas y turrónes Navarro

Castellnovo: Artesanía de Esparto Ginés

Dénia: Macolina complementos

Eche: Colors & Emotions

Foios: ADUO

Godella: Ana Fernández Sal

Jarafuel: Jose Luis Martínez (Amadeo Martínez García)

L'Alcúdia: Carlos Ribes Bernia

L'Olleria: Rafa Abdon

La Torre: Pío Sancho

Llíria: Eugenia Boscá, Marifé Navarro

Llanera de Ranes: Rafael Vallés Arándiga (Vallés)

Manises: Antonio Palanca (Cerámicas Palanca), Juan Carlos Iñesta (Domanises), Pepe Royo, Cerámicas Viki Rodríguez, Alicia G. Bellver (Aliarte Cerámica), Francisco José Crespo (Ceracres), Ceramics Yanet Molina, Rosa Ibañez (Rusticarte), La Cerámica Valenciana

Massanassa: Muebles Ger

Mislata: Amparo Soler (El Cresol)

Moixent: Paco Casanova (Casanova Gandía)

Montcada: Mármoles Cabello,

Mutxamel: Forja Artística Contemporánea Jurgen Holhe

Mur d'Alcoi: Isabel Sarabia (Lulut Bags)

Nàquera: Silvia Curvetto (Moon de Val)

Ondara: UniArt

Ontinyent: Francisco Cerdá Gonzalez

Paterna: Ebanistería Desma

Sax: Antonio Pérez (Fabricación Artesanal Original Boutton)

Segorbe: Carpintería Andueza, Jose Luis Martínez

Silla: Tallas Garra, Mega Mobiliario

Sueca: Chocolates Comes

Torrent: Chocolates Andreu

Xàbia: María Cholbi (Sestearía Roig)

Xirivella: PSG Knives, Legua Artesanos

València: Pablo Foronda, Sara Sorribes, Utopik Cacao, Antonio Puerto (Artesanía Puerto), Oobuka, Encuadernaciones Ruiz, Mónica Gracia (Per amor a l'art), Piró Orfebres, Andrés García (Cerrajería Artística García), David Marín Real, Torneados Hermanos Costa, Ana Higuera, Tiziana Chiara, Verónica Palomares, Myriam Moreno, Elisa Peris (Peris Roca), Carina Cimadevilla Ribes, Pedro Bonache, Trufas Martínez, El Bajito, Vicente Asensi Roig, Rosa Server (Coser y Cantar), L'Alfar de Paco, Miguel Ángel Señorís, Javier Domenech (Domenech Joyeros), Carmina Castillo (Castillo Trajes Regionales), Fina Pardo, Mauricio Chiavarino (Hakuna Matata), Nerea Sánchez, Amparo Rius, José Sebastián Sanjuan (Forja Sanjuán), Carmen Torres, Luis Antonio Iranio (Girandomadera), Sonia Bosch (Tauellet), Ritual Ceramics, David Sánchez (Drac Ceramic), Arturo Torremocha (Reprotexil), Eva Ferrer (Drac del Cabanyal), Antonio Ramos Asensi

Artesania i disseny: el llenguatge és sobretot pensament

Manuel Martínez Torán

Professor de la Universitat Politècnica
de València. Departament de Dibuix,
docent en disseny industrial

Que tus cantos sean cantos esculpidos,
ancla en tierra mientras tanto que se elevan,
el lenguaje es ante todo pensamiento,
y es pensada su belleza.

Sujetemos en verdades del espíritu
las entrañas de la formas pasajeras,
que la Idea reine en todo soberana;
esculpamos, pues, la niebla.

Credo Poético, Miguel de Unamuno

2012 - 2022

Quan fa poc de més de deu anys (2012) ens proposàrem potenciar en l'artesanía el disseny, l'objectiu d'aquest viatge que ha durat aquesta dècada va ser doble; d'una banda, realitzar una transferència als tallers artesans de les possibilitats del disseny i, de l'altra, facilitar i acostar l'artesanía a l'àmbit universitari, sobretot del disseny industrial.

Per a això, cadascun d'aquests anys decidim treballar diferents temàtiques, que van des de la revisió de la idea de souvenir fins al disseny circular, passant per l'experiència del vi o de solucions inclusives. Produeixen amb ells aquests anys més d'un centenar d'artesans acreditats en diferents oficis, on conèixer una manera de treballar i produir pròxima, i on es produeixen trobades que han donat lloc a resultats molt professionals i comercials.

2012 - 2022

Cuando hace poco de más de diez años (2012) nos propusimos potenciar en la artesanía el diseño, el objetivo de este viaje que ha durado esta década fue doble, por un lado, realizar una transferencia a los talleres artesanos de las posibilidades del diseño, y por otro, facilitar y acercar la artesanía al ámbito universitario, sobretodo del diseño industrial.

Para ello, cada uno de esos años decidimos trabajar diferentes temáticas, que van desde la revisión de la idea de souvenir hasta el diseño circular, pasando por la experiencia del vino o de soluciones inclusivas. Producen con ellos estos años más de un centenar de artesanos acreditados en diferentes oficios, donde conocer una forma de trabajar y producir cercana, y donde se producen encuentros que han dado lugar a resultados muy profesionales y comerciales.



Cada año, se ha tratado de que se documenten los procesos, cada etapa de su desarrollo, en los distintos talleres

Aquestes accions tenen el seu cim en diverses exposicions, que fins i tot van tenint alguns èxits, tant en premis com en productes comercialitzats,¹ la qual cosa mostra que cada projecte anual a desenvolupar no seria en va. Però l'activitat amb la universitat no solament foren aquestes exposicions, també es treballaren en altres àmbits que relacionen investigació, projectes i transferència a través de diferents accions, que inicialment, i en poc de temps, culminaren amb la selecció com a finalistes dels Premis Nacionals d'Artesania en la convocatòria 2013. Una prova que el treball realitzat abans va permetre obtenir l'ajuda del programa Investiga de Fundesarte en 2011.² Sobre aquests resultats, aconseguim publicar en The Design Journal en 2017 Scenarios for design and craft.³ Una altra fita important fou participar en el llibre "Diseñando con las manos: proceso y proyecto en la artesanía del siglo XXI", llibre de referència a Espanya de l'última dècada per a parlar d'innovació en l'artesanía, que publicà Fundesarte en 2011.⁴

Uns altres projectes en què han fet participis o protagonistes l'artesanía foren la iniciativa 5 Sentits, que es va poder exposar a Roma en 2018 gràcies a l'ambaixada d'Itàlia a Espanya, on es combinava tecnologia i artesanía en els objectes. També aquell any es van exposar els resultats al Centre d'Artesanía.⁵

Esas acciones tienen su culmen en varias exposiciones, que incluso van teniendo algunos éxitos, tanto en premios como en productos comercializados,¹ lo que muestra que cada proyecto anual a desarrollar no sería en vano. Pero la actividad con la universidad no solo fueron estas exposiciones, también se trabajaron en otros ámbitos que relacionan investigación, proyectos y transferencia a través de distintas acciones, que inicialmente, y en poco tiempo culminaron con la selección como finalistas de los Premios Nacionales de Artesanía en su convocatoria 2013. Una prueba de que el trabajo realizado antes, permitió obtener la ayuda del programa Investiga de Fundesarte en 2011.² Sobre esos resultados, se consiguió publicar en The Design Journal en 2017 Scenarios for design and craft.³ Otro hito importante, fue participar en el libro "Diseñando con las manos: proceso y proyecto en la artesanía del siglo XXI", libro de referencia en España de la última década para hablar de innovación en la artesanía, que se publicó por Fundesarte en 2011.⁴

Otros proyectos que han hecho participes o protagonistas a la artesanía fue en la iniciativa 5 Sentits, que se pudo exponer en Roma en 2018 gracias a la Embajada de Italia en España, donde se combinaba tecnología y artesanía en los objetos. También ese año se expusieron los resultados en el Centro de Artesanía.⁵

Tornant a les exposicions realitzades, la iniciativa va sorgir fa més de deu anys, i es posà en marxa al febrer del 2012. El Centre d'Artesania de la Comunitat Valenciana va proposar a la Universitat Politècnica de València desenvolupar un conveni marc amb el qual establir una relació entre totes dues entitats.

El primer pas fou promoure diferents activitats expositives de l'alumnat de disseny, desenvolupades en col·laboració amb artesans valencians acreditats. Llavors s'acabaven de presentar al Centre els resultats a València d'un estudi sobre tendències de l'artesanía a Espanya, elaborat per la Universitat. Aquest conveni permetia regular l'organització d'activitats de formació, investigació científica i desenvolupament tecnològic, intercanvi d'experts, així com el desenvolupament de projectes en què participaren conjuntament la Generalitat, la UPV i els mateixos artesans. Aquest conveni se signà al setembre de 2012, coincidint amb la primera exposició de "Retorn del Sentiment".

Després de deu anys de trajectòria, s'han aconseguit complir molts dels objectius d'aquest conveni. El més reconegut són les diferents edicions de "RDS", que curs rere curs s'han desenvolupat ininterrompudament, amb els projectes realitzats entre ja reconeguts dissenyadors i artesans valencians.

Volviendo a las exposiciones realizadas, la iniciativa surgió hace más de diez años, y se puso en marcha en febrero del 2012. El Centro de Artesanía de la Comunitat Valenciana, propuso a la Universitat Politècnica de València desarrollar un convenio marco con el que establecer una relación entre ambas entidades.

El primer paso fue promover distintas actividades expositivas del alumnado de diseño, desarrolladas en colaboración con artesanos valencianos acreditados. Entonces se acababan de presentar en el Centro los resultados en Valencia de un estudio sobre tendencias de la artesanía en España, elaborado por la Universitat. Este convenio permitía regular la organización de actividades de formación, investigación científica y desarrollo tecnológico, intercambio de expertos, así como el desarrollo de proyectos en los que participaran conjuntamente la Generalitat, la UPV y los propios artesanos. Dicho convenio, se firmo en Septiembre 2012, coincidiendo con la primera exposición de "Retorno del Sentimiento".

Tras diez años de trayectoria, se han logrado cumplir muchos de los objetivos de dicho convenio. El más reconocido, son las diferentes ediciones de "RDS", que curso tras curso se han venido desarrollando ininterrumpidamente, con los proyectos realizados entre ya reconocidos diseñadores y artesanos valencianos.

A partir d'ací destaquen alguns aspectes, com són els resultats obtinguts en aquestes exposicions, amb reconeixements significatius, com ara els actuals Premis d'Artesania Comunitat Valenciana en la modalitat Nous Talents, en la comercialització de diversos d'aquests i l'edició d'alguns dissenys pels seus creadors. Aquells alumnes de llavors ja s'han convertit en dissenyadors i creatius en diferents facetes professionals, que recorden aquesta activitat com l'inici d'una trajectòria personal, marcada, tant avui com llavors, des de les aules i els tallers de disseny de l'Escola Tècnica Superior d'Enginyeria del Disseny. La relació continua i ha traspasat el treball acadèmic. Diferents projectes, vinculats amb l'artesanía des de la UPV, han permès que, després d'aquests anys, també s'haja posat en marxa la Càtedra d'Artesanía, promoguda per la Conselleria d'Economia, Indústria, Turisme i Ocupació.

A partir de ahí destacan algunos aspectos, como los resultados obtenidos en estas exposiciones, con reconocimientos significativos, como los actuales Premios de Artesanía Comunitat Valenciana en su modalidad Nous Talents, en la comercialización de varios de ellos y la edición de algunos diseños por parte de sus creadores. Esos alumnos de entonces, ya se han convertido en diseñadores y creativos en diferentes facetas profesionales, que recuerdan esta actividad como el inicio de una trayectoria personal, marcada, tanto hoy como entonces, desde las aulas y los talleres de diseño de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño. La relación continúa, y ha traspasado el trabajo académico. Distintos proyectos, vinculados con la artesanía desde la UPV, han permitido que, tras estos años, también se haya puesto en marcha la Cátedra de Artesanía, promovida por la Conselleria de Economía, Industria, Turismo y Empleo.



Las exposiciones, muchas de ellas coincidentes con la Valencia Disseny Week, siempre se han desarrollado con suficiente interés y convocatoria. Arriba: RDS 7.0 (2018), abajo: RDS 2.0 (2013), Centro de Artesanía Comunitat Valenciana

Resultats obtinguts

Des del primer moment que es comença a treballar amb la idea de vincular artesanía i disseny, a partir de la mateixa convocatòria del 2012, es va obtenir un segon premi i nou projectes resultaren seleccionats en la III edició del Concurs Internacional "Scenari di Innovazione" d'Artex, una de les fires més reconegudes d'Europa, celebrada a Itàlia. Després del primer any, anirien arribant diferents reconeixements: Selecció en la XI Biennal Internacional de Ceràmica de Manises o els dos de l'antiga convocatòria dels premis València Crea, en la seua modalitat de disseny de producte. De tots aquests, cal destacar els seleccionats ja en la primera convocatòria del Premi d'Artesanía de la Comunitat Valenciana, de la qual es va obtenir el primer premi en la categoria de disseny, i el Premi a la modalitat de Coopetitivitat, origen dels quals seran els premis obtinguts en la categoria "Nous Talents" dels Premis d'Artesanía, que també s'aconsegueixen en 2020 com en 2021. Això mostra la qualitat dels projectes i la capacitat de desenvolupament dels artesans acreditats que participen any rere any en aquesta iniciativa, la qual cosa suposa un reconeixement a la seua labor productiva i col·laborativa, i als futurs dissenyadors, poder tenir un projecte destacat en el seu portafolis, abans fins i tot d'acabar el seu grau universitari.

Resultados obtenidos

Desde el primer momento que se empieza a trabajar con la idea de vincular artesanía y diseño, a partir de la misma convocatoria del 2012 se obtuvo un segundo premio y nueve proyectos resultaron seleccionados en la III edición del Concurso Internacional "Scenari di Innovazione" de Artex, una de las ferias mas reconocidas de Europa, celebrada en Italia. Tras el primer año, irían llegando diferentes reconocimientos: Selección en la XI Bienal Internacional de Cerámica de Manises o los dos de la antigua convocatoria de los premios Valencia Crea, en su modalidad de diseño de producto. De todos ellos, destacar los seleccionados ya en la primera convocatoria del Premio de Artesanía de la Comunitat Valenciana, de la cual se obtuvo el primer premio en la categoría de diseño, y el Premio a la modalidad de Coopetitividad, origen de los que serán los premios obtenidos en la categoría "Nous Talents" de los Premios de Artesanía, que también se consiguen en 2020 como 2021. Esto muestra la calidad de los proyectos y la capacidad de desarrollo de los artesanos acreditados que participan año tras año en esta iniciativa, lo que supone un reconocimiento a su labor productiva y colaborativa, y a los futuros diseñadores, poder tener un proyecto destacado en su portfolio, antes incluso de terminar su grado universitario.

Els projectes agraciats amb aquests reconeixements són els aconseguits des de 2012, en el qual Sara Martínez obté per la seua jardinera el segon premi europeu del concurs de la fira Artex, fins als últims Premis d'Artesania de la Comunitat Valenciana que obtindran Gemma Guerrero amb *Al Sac!* (2020) i Pablo Verdés amb *Kyub* (2021), passant pels València Crea (el Premi Ciutat de València Carlos Olagüe, amb *Niu* en 2013, i el Premio Nacional Isabel Alonso, amb *La Buñuelera* en 2015) que organitzava l'Ajuntament de València, o la selecció de la Biennal Internacional de Ceràmica (Manises) que aconsegueix Carlos Baragaño amb *Botik* en 2013. Aquest últim aconseguirà repetir la selecció esmentada amb una altra obra dos anys més tard. Els projectes *Virgencita d'Ane Baraja* (primer Premi de Disseny dels Premis d'Artesania 2015), i *En Flames de Raquel Inat* (Premi de Coopetitivitat 2016, modalitat dels Premis d'Artesania Comunitat Valenciana d'aquell any), formen part de la col·lecció permanent del Centre d'Artesania, realitzats tots dos projectes per Domanises.

*Los proyectos agraciados con estos reconocimientos son los conseguidos desde 2012, en el que Sara Martínez obtiene por su macetero el segundo premio europeo del concurso de la feria Artex, hasta los últimos Premios de Artesanía de la Comunitat Valenciana que obtendrán Gemma Guerrero con *Al Sac!* (2020) y Pablo Verdés con *Kyub* (2021), pasando por los València Crea (el Premio Ciudad de Valencia Carlos Olagüe, con *Niu* en 2013, y el Premio Nacional Isabel Alonso, con *La Buñuelera* en 2015) que organizaba el Ayuntamiento de Valencia, o la selección de la Bienal Internacional de Cerámica (Manises) que consigue Carlos Baragaño con *Botik* en 2013. Este último, conseguirá repetir la citada selección con otra obra dos años después. Los proyectos *Virgencita de Ane Baraja* (primer Premio de Diseño de los Premios de Artesanía 2015), y *En Flames de Raquel Inat* (Premio de Coopetitividad 2016, modalidad de los Premios de Artesanía Comunitat Valenciana de aquel año), forman parte de la colección permanente del Centro de Artesanía, realizados ambos proyectos por Domanises.*

Comercialització

Aquesta activitat no sols té reconeixements (premis, seleccions, altres exposicions), també obri la possibilitat que s'active la relació entre artesà i dissenyador per a comercialitzar el producte. En aquest sentit, i a banda de les iniciatives particulars, cal ressenyar el suport que rebrà una selecció de projectes dels anys 2013 i 2017, pel Centre d'Artesania, per a comercialitzar objectes relacionats amb una nova manera d'entendre el souvenir o amb la gastronomia mediterrània, respectivament. Els resultats donen a entendre que més enllà d'un exercici acadèmic, es poden situar en un pla professional i empresarial que satisfà la visibilitat professional del que dissenya i les noves possibilitats de mercat de qui produeix. Per tant, molts projectes tenen tots ells un element comú: un bon disseny ha de ser-ho en funció de les possibilitats comercials que se li donaran. L'experiència de disseny, d'altra banda, és molt positiva per a l'artesà, perquè aconsegueix resoldre una proposta contextualitzada culturalment, conèixer noves necessitats de consum per part de la societat i, si arriba el cas, introduir disseny en la seua cartera de producte.

Alguns dels dissenys es comercialitzaren o continuen comercialitzant-se de manera col·laborativa o per part dels artesans. Entre aquests, la proposta Valentia de Samuel Gallego o Esencia de Valencia de Celia Rodrigo, són els primers d'una saga, que des de 2013 posaren el seu objectiu final a les botigues, la qual cosa ha permès no solament visibilitat per a la carrera inicial dels joves creadors, sinó també algun tipus de benefici per als tallers.

Comercialización

Esta actividad no solo tiene reconocimientos (premios, selecciones, otras exposiciones), también abre la posibilidad de que se active la relación entre artesano y diseñador para comercializar el producto. En ese sentido, y aparte de las iniciativas particulares, cabe reseñar el apoyo que recibirá una selección de proyectos de los años 2013 y 2017, por parte del Centro de Artesanía, para comercializar objetos relacionados con una nueva forma de entender el souvenir o con la gastronomía mediterránea, respectivamente. Los resultados dan a entender que más allá de un ejercicio académico, se pueden situar en un plano profesional y empresarial que satisface la visibilidad profesional del que diseña y las nuevas posibilidades de mercado de quién produce. Por tanto, muchos proyectos tienen todos ellos un elemento común: un buen diseño tiene que serlo en función de las posibilidades comerciales que se le van a dar. La experiencia de diseño, por otro lado, es muy positiva para el artesano, pues consigue resolver una propuesta contextualizada culturalmente, conocer nuevas necesidades de consumo por parte de la sociedad y, llegado el caso, a introducir diseño en su cartera de producto.

Algunos de los diseños fueron o siguen comercializándose de forma colaborativa o por parte de los artesanos. Entre ellos, la propuesta Valentia de Samuel Gallego o Esencia de Valencia de Celia Rodrigo, son los primeros de una saga, que desde 2013 pusieron su objetivo final en las ventas, lo que ha permitido no solo visibilidad para la carrera inicial de los jóvenes creadores, también algún tipo de beneficio para los talleres.

El 2017 va ser un any important, perquè és quan decideix el Centre d'Artesania realitzar una proposta de venda dels resultats més comercials del treball desenvolupat, en adquirir una sèrie significativa a cadascun dels artesans. Els dissenys es presentaran a la botiga d'artesanía, i veurem comercialitzats els projectes Aduo de Lorena Moreno, Ametla de Diego Lorente, Arcàsíl d'Eduardo Cámara, Olibol d'Ignacio Piera i Measurement d'Ana Pascual. Fins avui, els seus productes romanen a la botiga, produïts per Juan Carlos Iñesta, Sara Sorribes, Eugenia Boscá o Deferro.

2017 fue un año importante, pues es cuando se decide por parte del Centro de Artesanía realizar una propuesta de venta de los resultados más comerciales del trabajo desarrollado, adquiriendo una serie significativa a cada uno de los artesanos. Los diseños se presentarán en la tienda de artesanía, y veremos comercializados los proyectos Aduo de Lorena Moreno, Ametla de Diego Lorente, Arcàsíl de Eduardo Cámara, Olibol de Ignacio Piera y Measurement de Ana Pascual. Hasta la fecha, sus productos permanecen en tienda, producidos por Juan Carlos Iñesta, Sara Sorribes, Eugenia Boscá o Deferro.



Izquierda: Valentía, diseñado por Samuel Gallego para Domanises (2013). Derecha: Arcàsíl, de Eduadro Cámara para Domanises (2017)

Autoproducció

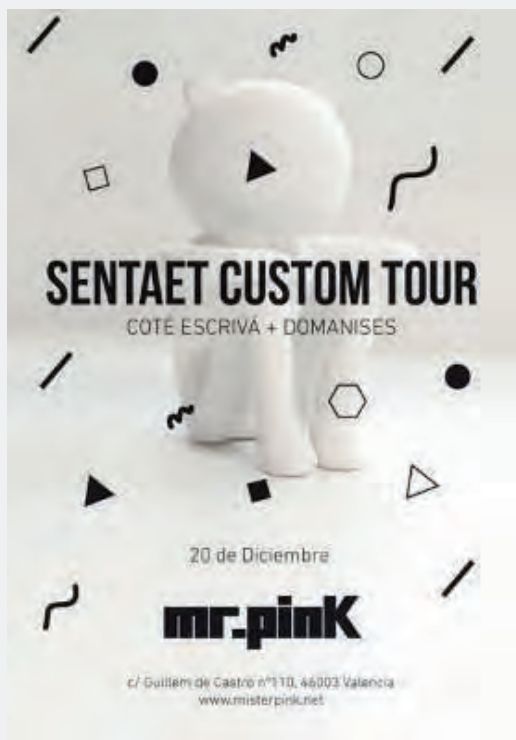
Dins de la comercialització i, quan al taller no s'ha pres la decisió d'incloure aquests dissenys en la seua cartera, sorgeix la inquietud del jove dissenyador a emprendre la seua comercialització amb l'artesà o un altre productor. Les exposicions realitzades aquests anys han permès a molt de públic conèixer els resultats, i molts d'aquests joves dissenyadors ràpidament han descobert les possibilitats de comercialitzar per ells mateixos els seus dissenys. En moments de crisi econòmica com els viscuts al llarg d'aquesta dècada, quan el model industrial ha mostrat febleses i el disseny no ocupa interessos d'inversió, sorgeixen en el món emprenedors creatius, que secundats per artesans i xicotets productors, tracten d'obrir-se camp i intenten donar visibilitat al seu treball. Alguns d'aquests treballs han trobat lloc d'aquesta manera, i descobrim que encara avui es comercialitzen.

Entre els que prengueren la iniciativa de comercialitzar-los, el disseny més significatiu va ser El Sentaet de Coté Escrivá, que inicià d'aquesta manera presentar-se en el mercat. La seua proposta va tenir una gran visibilitat, mesos després, amb la intervenció de diversos il·lustradors valencians en una exposició que organitzà el mateix dissenyador a la galeria Mr. Pink de València.⁶ Els qui seguiren aquesta estela i que continuen comercialitzant-los, tenim el Niu de Carlos Olagüe o els Mutantes d'Ubaldo Cristóbal Serrano, que després d'un redisseny de l'original, recentment s'ha llançat a la comercialització.

Autoproducción

Dentro de la comercialización y, cuando en el taller no ha tomado la decisión de incluir estos diseños en su cartera, surge la inquietud del joven diseñador en emprender su comercialización con el artesano u otro productor. Las exposiciones realizadas estos años, han permitido a mucho público conocer los resultados, y muchos de estos jóvenes diseñadores pronto han descubierto las posibilidades de comercializar por ellos mismos sus diseños. En momentos de crisis económica como los vividos a lo largo de esta década, cuando el modelo industrial ha mostrado debilidades y el diseño no ocupa intereses de inversión, surgen en el mundo emprendedores creativos, que apoyados por artesanos y pequeños productores, tratan de abrirse campo e intentan dar visibilidad a su trabajo. Algunos de estos trabajos han encontrado hueco de esta manera, y descubrimos que todavía hoy se comercializan.

Entre los que tomaron la iniciativa de comercializarlos, el diseño más significativo fue El Sentaet de Coté Escrivá, que inició de esa forma presentarse en el mercado. Su propuesta tuvo una gran visibilidad, meses después, con la intervención de varios ilustradores valencianos en una exposición que organizó el mismo diseñador en la galería Mr. Pink de València.⁶ Quienes siguieron esta estela y que siguen comercializándolos, tenemos el Niu de Carlos Olagüe o los Mutantes de Ubaldo Cristóbal Serrano, que tras un rediseño del original, recientemente se ha lanzado a su comercialización.



Izquierda: Mutantes, diseñado por Ubaldo Cristóbal Serrano inicialmente en vidrio reciclado con Sorribes (2014), actualmente bajo firma propia en cerámica. Derecha: Cartel galería Mr Pink, Exposición "Sentaet Custom Tour" comisariada por Coté Escrivà (Diciembre 2013)

Implicació social

En més d'una ocasió, es proposà en els projectes tenir en compte valors com són pensar en les persones amb alguna situació de vulnerabilitat, respectar el medi ambient i tenir criteris d'economia circular, que són tan aplicables tant des del disseny com des de l'artesanía. No hi ha res més sostenible que un taller artesà; per tant, també hi ha projectes en aquesta dècada que s'han preocupat per transmetre aquestes qüestions relacionades amb el reciclatge o la reutilització de materials, o d'altra banda, pensar en col·lectius vulnerables, com poden ser persones amb discapacitat o amb algun tipus de dependència. La implicació tant per part dels joves dissenyadors, com dels artesans, a resoldre un producte de manera inclusiva i/o circular, va ser màxima. Aquestes aportacions, més enllà dels compromisos, constitueixen la manera d'actuar d'un disseny cada vegada més per a tothom, universal, i, alhora, preocupat per reduir la petjada de carboni i pel futur del món que ens envolta.

D'aquesta manera, cal destacar l'enfocament realitzat de 2018, que va estar relacionat amb donar solució a problemes de col·lectius vulnerables i desenvolupar productes inclusius. L'artesanía, com el disseny, posa molta obstinació en les persones i les necessitats que la societat demana, i la sensibilitat d'aquesta manera de produir forma part de l'històric de la mateixa artesanía. Disseny pensant en persones amb discapacitat visual, com ara Mokane de Clàudia Vanacloig, o aquells que tenen mobilitat reduïda o problemes derivats de l'artrosi, com és Klauser de Pedro García o Arsi d'Alba García, responen a aquests

Implicación social

En más de una ocasión, se propuso en los proyectos tener en cuenta valores como pensar en las personas con alguna situación de vulnerabilidad, en respetar el medioambiente y tener criterios de economía circular, que son tan aplicables tanto desde el diseño como desde la artesanía. No hay nada más sostenible que un taller artesano, por tanto también hay proyectos en esta década que se han preocupado por transmitir estas cuestiones relacionadas con el reciclaje o la reutilización de materiales, o por otro lado, pensar en colectivos vulnerables, como pueden ser personas con discapacidad o con algún tipo de dependencia. La implicación tanto por parte de los jóvenes diseñadores, como de los artesanos, en resolver un producto de forma inclusiva y/o circular, fue máxima. Estas aportaciones, más allá de los compromisos, constituyen la forma de actuar de un diseño cada vez más para todos, universal y a la vez, preocupado por reducir la huella de carbono y por el futuro del mundo que nos rodea.

De esta manera, cabe destacar el enfoque realizado de 2018, que estuvo relacionado con dar solución a problemas de colectivos vulnerables y desarrollar productos inclusivos. La artesanía, como el diseño, pone mucho empeño en las personas y las necesidades que la sociedad demanda, y la sensibilidad de esta forma de producir forma parte del histórico de la propia artesanía. Diseños pensando en personas con discapacidad visual, como Mokane de Clàudia Vanacloig, o aquellos que tienen movilidad reducida o problemas derivados de la artrosis, como Klauser de Pedro García o Arsi de Alba García, responden a esos

critèris d'innovació social. Aquests dissenys foren produïts per Ookuba, Pío Sánchez o Piró Orfebres, respectivament.

També aquest compromís social es manifesta en l'artesanía des de sempre, preocupada per donar solucions sostenibles, tant en la part econòmica com en el respecte al medi ambient. Exemples d'aquest treball es resolgueren l'any de la pandèmia, i un dels millors exemples, basats en el disseny circular, fou l'Al Sac! de Gemma Herrero, produït per Arpillera.

critèris de innovació social. Estos diseños fueron producidos por Ookuba, Pío Sánchez o Piró Orfebres, respectivamente.

También ese compromiso social se manifiesta en la artesanía desde siempre, preocupada por dar soluciones sostenibles, tanto en lo económico como en el respeto al medioambiente. Ejemplos de ese trabajo se resolvieron el año de la pandemia, y uno de los mejores ejemplos, basados en el diseño circular, fue el Al Sac! de Gemma Herrero, producido por Arpillera.



Izquierda: Mokane, de Claudi Vanacloig para Ookuba (2018). Derecha: Al Sac!, de Gemma Guerrero para Arpillera (2020)

Utilitat com a tret significatiu

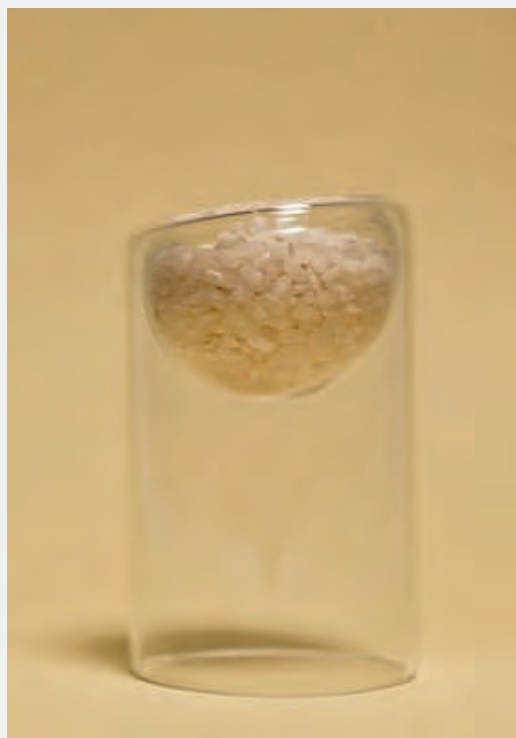
Molt es parla de l'artesanía artística o d'una artesanía orientada al luxe, però poc es parla d'una artesanía pensada des de la utilitat. El disseny té aquesta particularitat, de pensar en noves necessitats o tractar de donar forma a objectes, més o menys quotidians, i fer-los més agradables. La utilitat forma part històrica de la solució que l'artesanía ha donat a la societat i per això nasqueren els oficis al llarg del temps. El disseny tracta de respondre a les necessitats de les persones i que aquests productes, més enllà que siguin desitjables, puguin satisfer l'usuari o el consumidor per cobrir una determinada funció o per la seua utilitat. Part molt important dels projectes que s'han realitzat aquests deu anys tractaven de potenciar aquests aspectes, sense menysprear els factors perceptius o estètics del producte final.

L'artesanía que ix després de les experiències desenvolupades, des de fa més de deu anys, tenen un component d'utilitat, que respon tant a necessitats de consum com d'ús per part de les persones que ho volen comprar o adquirir. Entre altres exemples, destaca el projecte inclusiu Agafa'l de José Aparici, produït per Francesc Cerdà, i que amb un senzill disseny resol una necessitat quotidiana, com és la de no clavar-se la bossa d'anar a comprar pel seu pes. Al costat d'aquest, la proposta comercialitzada Aduo, dissenyada per Lorena Moreno i desenvolupada per Sara Sorribes, representa un ús específic basat en uns costums de la cuina mediterrània, com és tenir en un mateix objecte un dosificador d'arròs i de mesura d'aigua per a cuinar la popular paella.

Utilidad como rasgo significativo

Mucho se habla de la artesanía artística o de una artesanía orientada al lujo, pero poco se habla de una artesanía contemplada desde la utilidad. El diseño tiene esa particularidad, de pensar en nuevas necesidades o tratar de dar forma a objetos, más o menos cotidianos, y hacerlos más agradables. La utilidad forma parte histórica de la solución que la artesanía ha dado a la sociedad y por eso fueron naciendo los oficios a lo largo del tiempo. El diseño trata de responder a las necesidades de las personas y que esos productos, más allá de que sean deseables, puedan satisfacer al usuario o al consumidor por cubrir una determinada función o por su utilidad. Parte muy importante de los proyectos que se han venido realizando estos diez años, trataban de potenciar estos aspectos, sin menospreciar los factores perceptivos o estéticos del producto final.

La artesanía que sale tras las experiencias desarrolladas, desde hace más de diez años, tienen un componente de utilidad, que responde tanto a necesidades de consumo como de uso por parte de las personas que lo quieren comprar o adquirir. Entre otros ejemplos, destaca el proyecto inclusivo Agafa'l de José Aparici, producido por Francisco Cerdà, y que con un sencillo diseño resuelve una necesidad cotidiana, como es la de no clavarse la bolsa de la compra debido al peso. Junto a este, la propuesta comercializada Aduo, diseñada por Lorena Moreno y desarrollada por Sara Sorribes, representa un uso específico basado en unas costumbres de la cocina mediterránea, como es tener en un mismo objeto un dosificador de arroz y de medida de agua para cocinar la popular paella.



Izquierda: Agafa'l, de José Aparici para Francisco Cerdá (2018). Derecha: Aduo, de Lorena Moreno para Sara Sorribes (2017)

El recurs del símbol

Aquest equilibri entre els elements expressius o emocionals que conté o suggereix la forma de l'objecte, amb els quals responen a una necessitat o resposta utilitària del producte, són els que faciliten que el disseny continga aquests elements que poden fer que siga diferent. L'artesà l'ha expressat amb els anys en la mesura de la força que podria tenir la seua marca, o en la cerca d'un llenguatge personal, reproduït en els objectes creats. El disseny permet que el producte tinga uns atributs especials, que realment facen l'ullet al possible consumidor i que estiga prou caracteritzat perquè responga a una part de la societat que tracta de cercar on sentir-se representat. Tots els anys, diversos dels projectes presentats responen a aquesta conjunció d'una bona solució tècnica i, sobretot, visual. Per les seues característiques compositives i pel que transmeten, aquests aporten un valor afegit, que transcendeix l'ús per al qual foren creats i, en alguns casos, esdevenen un símbol representatiu d'un moment, d'una cultura. Alguns dels que s'exposen han sigut reflex d'un projecte en què es donà solució o resposta a una determinada necessitat.

Saber fer de l'artesanía, l'ofici i la importància de l'art aplicat a la societat són qüestions essencials que van més enllà de la utilitat o la funció d'un producte. El llenguatge personal i la capacitat demostrada de l'artesà s'uneix al criteri del dissenyador, que li facilita una visió més fresca, per a convertir molts dels dissenys en possibles icones d'un moment en què foren concebuts. Des del primer any, amb la butaca Rag Chair de Daniel Catalan, produïda

El recurso del símbolo

Ese equilibrio entre los elementos expresivos o emocionales que contiene o sugiere la forma del objeto, con los que responden a una necesidad o respuesta utilitaria del producto, son los que facilitan que el diseño contenga esos elementos que pueden hacer que sea diferente. El artesano lo ha expresado con los años en la medida de la fuerza que podría tener su marca, o en la búsqueda de un lenguaje personal, reproducido en los objetos creados. El diseño permite que el producto tenga unos atributos especiales, que realmente hagan un guiño al posible consumidor y que esté lo suficientemente caracterizado para que responda a una parte de la sociedad que trata de buscar donde sentirse representado. Todos los años, varios de los proyectos presentados responden a esa conjunción de una buena solución técnica y, sobretodo, visual. Por sus características compositivas y por lo que transmiten, éstos aportan un valor añadido, que trasciende al uso para el que fueron creados y en algunos casos, se convierten en un símbolo representativo de un momento, de una cultura. Algunos de los que se exponen han sido reflejo de un proyecto en que se dio solución o respuesta a una determinada necesidad.

El saber hacer de la artesanía, el oficio y la importancia del arte aplicado a la sociedad, son cuestiones esenciales que van más allá de la utilidad o la función de un producto. El lenguaje personal y la capacidad demostrada del artesano, se une al criterio del diseñador, facilitándole una visión más fresca, convirtiendo muchos de los diseños en posibles iconos de un momento en el que fueron concebidos. Desde el primer año, con la butaca Rag Chair

per Legua i Pilar Gálvez, molts objectes han representat la història de cadascun d'aquests deu anys, com és el joier Dulcinea's Secret d'Alcyone Romero (2014) i produït per Elisa Peris, o el detall en xocolata Raïm de Pablo Falcon (2019) realitzat per Trufas Martínez.

de Daniel Catalán, producida por Legua y Pilar Gálvez, muchos objetos han representado la historia de cada uno de estos diez años, como el joyero Dulcinea's Secret de Alcyone Romero (2014) y producido por Elisa Peris, o el detalle en chocolate Raim de Pablo Falcon (2019) realizado por Trufas Martínez.



Izquierda: Rag Chair, de Daniel Catalán para Legua y Pilar Gálvez (2012). Derecha: Dulcinea's Secret, de Alcyone Romero para Elisa Peris (2014)

Els mestres que han donat suport a aquest procés

Amb els professors del Departament de Dibuix Chele Esteve, Andrés Conejero, Alfonso Soriano, José Antonio Pérez Esteban, Raúl Durá i Manuel Martínez Torán, aquests joves dissenyadors tingueren durant aquest temps als qui els han acompanyats en la seua formació i orientat en aquest procés, en què no han faltat els suports i l'ofici de tants mestres artesans acreditats, alguns dels quals repeteixen l'experiència any rere any. D'altra banda, els dissenyadors coneixen i comprenen l'art i com es treballa en diferents tallers (fusta, ceràmica, tèxtils, vidre, metalls, etc.). Els docents se senten molt implicats del treball que es desenvolupa, i de les possibilitats que aquest i altres projectes els han permès a aquests joves situar-se en el mercat del disseny. Conèixer, a través de l'artesanía, una realitat de forma més senzilla que els acostarà en un futur a altres models comercials o industrials, permet reflexionar amb els artesans sobre la necessitat o la importància de treballar d'aquesta manera. El treball de docents i artesans els aporta una experiència i un coneixement que va més enllà de la que es desenvolupa a les aules. Aquesta forma d'ensenyament-aprenentatge per projectes, dins i fora de l'aula, simulant una situació real, professional, beneficia tothom.

L'experiència d'aquests mestres en un context professional parla de com es confirma l'aportació que reben aquests joves dissenyadors al llarg de la seua trajectòria acadèmica. Mostra d'això, són aquells professors que han desenvolupat la seua activitat complementària a la docent en col·laboració amb artesans, molts d'ells

Los maestros que han apoyado este proceso

Con los profesores del Departamento de Dibujo Chele Esteve, Andrés Conejero, Alfonso Soriano, José Antonio Pérez Esteban, Raúl Durá y Manuel Martínez Torán, estos jóvenes diseñadores tuvieron durante este tiempo a quienes los han acompañado en su formación y orientado en este proceso, en el que no han faltado los apoyos y el oficio de tantos maestros artesanos acreditados, algunos de los cuales repiten la experiencia año tras año. Por otro lado, los diseñadores conocen y comprenden el arte y cómo se trabaja en distintos talleres (madera, cerámica, textiles, vidrio, metales, etc.). Los docentes se sienten muy implicados del trabajo que se desarrolla, y de las posibilidades que éste y otros proyectos les han permitido a estos jóvenes situarse en el mercado del diseño. Conocer, a través de la artesanía, una realidad de forma más sencilla que les acercará en un futuro a otros modelos comerciales o industriales, permite reflexionar con los artesanos la necesidad o la importancia de trabajar de esta manera. El trabajo de docentes y artesanos les aporta una experiencia y un conocimiento que va mas allá de la que se desarrolla en las aulas. Esta forma de enseñanza-aprendizaje por proyectos, dentro y fuera del aula, simulando una situación real, profesional, beneficia a todos.

La experiencia de estos maestros en un contexto profesional, habla de cómo se refrenda la aportación que reciben estos jóvenes diseñadores a lo largo de su trayectoria académica. Muestra de ello, son aquellos profesores que han desarrollado su actividad complementaria a la docente en colaboración con artesanos, muchos de ellos

valencians. Aquest és el cas de Chele Esteve amb Eugenia Boscá, que participaren amb el projecte Cobaltopus en la mostra Producto fresco (Matadero Madrid, 2019), Raúl Durá amb el fruiter Mamut (2012) amb Torneados Conino, un dels primers resultats de les col·laboracions per a l'editora Omelette, o Manuel Martínez Torán amb diversos tallers en el projecte Recuerda Valencia (2014), que va rebre el suport del Centre d'Artesania de la Comunitat Valenciana, entre d'altres.

valencianos. Este es el caso de Chele Esteve con Eugenia Boscá, que participaron con el proyecto Cobaltopus en la muestra 'Producto fresco' (Matadero Madrid, 2019), Raúl Durá con el fruiter Mamut (2012) con Torneados Conino, uno de los primeros resultados de las colaboraciones para la editora Omelette, o Manuel Martínez Torán con diversos talleres en el proyecto Recuerda Valencia (2014), que recibió el apoyo del Centro de Artesanía de la Comunitat Valenciana, entre otros.



Frutero Mamut, diseñado por Raúl Romeu, profesor de la asignatura Taller de Modelos y Prototipos, para la editora Omelette y producido por Torneados Conino (entre 2012 y 2022)

Sentir y pensar la artesanía

La formulació oberta entre artesanía i disseny que es planteja en el taller de l'artesà,⁷ és on es poden produir innovacions gràcies a l'intercanvi de pensament entre persones, amb iniciativa emprenedora, jove, fresca, i la iniciativa cultivada, plena d'ofici i madura. Els uns, observant, analitzant i ideant el seu disseny. Els altres, aportant, avaluant i construint el disseny. Tant joves dissenyadors, com uns hàbils artesans han codissenyat i el seu producte és resultat del estudi i una elaboració compartida, que activa tota una sèrie de recursos per totes dues parts, que ajuden a comprendre millor aquests dissenys, i que prenen com a referència la proposta que se'ls feia cada any.

En 2016 es comentava que aquestes no eren unes meres exposicions de disseny en ús. Eren una mostra de l'exercici, que enmig de la formació d'aquestes persones, s'han pogut realitzar compartint l'interès i la visió agraïda d'uns tallers que han obert les seues portes, per a poder intentar donar resposta creativa a les inquietuds i necessitats de tots dos.⁸

L'origen del títol de l'exposició va sorgir d'una cita poètica d'Unamuno, "Cal sentir el pensament i pensar el sentiment"⁹ perquè no poden anar dissociat pensament i sentiment, producte de l'experiència, de les emocions, de la història de cada objecte que es dissenya, de cada artesanía que d'aquesta relació s'obté, que parla a cada espectador murmurant records, moments, possibilitats, trobades... En definitiva, els dissenyadors han construït en major o menor mesura pensaments que ens porten a

Sentir y pensar la artesanía

La formulación abierta entre artesanía y diseño que se plantea en el taller del artesano,⁷ es donde se pueden producir innovaciones gracias al intercambio de pensamiento entre personas, con iniciativa emprendedora, joven, fresca, y la iniciativa cultivada, llena de oficio y madura. Unos, observando, analizando e ideando su diseño. Otros, aportando, evaluando y construyendo el diseño. Tanto jóvenes diseñadores, como unos hábiles artesanos han "codiseñado" y su producto es resultado del estudio y una elaboración compartida, activando toda una serie de recursos por ambas partes, que ayudan a comprender mejor estos diseños, tomando como referencia la propuesta que se les hacía cada año.

En 2016 se comentaba que éstas no eran unas meras exposiciones de diseño al uso. Eran una muestra del ejercicio, que en medio de la formación de estas personas, se han podido realizar compartiendo el interés y la visión agradecida de unos talleres que han abierto sus puertas, intentando dar respuesta creativa a las inquietudes y necesidades de ambos.⁸

El origen del título de la exposición, surgió de una cita poética de Unamuno, "Hay que sentir el pensamiento y pensar el sentimiento"⁹ pues no pueden ir dissociado pensamiento y sentimiento, producto de la experiencia, de las emociones, de la historia de cada objeto que se diseña, de cada artesanía que de esa relación se obtiene, que habla a cada espectador susurrando recuerdos, momentos, posibilidades, encuentros, ... En definitiva, los diseñadores han construido en mayor o menor medida pensamientos que

sentir l'artesanía, que atrauen al nostre interior afectes, sensacions, valors o relacions que desperten interès, curiositat o necessitat pel disseny.¹⁰

nos llevan a sentir la artesanía, atrayendo a nuestro interior afectos, sensaciones, valores o relaciones que despiertan interés, curiosidad o necesidad por el diseño.¹⁰

Aquesta psicologia gestàltica ha estat molt present en la història de l'objecte, i no menys del disseny i de la mateixa artesanía.¹¹ És potser la que pot enriquir més les possibilitats de la manufactura contemporània que ha tingut en els seus anys de gran estandardització i desenvolupament tecnològic un desterrament i un desafecte pel sentiment, per la persona, important. No ens movem ja en aquestes condicions: avui hi ha una cultura on les coses es pensen abans de fer-les, d'una forma més sensible i sostenible, amb un consum compartit més enllà de l'experiència personal,¹² amb una major necessitat de passió a l'hora de prendre iniciatives, on el "prosumer" se sent particip del disseny del producte, de manera oberta i compartida, i per la qual cosa està més disposat a adquirir aquests objectes amigables i pròxims.

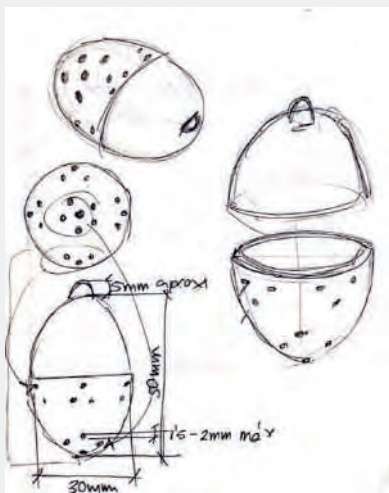
Esta psicología gestáltica ha estado muy presente en la historia del objeto, y no menos del diseño y de la propia artesanía.¹¹ Es quizás la que puede enriquecer más las posibilidades de la manufactura contemporánea que ha tenido en sus años de gran estandarización y desarrollo tecnológico un destierro y un desafecto por el sentimiento, por la persona, importante. No nos movemos ya en esas condiciones: hoy existe una cultura donde las cosas se piensan antes de hacerlas, de una forma más sensible y sostenible, con un consumo compartido más allá de la experiencia personal,¹² con una mayor necesidad de pasión a la hora de tomar iniciativas, donde el "prosumer" se siente partícipe del diseño del producto, de manera abierta y compartida, y por lo que está más dispuesto a adquirir estos objetos amigables y cercanos.

Aquest tipus de treballs ja havien aparegut en el temps al nostre país, amb dissenyadors espanyols com ara Gerard Moliné, Emiliania o Héctor Serrano, entre d'altres, que han realitzat diferents reflexions sobre l'artesanía des d'una nova perspectiva amb resultats excepcionals, que donaren lloc a projectes significatius com són Artesanía de Catalunya gestionat per Gemma Amat i l'Estudi Moliné.¹³ A la Comunitat Valenciana el treball de Jaime Hayón amb Lladró, o experiències de dissenyadors com és Nieves Contreras creant Sagen Ceramics, foren

Este tipo de trabajos ya habían aparecido en el tiempo en nuestro país, con diseñadores españoles como Gerard Moliné, Emiliania o Héctor Serrano, entre otros, que han realizado diferentes reflexiones sobre la artesanía desde una nueva perspectiva con resultados excepcionales, dando lugar a proyectos significativos como Artesanía de Cataluña gestionado por Gemma Amat y el Estudio Moliné.¹³ En la Comunidad Valenciana el trabajo de Jaime Hayón con Lladró, o experiencias de diseñadores como Nieves Contreras creando

precedents d'aquesta idea. Empreses com ara LZF ostenten tant el Premi Nacional de Disseny com el Premi Nacional d'Artesania, i l'Associació de Dissenyadors de la Comunitat Valenciana donà a llum projectes col·laboratius amb artesans, com ara Diseño al Plato. A Espanya, però concretament a la Comunitat Valenciana, es produeixen i es continuen produint coses molt bones en l'artesania.

Sagen Ceramics, fueron precedentes de esta idea. Empresas como LZF ostentan tanto el Premio Nacional de Diseño como el Premio Nacional de Artesanía, y la Asociación de Diseñadores de la Comunidad Valenciana dio a luz proyectos colaborativos con artesanos, como Diseño al Plato. En España, pero concretamente en la Comunidad Valenciana, se producen y se siguen produciendo cosas muy buenas alrededor de la artesanía.



El diseño de cada objeto desarrollado por los cerca de 350 propuestas expuestas en esta década, siempre contempla el dibujo como herramienta, y la relación con el artesano a la hora de cocrear la propuesta

[1] Segundo premio y nueve proyectos que resultaron seleccionados en la III edición del Concurso Internacional Scenari di Innovazione, celebrado en la Toscana (Italia); Selección XI Bienal Internacional de Cerámica de Manises; Premio Ciudad de Valencia en convocatoria premios Valencia Crea. Finalmente destacar los seleccionados de la primera convocatoria del Premio de Artesanía de la Comunitat Valenciana, de la cual se obtuvo el primer premio en la categoría de diseño. Se están comercializando aproximadamente entre cinco y diez proyectos y alguna otra pieza se la autoproducen alumnos y exalumnos nuestros.

[2] Martínez Torán, M. (2012) Escenarios futuros para el sector de la artesanía. Fundesarte, Ed. Sendemà.

[3] Martínez Torán, M., Esteve Sendra, Ch. and Moreno Cuesta, R. (2017) Scenarios for design and craft, The Design Journal, 20:sup1, S2778-S2788

[4] Martínez Torán, M. Pensamiento de diseño para la artesanía: análisis del ciclo de valor, en García, C.J. y Prieto, J.A. (2011). Diseñando con las manos: proyecto y proceso en la artesanía del siglo XXI. Fundesarte

[5] Trabajaron en el proyecto cinco talleres artesanos: Marcos Tomás de Empaperart (manipulado de papel y cartón), Juan Carlos Iñesta de Domanises (cerámica), Elisa Peris de Peris Roca (orfebrería), Mabello (piedra natural) y Descamps (calzado). En el proyecto trabajaron por la UPV Roberto Benítez, Miguel Calvo, Sandra Díaz, Alfredo Guzmán, José Montes, Ricardo Moreno y Lorenzo Pérez. Junto a ellos intervinieron y coordinaron los profesores Chele Esteve y Manuel Martínez.

[6] La exposición colectiva se llamó "Sentaet Custom Tour". Los artistas invitados fueron Ricardo Cavolo, Alex Trochut, Rubenimichi, Brosmind, Bakea, David Méndez Alonso, Agustín Esteso, Tactelgraphics, María Herreros, Ausias Pérez, Cachete Jack, Elena Mir, Belén Segarra, Jorge Lawerta, Marcos Martínez, Valero Doval, Azucena González, Grace García, Mamen Morillas y Jack Lover.

[7] Martínez Torán, M. y Toledo, C. (2012). Open Craftman: intercambio de experiencias en un espacio final. Deforma Cultura Online. Ed. Sendemà.

[8] Martínez Torán, M. (2016). La Ruta de la Seda ¿Claus que han ajudat a inspirar un bon craft design?. En RDS 5.0: Retorn del Sentiment. ETSID, Universitat Politècnica de València.

[9] Unamuno, M. (1907). Credo poético, en Poesías p.10. En Antología Cátedra de Poesía de las Letras Hispánicas, selección de José Francisco Ruiz Casanova, Cátedra, Madrid, 1998.

[10] Jacob, R. and Martínez Torán, M. (2013) Yeah, I Talk to My Car...So What?: Roles and Levels of Closeness in Person-product Relationship. The International Journal of Designed Objects. Common Ground Publishing LLC. Vol. 6, Champaign, Illinois (USA). pp. 49-60

[11] Lyle, J. (1999). Design for human ecosystems: Landscape, land use, and natural resources. Island Press. P.242

[12] Tapscott, D. and Williams, A.D. (2006). Wikinomics: How mass collaboration changes everything [Wikinomics: La nueva economía de las multitudes inteligentes. Paidós, 2007]. Portfolio, Nueva York

[13] Amat, G. and Bonet, G. (2013). Craft and Design in Local Development in Catalonia. Making Futures Journal Vol 3 September. Ed. Plymouth College of Art. pp. 464-469

L'artesanía és el nostre luxe, la nostra herència cultural

Chele Esteve Sendra

Professora de la Universitat
Politécnica de València. Departament
de Dibuix, docent en disseny industrial



Patrimoni i identitat cultural

Entenem per "herència cultural" el patrimoni material i immaterial d'un poble, d'una comunitat. La Comunitat Valenciana no és menys i treballa per crear la seua pròpia marca, i conservar el seu conjunt de tradicions, aquest llegat és preservat i transmès de pares a fills, generació rere generació en molts casos. Recordem que un artesà produeix i ven la seua cultura i entenem per artesanía el disseny i la fabricació d'artefactes ¹ i objectes.

En entendre que l'art és un fi en si mateix i per si mateix, valorem l'art perquè alimenta l'ànima. L'artesanía combina els mitjans amb el fi. Les artesanies són "útils" en el sentit quotidià i sumen a la seua estètica la satisfacció que en genera l'ús. Trobem un bon exemple en un plat de ceràmica. No es pot oblidar una altra disciplina, el disseny, un mitjà per a aconseguir un altre fi. Per disseny entenem l'art de projectar l'aspecte, la funció i la producció d'un objecte funcional.

Observem com: "Els productes artesanals són aquells produïts per artesans, ja siga completament a mà, o amb l'ajuda d'eines manuals o fins i tot mitjans mecànics, sempre que la contribució manual directa de l'artesà continue sent el component més substancial del producte acabat. Aquests es produeixen sense restriccions en termes de quantitat i utilitzant matèries primeres de recursos sostenibles. La naturalesa especial dels productes artesanals es deriva de les seues característiques distintives, que poden ser utilitàries, estètiques, artístiques, creatives, culturalment vinculades, decoratives,

Patrimonio e identidad cultural

Entendemos por "herencia cultural" al patrimonio material e inmaterial de un pueblo, de una comunidad. La Comunidad Valenciana no es menos y trabaja por crear su propia marca, conservando su conjunto de tradiciones, este legado es preservado y transmitido de padres a hijos, generación tras generación en muchos casos. Recordemos que un artesano produce y vende su cultura y entendemos por artesanía el diseño y la fabricación de artefactos ¹ y objetos.

Al entender que el arte es un fin en sí mismo y por sí mismo, valoramos el arte porque alimenta el alma. La artesanía combina los medios con el fin. Las artesanías son "útiles" en el sentido cotidiano y suman a su estética la satisfacción que genera su uso. Encontramos un buen ejemplo en un plato de cerámica. No se puede olvidar otra disciplina, el diseño, un medio para lograr otro fin. Por diseño entendemos el arte de proyectar el aspecto, la función y la producción de un objeto funcional.

Observemos como: "Los productos artesanales son aquellos producidos por artesanos, ya sea completamente a mano, o con la ayuda de herramientas manuales o incluso medios mecánicos, siempre que la contribución manual directa del artesano siga siendo el componente más sustancial del producto terminado. Estos se producen sin restricciones en términos de cantidad y utilizando materias primas de recursos sostenibles. La naturaleza especial de los productos artesanales se deriva de sus características distintivas, que pueden ser utilitarias, estéticas, artísticas, creativas, culturalmente vinculadas, decorativas,

funcionals, tradicionals, religioses i socialment simbòliques i significatives".² Més endavant reflexionarem sobre l'aportació de la formació, les tendències i la mateixa tecnologia a l'artesania.

Preservem l'artesania, donant pas als nous artesans

El sector artesà dona la benvinguda a les noves generacions, algunes són els hereus d'un ofici que els seus avantpassats han exercit. Uns altres han arribat per atzar, persegueixen somnis o descobreixen un ofici mogut per la incertesa de la crisi i la precarietat laboral dels últims anys. Tots ells han resolt reorientar-ne la carrera cap al treball amb l'artesania, i revitalitzar un sector que patia un envelliment endèmic que hauria perdut oficis, que avui troben noves mans per a protegir aquesta diversitat i singularitat des dels seus tallers.

Amb estudis en disseny, arquitectura o belles arts, i fins i tot autodidactes, són les seues mans les que produeixen objectes quotidians utilitzant recursos i tècniques que no han patit el pas del temps. No hi ha dubte que si som rics en patrimoni artesanal és necessari preservar-lo i continuar cultivant aquest llegat. Aquests nous perfils que se sumen al gremi artesanal i han influït molt positivament revitalitzant el sector. Aporten frescor per a renovar un mercat que necessitava moltes vegades una revisió. Són aquestes noves influències artístiques les que també han portat altres formes de comercialització, la internacionalitzen, amplia mercats i fa més

funcionales, tradicionales, religiosas y socialmente simbólicas y significativas".² Más adelante reflexionaremos sobre la aportación de la formación, las tendencias y la propia tecnología a la artesanía.

Preservemos la artesanía, dando paso a los nuevos artesanos

El sector artesano da la bienvenida a las nuevas generaciones, algunas son los herederos de un oficio que sus antepasados han desempeñado. Otros han llegado por azar, persiguen sueños o descubren un oficio movido por las incertidumbre de la crisis y la precariedad laboral de los últimos años. Todos ellos han resuelto reorientar su carrera hacia el trabajo con la artesanía, revitalizando un sector que padecía un envejecimiento endémico que habría perdido oficios, que hoy encuentran nuevas manos para proteger esta diversidad y singularidad desde sus talleres.

Con estudios en diseño, arquitectura o bellas artes, e incluso autodidactas, son sus propias manos las que producen objetos cotidianos utilizando recursos y técnicas que no han sufrido el paso del tiempo. No cabe duda de que si somos ricos en patrimonio artesanal es necesario preservarlo y continuar cultivando este legado. Estos nuevos perfiles que se van sumando al gremio artesanal y han influido muy positivamente revitalizando el sector. Aportan frescura para renovar un mercado que precisaba en muchas ocasiones una revisión. Son estas nuevas influencias artísticas, las que también han traído otras formas de comercialización, la internacionalizan

sostenible la pròpia economia. En aquest camí encara hi ha dificultats similars a les que suporten els artesans tradicionals, on és imprescindible rendibilitzar el treball i suportar alts costos i impostos, a més d'una gran competència amb els productes industrials que entren en el mercat amb preus més baixos.

Com comentàvem, una nova generació de nous aprenents, als quals la llarga crisi de la dècada passada tancà les portes d'entrada al mercat laboral, ha significat que ressusciten l'artesanía en reorientar-ne la carrera, que revitalitzen un sector que emmalaltia per la poca renovació generacional.

amplia mercados haciendo más sostenible su propia economía. En este camino todavía existen dificultades similares a las que soportan los artesanos tradicionales, donde es imprescindible rentabilizar el trabajo soportando altos costes e impuestos, además de una gran competencia con los productos industriales que entran en el mercado con precios más bajos.

Como comentábamos, una nueva generación de nuevos aprendices, a los que la larga crisis de la pasada década cerró las puertas de entrada al mercado laboral, ha significado que resuciten la artesanía al reorientar su carrera, revitalizando un sector que adolecía poca renovación generacional.



Figura 1_ Projecte Ensomni ceràmic, disseny de C. Ríos, R. Moreno i Ch. Esteve (2019). El concert comença amb uns vells motles adormits que es desperten després d'un somni surrealista. Caps, cames i mans ja animades forgen, s'han escapat d'una fàbrica de nines de porcellana abandonada que podria localitzar-se en qualsevol lloc que produeixen els monstres del somni de la raó. Esquerra, esbossos, dreta peces finals realitzades per l'artesana valenciana Sonia Boch. Foto: Chele Esteve (2019).

Noves tendències en artesanía

La idea del concepte artesanía res té a veure en l'actualitat amb el concepte de ser una cosa vetusta. El manual i les noves tècniques creatives amb les quals s'exerceix poden aconseguir un reconeixement social molt important per a aquest sector. Amb la irrupció de la tecnologia molts d'aquests oficis s'actualitzen, es desenvolupen amb major solvència i es beneficien.³ Precisament són moltes les experiències que demostren que aquesta convivència és un guanyar-guanyar (win-win), totes dues parts busquen un benefici, és, doncs, una situació en què totes les parts involucrades ixen afavorides.

Avui dia, la tecnologia es posa al servei de l'artesanía, la mateixa artesanía és sinònim de luxe en molts sentits. Precisament en el sector luxe és on ha cobrat un major auge i ha aconseguit situar el prestigi de l'"hecho en España' com un punt de referència en la moda internacional.

I ací, firmes de prestigi internacional, com ara Chanel, Dior, Prada, Carolina Herrera, Givenchy, Louis Vuitton, sense oblidar-nos de la casa de moda nascuda a Espanya i sinònim de luxe, Loewe, les quals han apostat més per aquest renàixer artesà. Loewe va ser venuda al hòlding francès LVMH el 1996; fundada el 1846, és la casa més antiga del grup. Totes aquestes grans marques solliciten els serveis a aquests artesans que elaboren amb les seues mans talentosos productes exclusius.

Nuevas tendencias en artesanía

La idea del concepto artesanía nada tiene que ver en la actualidad con el concepto de ser algo vetusto. Lo manual y las nuevas técnicas creativas con las que se desempeña pueden lograr un reconocimiento social muy importante para este sector. Con la irrupción de la tecnología muchos de estos oficios se actualizan, se desarrollan con mayor solvencia y se benefician.³ Precisamente son muchas las experiencias que demuestran que esta convivencia es un win-win, ambas partes buscan un beneficio, es por tanto, una situación en la que todas las partes involucradas salen favorecidas.

Hoy día, la tecnología se pone al servicio de la artesanía, la propia artesanía es sinónimo de lujo en muchos sentidos. Precisamente en el sector lujo es donde ha cobrado un mayor auge y ha logrado situar el prestigio de lo 'hecho en España' como un punto de referencia en la moda internacional.

Y es ahí donde firmas de prestigio internacional como Chanel, Dior, Prada, Carolina Herrera, Givenchy, Louis Vuitton, sin olvidarnos de la casa de moda nacida en España sinónimo de lujo, Loewe las que han apostado más por este renacer artesano. Loewe fue vendida al holding francés LVMH en 1996, fundada en 1846 es la Casa más antigua del grupo. Todas estas grandes marcas solicitan los servicios a estos artesanos que elaboran con sus manos talentosos productos exclusivos.

Si retrocedim en el temps, curiosament en el segle XVIII, l'antic regne de València destacava pel potencial industrial molt lligat a les artesanies que defineixen la personalitat de la nostra terra. Descubrim al llarg de la història, per exemple, el cas de la sederia valenciana, un vincle associat a la moda, la fastuositat i el món del luxe. En el segle XVIII es manifesten a Europa uns acusats canvis socials i econòmics, conceptes que avui es definiran com a "revolució del consum", "cultura de les aparences" i "democratització del luxe", i ajudaren a dibuixar aquests nous escenaris. Cercant el lloc de la seda valenciana, es confirma que entén com s'adaptà a uns canvis que definiren una economia global. Aquesta indústria un segle després va ser afectada per una acusada crisi. Tot aquest sector es veuria truncat en la primera dècada del segle XIX. Entre altres motius va ser la falta d'adaptació a un mercat que requeria transformar-se seguint les tendències pautades per la moda francesa vigents a l'Europa il·lustrada. S'observa com són les crisis les que promouen canvis i activen per necessitat sectors que d'una altra manera desapareixerien.

Si retrocedemos en el tiempo, curiosamente en el siglo XVIII, el antiguo reino de Valencia destacaba por el potencial industrial muy ligado a las artesanías que definen la personalidad de nuestra tierra. Descubrimos a lo largo de la historia, por ejemplo, el caso de la sedería valenciana, un vínculo asociado a la moda, la fastuosidad y el mundo del lujo. Es en el siglo XVIII cuando se manifiestan en Europa unos acusados cambios sociales y económicos, conceptos que hoy se definirán como "revolución del consumo", "cultura de las apariencias" y "democratización del lujo", y ayudaron a dibujar estos nuevos escenarios. Buscando el lugar de la seda valenciana, se confirma que entiende como se adaptó a unos cambios que definieron una economía global. Esta industria un siglo después fue afectado por una acusada crisis. Todo este sector se vería truncado en la primera década del siglo XIX. Entre otros motivos fue la falta de adaptación a un mercado que requería transformarse siguiendo las tendencias pautadas por la moda francesa vigentes en la Europa ilustrada. Se observa como son las crisis las que promueven cambios y activan por necesidad sectores que de otro modo desaparecerían.



Figura 2_ Esquerra, Introjection 2017, projecte de Gehard Demetz, que destaca internacionalment en aplicar la seua increïble habilitat com a tallador de fusta tradicional a temes que són nous i atractius per als espectadors contemporanis. Dreta, Eno Henze treballa com a artista i escenògraf. Fotos: esquerra, Gehard Demetz / Dreta, Eno Henze.

Formació especialitzada que preserva la continuïtat del patrimoni artesanal

Exclusivitat i tradició conquisten empreses de sectors del luxe a nivell nacional i internacional. Unes altres, com ara Inditex, valoren molt positivament la importància que les seues peces s'associen a qualitat, exclusivitat, detall i acabats perfectes en les seues diferents línies, una de més casual i una altra, Zara Atelier, amb dos objectius clars: incloure l'artesania i les peces premium.

Cada vegada més se solliciten els coneixements d'experts artesans que treballen en els seus dissenys. És necessari cobrir la demanda d'un mercat en què la part artesanal siga cada vegada més especialitzada. Ací és on molts oficis necessiten formar personal per a mantenir el batec del cor artesà.

A Espanya, per exemple, Movex és una fundació privada sense ànim de lucre emmarcada dins de la xarxa d'agents del coneixement d'Andalusia com a Centre Tecnològic de la Piel que persegueix com a objectiu principal: "la dinamització de la indústria de la marroquineria a través de la innovació i el desenvolupament tecnològic. És un espai d'experimentació que alberga tecnologia d'avantguarda per a la cerca de nous processos i acabats i configura el seu laboratori com el lloc ideal per a la transformació en productes de les idees en pell". El centre tecnològic de la pell d'Andalusia està situat a Ubrique, referent del sector de guarnicioner-marroquiner.

Formación especializada que preserva la continuidad del patrimonio artesanal

Exclusividad y tradición conquistan a empresas de sectores del lujo a nivel nacional e internacional. Otras como Inditex valoran muy positivamente la importancia de que sus prendas se asocien a calidad, exclusividad, detalle y acabados perfectos en sus distintas líneas, una más casual y otra "Zara Atelier", con dos objetivos claros incluir la artesanía y las prendas premium.

Cada vez más se solicitan los conocimientos de expertos artesanos que trabajen en sus diseños. Es necesario cubrir la demanda de un mercado en el que lo artesanal sea cada vez más especializado. Ahí es donde muchos oficios necesitan formar personal para mantener el latido del corazón artesano.

En España, por ejemplo, Movex, es una fundación privada sin ánimo de lucro enmarcada dentro de la red de agentes del conocimiento de Andalucía como Centro Tecnológico de la Piel que persigue como objetivo principal: "la dinamización de la industria de la marroquinería a través de la innovación y el desarrollo tecnológico. Es un espacio de experimentación que alberga tecnología de vanguardia para la búsqueda de nuevos procesos y acabados, configurando su laboratorio como el lugar ideal para la transformación en productos de las ideas en piel". El centro tecnológico de la piel de Andalucía está situado en Ubrique, referente del sector de guarnicionero-marroquiner.

Hermès, que compta amb tallers des de 1837, ha creat a Bordeus, L'École Hermès des savoir-faire, i disposa d'un programa per a enfortir el desenvolupament del treball artesanal. Com s'indica en el seu pla, aposten per la "formació de qualitat alhora que garanteixen als seus estudiants el respecte per la diversitat, la inclusió i la igualtat d'oportunitats. L'escola promou especialment la integració de les persones amb discapacitat".⁴

En aquesta escola s'aposta per un rigorós aprenentatge, on l'ofici de guarnicioner-marroquiner capacita els alumnes en un any i mig de formació a adquirir els coneixements tradicionals i fabricar realitzant totes les operacions d'assemblatge, costura i acabat d'objectes de cuir a mà. Amb la pràctica adquirida, els alumnes finalitzen els seus estudis i formalitzen productes Hermès, com ara bosses, cadires de muntar, xicoteta marroquineria, etc. Els formadors, artesans experimentats, són els que transmeten "els seus coneixements de l'ofici i el seu saber fer segons el model de compagnonnage. Aquest sistema de formació es basa en una filosofia fonamentada en la qualitat, la solidaritat i l'arrelament local".

La Fundació Le Costantine, creada el 1982 per les germanes Giulia i Lucia Starace, amb la seua cosina Lucia Viti de Marco, té la seua seu a Uggiano La Chiesa, Lecce, Itàlia i col·labora amb firmes com ara Dior. Pretén fer prevaldre l'esperit i les conviccions de les seues mares per a "promoure i dinamitzar la regió de Pulla i conservar-ne l'herència viva, mitjançant l'ensenyament de formes d'artesanía tradicional i d'una cultura responsable".

Hermès, que cuenta con talleres desde 1837, ha creado en Burdeos, La École Hermès des savoir-faire, y cuenta con un programa para fortalecer el desarrollo del trabajo artesanal. Como se indica en su plan apuestan: "formación de calidad al tiempo que garantiza a sus estudiantes el respeto por la diversidad, la inclusión y la igualdad de oportunidades. La escuela promueve especialmente la integración de las personas con discapacidad".⁴

Es en esta escuela donde se apuesta por un riguroso aprendizaje, donde el oficio de guarnicionero-marroquiner capacita a los alumnos en un año y medio de formación a adquirir los conocimientos tradicionales y fabricar realizando todas las operaciones de ensamblaje, costura y acabado de objetos de cuero a mano. Con la práctica adquirida, los alumnos finalizan sus estudios formalizando productos Hermès como bolsos, sillas de montar, pequeña marroquinería, etc. Los formadores, artesanos experimentados son los que transmiten: "sus conocimientos del oficio y su saber hacer según el modelo de "compagnonnage". Este sistema de formación se basa en una filosofía fundamentada en la calidad, la solidaridad y el arraigo local".

La Fundación Le Costantine, creada en 1982 por las hermanas Giulia y Lucia Starace, con su prima Lucia Viti de Marco, tiene su sede en Uggiano la Chiesa Lecce, Italia y colabora con firmas como Dior. Pretende hacer prevaler el espíritu y las convicciones de sus madres para: "promover y dinamizar la región de Apulia conservando su herencia viva, mediante la enseñanza de formas de artesanía tradicional y de una cultura responsable".

Des d'un encantador ambient mediterrani, celebra el sentit de l'hospitalitat, el respecte per la natura i la transmissió de la bellesa dels gestos, valors que Maria Grazia Chiuri⁵ "aprecia profundament i que avui dia resulten més essencials que mai. El nom de l'atelier de Le Costantine, batejat com "Estimant e Cantant", ret homenatge a les cançons tradicionals que encara avui continuen cantant les teixidores que han conservat durant generacions aquestes arts tèxtils, com una oda a la "joie de vivre" i a la passió creativa que les impulsa. A les instal·lacions es troben els valuosíssims telers en què aquests teixits cobren vida a través de tècniques ancestrals". Els cursos tenen com a objectiu, d'altra banda, acostar a particulars que vulguen conèixer tècniques tradicionals a diferents nivells d'aprenentatge aficionat o professional, o també a petició d'organismes públics o escoles.

El Grup internacional francès LVMH⁶, companyia especialitzada en la comercialització d'articles i béns de luxe i matriu de cases de moda tan conegudes com són Louis Vuitton, Loewe o Christian Dior, va decidir en 2021 apostar pel treball de noves generacions de joves artesans.

Els joves són un col·lectiu que s'ha vist particularment perjudicat a conseqüència de l'actual context econòmic generat arran d'aquesta pandèmia per coronavirus, i al qual moltes firmes de luxe han decidit donar resposta, ja no sols en l'eix principal sobre el qual desenvolupen bona part de les seues campanyes i col·leccions, sinó també en la zona central de la seua política de contractacions. La Insidel VMH és una plataforma i escola de

Desde un encantador ambiente mediterráneo, celebra el sentido de la hospitalidad, el respeto por la naturaleza y la transmisión de la belleza de los gestos, valores que Maria Grazia Chiuri⁵, "aprecia profundamente y que hoy en día resultan más esenciales que nunca. El nombre del atelier de Le Costantine, bautizado como "Amando e Cantando", rinde homenaje a las canciones tradicionales que aún hoy siguen cantando las tejedoras que han conservado durante generaciones estas artes textiles, como una oda a la "joie de vivre" y a la pasión creativa que las impulsa. En las instalaciones se encuentran los valiosísimos telares en los que estos tejidos cobran vida a través de técnicas ancestrales". Los cursos tienen como objetivo por un lado acercar a particulares que quieran conocer técnicas tradicionales a diferentes niveles de aprendizaje aficionado o profesional, o también a petición de organismos públicos o escuelas.

El Grupo internacional francés LVMH⁶, compañía especializada en la comercialización de artículos y bienes de lujo y matriz de casas de moda tan conocidas como Louis Vuitton, Loewe o Christian Dior, decidió en 2021 apostar por el trabajo de nuevas generaciones de jóvenes artesanos.

Los jóvenes son un colectivo que se ha visto particularmente perjudicado como consecuencia del actual contexto económico generado a raíz de esta pandemia por coronavirus, y al que muchas firmas de lujo han decidido dar respuesta, ya no solo en el eje principal en torno al que desarrollan buena parte de sus campañas y colecciones, sino también en la zona central de su política de contrataciones. La INSIDEL VMH, es una

formació, que des de 2016, dona accés a una àmplia quantitat d'oferta de formació, en molts casos de contingut exclusiu, desenvolupada per diferents experts del sector del luxe, molts d'ells del mateix grup de moda. El coneixement es posa a la disposició dels joves, perquè puguin iniciar-se i aprofundir en una carrera professional dins de la indústria del luxe.

A més d'algunes d'aquestes iniciatives que aposten per perseverar i educar per a aquest propòsit tan concret, les noves generacions troben tendències en sectors de treball que no havien existit mai i cal crear de zero com és la incursió en el metavers. Pot ser una imitació de la vida real en el món virtual, amb tot el que això comporta. Zara, per exemple, en aquest sentit ja començà el 2021 amb una aliança amb la sud-coreana Zepeto.

En la col·lecció anomenada "AZ collection",⁷ el 2021 Inditex va col·laborar amb el col·lectiu creatiu coreà Ader Error. D'aquesta manera proposa vestir la generació AZ en el món real i el virtual amb una col·lecció càpsula que ha generat un gran impacte en el món de la moda física i també en el metavers. Ader Error x Zara explica: "reflex de l'habilitat d'un llenguatge d'expressar idees, generar noves maneres de pensar i crear noves cultures".

Firmes com ara Calvin Klein, Armani, Adidas o Diesel ja han llançat conjunts per a personatges de videojocs, com són League of Legends, els Sims, Fortnite o Animal Crossing. La pandèmia ha accelerat, en gran manera, el

plataforma y escuela de formación, que desde 2016, da acceso a una amplia cantidad de oferta de formación, en muchos casos de contenido exclusivo, desarrollada por diferentes expertos del sector del lujo, muchos de ellos de su propio grupo de moda. El conocimiento se pone a disposición de los jóvenes, para que puedan iniciarse y profundizar en una carrera profesional dentro de la industria del lujo.

Además de algunas de estas iniciativas que apuestan por perseverar y educar para este propósito tan concreto, las nuevas generaciones encuentran tendencias en sectores de trabajo que nunca había existido y hay que crear de cero como es la incursión en el metaverso. Puede ser una "imitación" de la vida real en el mundo virtual, con todo lo que ello conlleva. Zara, por ejemplo, en este sentido ya ha comenzó en 2021 con una alianza con la surcoreana Zepeto.

En la colección llamada "AZ collection",⁷ en 2021 Inditex colaboró con el colectivo creativo coreano Ader Error. De este modo propone vestir a la generación AZ en el mundo real y el virtual con una colección cápsula que ha generado un gran impacto en el mundo de la moda física y también en el metaverso. ADER ERROR x ZARA explica: "reflejo de la habilidad de un lenguaje de expresar ideas, generar nuevas formas de pensar y crear nuevas culturas".

Firmas como Calvin Klein, Armani, Adidas o Diesel ya han lanzado conjuntos para personajes de videojuegos como League of Legends, los Sims, Fortnite o Animal Crossing. La pandemia ha acelerado, en gran medida, el

desenvolupament digital. Amb l'augment de desfilades virtuals, firmes com ara Balenciaga o Burberry treballen també en el disseny de videojocs. Tal vegada s'obri una finestra on els artesans puguen moure's entre dos mons: el real i el virtual.

En aquest sentit, Hans Ulrich Obrist⁸ (1968) reflexiona sobre aquest tema: "Aquesta celebració d'allò físic no és un refús a allò digital; és una part integral del nou moment digital."⁹

desarrollo digital. Con el aumento de desfiles virtuales firmas como Balenciaga o Burberry trabajan también en el diseño de videojuegos. Tal vez se abra una ventana donde los artesanos puedan moverse entre dos mundos el real y el virtual.

En este sentido Hans Ulrich Obrist⁸ (1968), reflexiona sobre este tema: "Esta celebración de lo físico no es un rechazo a lo digital; es una parte integral del nuevo momento digital."⁹



Figura 3_Hermès ha triat la metròpoli de Bordeus per a instal·lar L'École Hermès des savoir-faire. Un projecte Made in Bordeaux", un projecte amb una forta dimensió cultural i de recursos humans. S'avança que la fàbrica d'articles de cuir emprarà 250 artesans. Foto: Hermès

Projectes que no ixen: Aflote

Hi ha projectes artesanals que naixen en un mercat turbulent on la clau de l'èxit és incerta, en què trobem Aflote. Aposta promoguda per Lluís Morón i organitzada des de Foundawtion que perseguia des de fa tres anys contribuir amb "la integració social de col·lectius desfavorits i contribuir a reduir l'impacte mediambiental mitjançant aquest utòpic projecte de reciclatge del suro".

Les peces que es comercialitzaven tractaren de generar ocupació i recursos econòmics per a col·lectius desfavorits. Una aposta cap a la circularitat on reduir l'impacte mediambiental mitjançant el reciclatge. "A Catalunya es destapen cada any 100 milions de taps de vi i 30 de taps de cava, la qual cosa suposa un total de més de 500 tones mètriques de residus."

Aquesta empresa produïa objectes i escultures sota la direcció de Ramón Úbeda. El brief inicial cercava: "dissenyar una peça que poguera tornar al restaurant o celler". Entre els seus productes tenien "des d'una caixa per a lliurar el compte del restaurant de Jaime Hayón, una florera de Pepa Reverter, un llum de bateria de Ramón Úbeda i Otto Canalda, o un rellotge de paret d'Octàgon, al costat de l'escultura que Miquel Aparici creà a partir de les grapes metàl·liques de molts dels taps de les botelles de cava".

En no aconseguir la sostenibilitat productiva i viabilitat econòmica han hagut de desistir, després de la seua obstinació per "manterlo

Proyectos que no salen: Aflote

Hay proyectos artesanales que nacen en un mercado turbulento donde la clave del éxito es incierta, encontramos Aflote. Aposta promovida por Lluís Morón y organizada desde Foundawtion que perseguía desde hace tres años contribuir con: "la integración social de colectivos desfavorecidos y contribuir a reducir el impacto medioambiental mediante este utópico proyecto de reciclaje del corcho".

Las piezas que se comercializaban trataron de generar empleo y recursos económicos para colectivos desfavorecidos. Una apuesta hacia la circularidad donde reducir el impacto medioambiental mediante el reciclaje. "En Cataluña se descorchan cada año 100 millones de tapones de vino y 30 de tapones de cava, lo que supone un total de más de 500 toneladas métricas de residuos."

Esta empresa producía objetos y esculturas, bajo la dirección de Ramón Úbeda. El brief inicial buscaba: "diseñar una pieza que pudiera volver al restaurante o bodega". Entre sus productos contaban con: desde una caja para entregar la cuenta del restaurante de Jaime Hayon, un florero de Pepa Reverter, una lámpara de batería de Ramón Úbeda y Otto Canalda, o un reloj de pared de Octágon, junto a la escultura que Miquel Aparici que creó a partir de las grapes metálicas de muchos de los tapones de las botellas de cava"

Al no alcanzar la sostenibilidad productiva y viabilidad económica han tenido que desistir, tras su empeño por "manterlo aflote". El valor

aflote.” El valor que suma aquest tipus d'iniciatives fa que es destaque com una idea brillant llançada en un mercat que en moltes ocasions no estava preparat per a rebre-la.

Repensant

Saber el camí que s'ha de seguir a vegades no és fàcil, pensar com materialitzar idees o projectes perseguint somnis ha de contribuir a fer-nos evolucionar professionalment. La bellesa com a concepte, des d'un punt de vista filosòfic, ha evolucionat de diferents maneres. Per a Plató la bellesa era un ideal, essencialment. Des d'aquesta perspectiva tan sols una bellesa verdadera existeix; la prototípica, l'exemplar, la que idealitzem, això serveix de model a l'artista per a plasmar les seues creacions.

El fundador del moviment conegut com a Arts & Crafts, William Morris, valorava la bellesa dels objectes i apuntava: “No tingues res a ta casa que no sàpigues que és útil o que no consideres bell”. En envoltar-nos d'objectes bells, objectes que havien d'estar a l'abast de tothom d'una manera democràtica, la felicitat del gaudi d'aquestes coses ens contagia d'aquest estat a tots. No oblidem que estem envoltats de grans professionals de l'artesanía que realitzen objectes bells i la seua contemplació i ús ens permeten tancar aquest cercle de felicitat personal en un escenari desitjat.

que suma este tipo de iniciativas hace que se destaque como una idea brillante lanzada en un mercado que en muchas ocasiones no estaba preparado para recibirla.

Repensando

Saber el camino que se debe seguir en ocasiones no es fácil, pensar como materializar ideas o proyectos persiguiendo sueños debe contribuir a hacernos evolucionar profesionalmente. La belleza como concepto, desde un punto de vista filosófico, ha evolucionado de distintas maneras. Para Platón la belleza era un ideal, esencialmente. Desde esta perspectiva tan solo una belleza verdadera existe; la prototípica, la ejemplar, la que idealizamos, esto sirve de modelo al artista para plasmar sus creaciones.

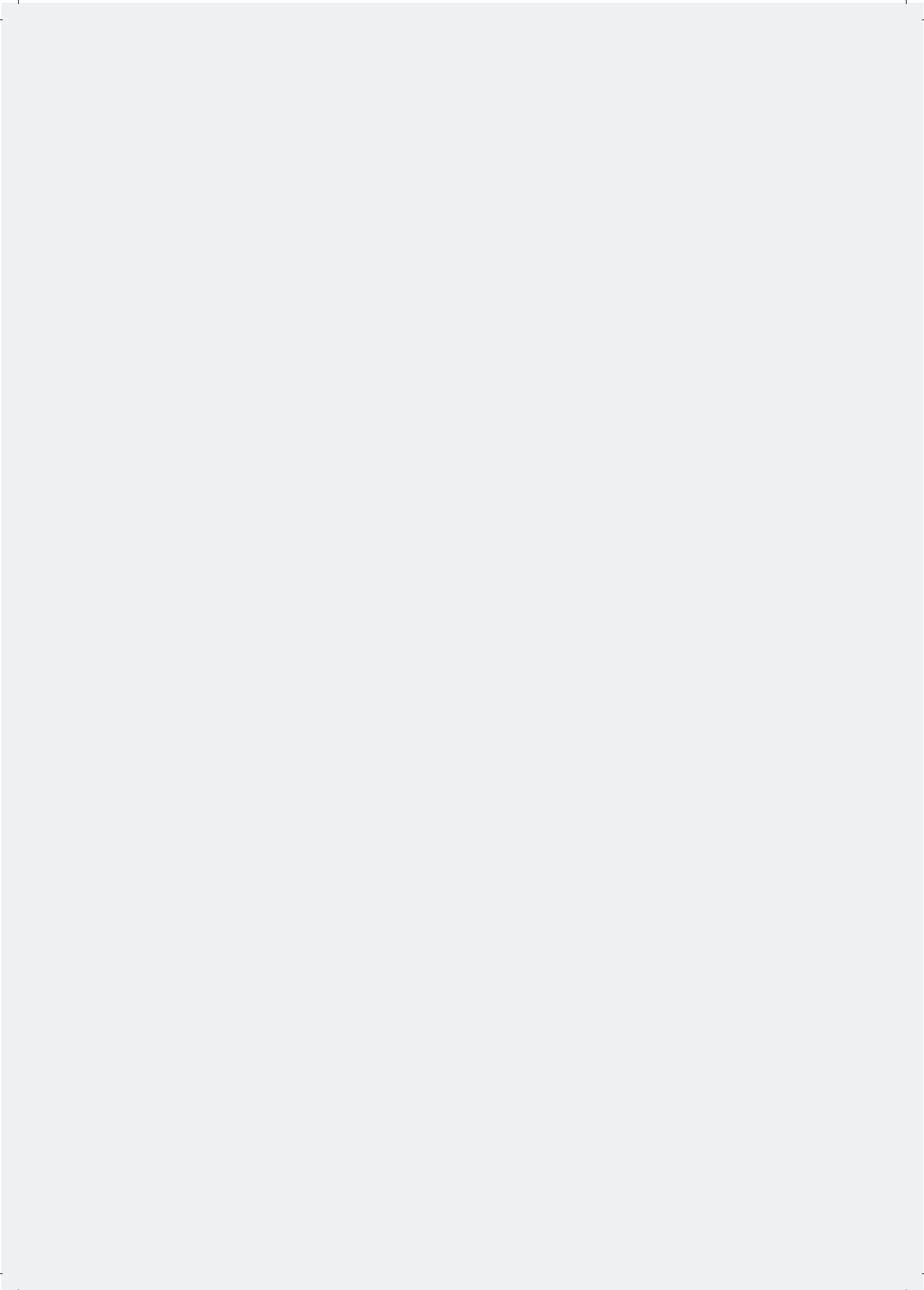
El fundador del movimiento conocido como, 'Arts & Crafts,' William Morris valoraba la belleza de los objetos y apuntaba: “No tengas nada en tu casa que no sepas que es útil o que no consideres bello.” Al rodearnos de objetos bellos, objetos que debían estar al alcance de todos de un modo democrático, la felicidad del disfrute de estas cosas nos contagia de este estado a todos. No olvidemos que estamos rodeados de grandes profesionales de la artesanía que realizan objetos bellos y su contemplación y uso nos permiten cerrar este círculo de felicidad personal en un escenario deseado.



Figura_4 Els artistes Jaime Hayón, Pepa Reverter, Otto Canalda i Ramón Úbeda dissenyaren les primeres peces per al projecte Aflote. Fotos: Aflote.



Figura_5 Gravity Stool, dissenys magnètics de l'holandès Jólán van der Wiel. Acabat de llicenciar a la Gerrit Rietveld Academie, el seu projecte final de curs consisteix en una màquina que investiga amb la gravetat i el magnetisme, així arriba a formes inesperades. Gravity Stool, és una banqueta en què mescla diversos tipus de plàstics i llimadures de ferro. Nominada al premi D3 de la Imm Cologne el 2011. Foto: Jólán van der Wiel.



[1] Manzini, E. (1992). *Artefactos: hacia una nueva ecología del ambiente artificial*. Edición 1. ed. (Madrid). Celeste Ediciones, S.A.

[2] Según la definición adoptada por el Simposio UNESCO/ITC "La artesanía y el mercado internacional: comercio y codificación aduanera" - Manila, 6-8 de octubre de 1997. <http://www.unesco.org/new/en/culture/themes/creativity/creative-industries/crafts-and-design/> (Consulta: 20 de abril de 2022)

[3] Craft Your Future. Erasmus+ Project. 2018-1-NL01-KA202-038952. Proyecto donde las regiones de Frisia (NL), Bulgaria Central (BG) y Valencia (ES) son portadoras de una gran riqueza de patrimonio inmaterial, como las tradiciones, el conocimiento de los antiguos oficios y las redes sociales. Las semanas de formación para estudiantes y los encuentros transnacionales permitieron al consorcio Craft Your Future conocer esta riqueza en cada una de las otras regiones. Todas las regiones tienen también en común los residuos. Craft your Future ha impulsado la economía circular para que se maximice la reutilización de productos y materias primas y se minimice su destrucción de valor. Durante el desarrollo del proyecto Craft Your Future, los estudiantes examinaron si el avance de la tecnología y las tendencias pueden ayudar a revitalizar la antigua artesanía utilizando los residuos como materia prima. <https://craftyourfuture.eu> (Consulta: 20 de abril de 2022)

[4] El CFA (centro de formación de aprendices) ofrece un curso de formación profesional de un año y medio de duración que permite obtener un CAP (Certificado de Aptitud Profesional) en marroquinería. Al finalizar el curso, los graduados pueden ser contratados por la empresa Hermès, por otras empresas o incluso como autónomos. <https://ecole.hermes.com/> (Consulta: 24 de abril de 2022)

[5] Maria Grazia Chiuri (1964), es la actual diseñadora de Dior y la primera mujer en ponerse al frente de la mítica marca francesa. Nacida en Roma, estudió diseño en el Istituto Europeo di Design.

[6] LVMH Moët Hennessy Louis Vuitton, comúnmente conocido como LVMH, es un holding multinacional y conglomerado francés especializado en artículos de lujo, con sede en París. <https://www.lvmh.com/> (Consulta: 24 de abril de 2022)

[7] "Los diseños reflejan el estilo de vida de personas cuya personalidad está formada por sus experiencias simultáneas en el mundo real y en el virtual, demostrando la nueva "persona" soñada por ambas marcas. A través de la generación AZ, ADER ERROR x ZARA aporta al mundo una nueva filosofía y cultura." <https://www.zara.com/es/es/woman-editorial-9-mkt1471.html?v1=1881788> <https://www.elespanol.com/quincemil/articulos/actualidad/zara-y-la-coreana-ader-error-se-alian-para-vestirte-en-el-mundo-real-y-el-virtual> (Consulta: 24 de abril de 2022)

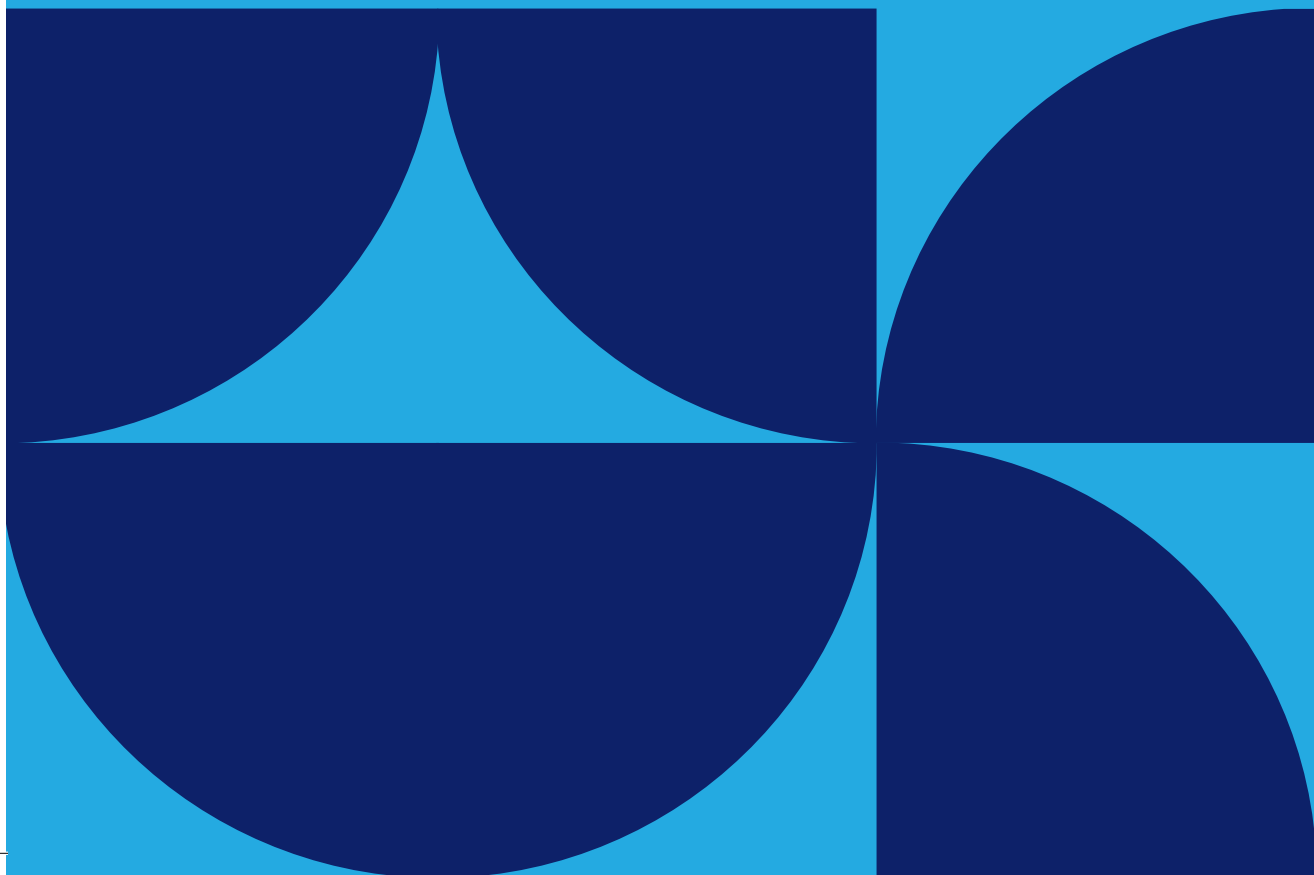
[8] Comisario de arte, crítico e historiador del arte suizo. Es director artístico de las Serpentine Galleries de Londres. Obrist es autor de The Interview Project, un amplio proyecto de entrevistas en curso. También es coeditor de la revista Cahiers d'Art. https://en.wikipedia.org/wiki/Hans_Ulrich_Obrist (Consulta: 24 de abril de 2022)

[9] Openshaw, J. *Postdigital Artisans: Craftsmanship with a New Aesthetic in Fashion, Art, Design and Architecture* (2015) Editorial: Frame Publishers, Amsterdam.

La artesanía precisa ser atendida por el diseño

Emilio Espí Cerdá

Professor de la Universitat Politècnica
de València. Departament de Dibuix,
docent en disseny gràfic



El disseny gràfic en l'artesanía

Partim del fet que l'artesanía competeix en els mercats amb altres productes fets a mà, per la qual cosa es requereix dotar les artesanies amb elements de comunicació visual que permeten la transmissió d'atributs i/o valors a la ment del consumidor en competir en igualtat de condicions amb qualsevol altre producte.

La continuada producció fabril per a la promoció del consum ha estat relegant a l'artesanía al camp del testimonial i decoratiu allunyant-la del comú dels canals productius i distributius del mercat actual, que proposa una súper oferta d'objectes consumibles. Aquesta evolució consumista li ha permès conservar l'aura d'allò ancestral, treballat i únic, alhora que ha patit un desgast en la seua explotació com a souvenir.¹

El disseny ara és conscient de proporcionar a l'artesanía nous models de pervivència, i afavoreix interessants desenvolupaments i evolucions. Aquest sensible fenomen de revaloritzar objectes i sistemes productius que han sobreviscut al llarg de dècades i segles, juntament amb una revisió contemporània en el seu disseny, comença a adquirir notorietat. Cada vegada més es demostra l'interès que adquireixen aquestes aportacions al món del producte.

Segons l'opinió d'André Ricard,² l'artesanía no pot limitar-se a la reproducció d'utensilis i estris del passat. Hi ha un mercat marginal de productes artesanals que requereix ser atès pel disseny.

El diseño gráfico en la artesanía

Partimos del hecho que la artesanía compete en los mercados con otros productos hechos a mano, por lo que se requiere dotar las artesanías con elementos de comunicación visual que permitan la transmisión de atributos y/o valores a la mente del consumidor al competir en igualdad de condiciones con cualquier otro producto.

La continuada producción fabril para la promoción del consumo ha estado relegando a la artesanía al campo de lo testimonial y decorativo alejándola del común de los canales productivos y distributivos del mercado actual, que propone una súper oferta de objetos consumibles. Esta evolución consumista le ha permitido conservar el aura de lo ancestral, trabajado y único, al tiempo que ha sufrido un desgaste en su explotación como souvenir.¹

El diseño ahora es consciente de proporcionar a la artesanía nuevos modelos de pervivencia, y favorece interesantes desarrollos y evoluciones. Este sensible fenómeno de revalorizar objetos y sistemas productivos que han sobrevivido a lo largo de décadas y siglos, junto con una revisión contemporánea en su diseño, empieza a adquirir notoriedad. Cada vez más se demuestra el interés que adquieren estas aportaciones al mundo del producto.

En opinión de André Ricard,² la artesanía no puede limitarse a la reproducción de utensilios y enseres del pasado. Existe un mercado marginal de productos artesanales que precisa ser atendido por el diseño.

La globalització comporta produir en grans sèries per a cobrir aquest macromercat únic global. Aquest plantejament afavoreix els països amb major poder econòmic i té com a efecte col·lateral que aquests, amb els seus productes, acaben imposant la seua manera de vida a països amb contextos socioculturals molt divergents. Globalitzar suposa uniformitzar i homogeneïtzar el mercat, i atropellar cultures autòctones a les quals ignoren i suplanten. Aquests productes globalitzats no tenen en compte en absolut els matisos peculiars de les diferents cultures en què es venen, de manera que el sistema desemboca en un lamentable empobriment cultural global.

Estant així les coses, resulta evident que només un fer artesà pot avui fins i tot retenir aquesta pluralitat de sensibilitats que hi ha i crear uns productes que tinguen en compte les necessitats i els gustos de gentes i mercats minoritaris. Productes elaborats en sèries limitades i realitzats amb materials nobles. La fusta, el vidre, la ceràmica o els metalls bàsics, són els materials que permeteren la major i millor part del progrés de la cultura objectual humana. Aquesta noblesa queda avui més ressaltada per ser aquestes matèries naturals, naturalment renovables i reciclables.

Amb aquesta atenció al que suposen els nostres orígens, el vernacle, el propi, local, aconseguix d'aquesta manera una rellevància en la contemporaneïtat.

Aquests nous productes necessiten una comunicació gràfica que ressalti la seua originalitat, noblesa, estil, valor, delicadesa, passió pel més mínim detall, i mantenir la

La globalización conlleva producir en grandes series para cubrir ese macro mercado único global. Este planteamiento favorece a los países con mayor poderío económico y tiene como efecto colateral que estos, con sus productos, acaben imponiendo su modo de vida a países con contextos socio-culturales muy divergentes. Globalizar supone uniformizar y homogenizar el mercado, arrollando culturas autóctonas a las que ignoran y suplantán. Esos productos globalizados, en nada tienen en cuenta los matices peculiares de las distintas culturas en los que se venden, de modo que el sistema desemboca en un lamentable empobrecimiento cultural global.

Estando así las cosas, resulta evidente que sólo un hacer artesano puede hoy aun retener esa pluralidad de sensibilidades que existe y crear unos productos que tengan en cuenta las necesidades y los gustos de gentes y mercados minoritarios. Productos elaborados en series limitadas y realizados con materiales nobles. La madera, el cristal, la cerámica o los metales básicos, son los materiales que permitieron la mayor y mejor parte del progreso de la cultura objetual humana. Esta nobleza queda hoy más ressaltada por ser estas materias naturales, naturalmente renovables y reciclables.

Con esta atención a lo que suponen nuestros orígenes, lo vernáculo, lo propio, local, alcanza de este modo una relevancia en la contemporaneidad.

Estos nuevos productos precisan una comunicación gráfica que resalte su originalidad, nobleza, estilo, valor, delicadeza, pasión por el más mínimo detalle, manteniendo

senzillesa i moltes vegades la discreció, ja que aquesta es pot transformar en senyal de refinament i exclusivitat en molts casos.

Molts dels productes d'artesanía ens remeten a altres èpoques. El seu plantejament amb un enfocament de senzillesa i elegància exquisides interpel·la amb claredat els consumidors que van a la recerca d'una experiència pura i personalitzada enmig del soroll i l'estètica d'usar i tirar d'aquesta era digital. Per damunt de tot això, la gràfica ha de convidar el consumidor o usuari a solajar-se i assaborir el que té de bo una marca artesana, i ho fa posant èmfasi en el que té de valuós i saludable cada peça produïda.

En el cas de la comunicació gràfica per a l'artesanía aquest enfocament de recordar altres èpoques manté la diferenciació respecte al consum de productes massius. Això no vol dir que aquest espai de creació no permeti una actualització formal dels elements gràfics, cromàtics i tipogràfics però mantenint l'essència de l'origen artesanal del mateix producte. El llenguatge gràfic pot ser un viatge de constant anada i tornada entre el passat, la tradició, la qualitat, la individualitat i l'actualitat sense perdre de vista l'origen i l'autenticitat.

En una era on la globalització i digitalització allunya l'individu del seu origen, els béns i productes que utilitzem, a més de funcionals respecte a les necessitats específiques que han de satisfer i atractius des d'un punt de vista estètic, han de ser perceptivament multidimensionals, ecològicament equilibrats i fins i tot èticament propositius.

la sencillez y muchas veces la discreción, ya que esta se puede transformar en señal de refinamiento y exclusividad en muchos casos.

Muchos de los productos de artesanía nos remiten a otras épocas. Su planteamiento con un enfoque de sencillez y elegancia exquisitas, interpela con claridad a los consumidores que van en busca de una experiencia pura y personalizada en medio del ruido y la estética de usar y tirar de esta era digital. Por encima de todo ello, la gráfica ha de invitar al consumidor o usuario a solazarse y saborear lo bueno de una marca artesana, y lo hace poniendo énfasis en lo que tiene de valioso y saludable cada pieza producida.

En el caso de la comunicación gráfica para la artesanía este enfoque de recordar a otras épocas mantiene la diferenciación con respecto al consumo de productos masivos. Ello no quiere decir que este espacio de creación no permita una actualización formal de los elementos gráficos, cromáticos y tipográficos pero manteniendo la esencia del origen artesanal del propio producto. El lenguaje gráfico puede ser un viaje de constante ida y vuelta entre el pasado, la tradición, la calidad, la individualidad y la actualidad sin perder de vista el origen y la autenticidad.

En una era donde la globalización y digitalización aleja al individuo de su origen, los bienes y productos que utilizamos, además de funcionales respecto a las necesidades específicas que tienen que satisfacer y atractivos desde un punto de vista estético, deben ser perceptivamente multidimensionales ecológicamente equilibrados e incluso éticamente propositivos.

Francesco Morace avançava en els anys 90 que cada vegada més es desenvoluparia un sentiment d'arrelament, de recuperació d'uns certs aspectes del passat viscuts com a font d'estímul i identitat, com a plataforma consolidada per a afrontar la complexitat del present i del futur.³ Tanmateix, la identitat nacional o regional serà reivindicada en termes d'un bagatge cultural que es pot completar i enriquir.

El desig de descobrir les pròpies arrels, d'estar en major harmonia amb el passat, de retrobar la identitat, afavoreix que el nou consumidor vulga reconèixer la matèria i probablement dialogar, també a nivell sensitiu, amb la seua "ànima".

Segons Morace "reconèixer" un material significa estar més prop de l'objecte, de la seua essència global, remuntar amb més facilitat a la cultura que aquest expressa i que l'ha produït, poder dialogar amb la seua identitat profunda a nivell sensitiu, racional i sentimental. És en aquest punt on la comunicació gràfica aplicada a l'artesanía, dialoga amb la seua raó de ser i s'identifica amb la personalitat, estil i essència del producte.

Francesco Morace adelantaba en los años 90 que cada vez más se desarrollaría un sentimiento de arraigo, de recuperación de ciertos aspectos del pasado vividos como fuente de estímulos e identidad, como plataforma consolidada para afrontar la complejidad del presente y del futuro.³ Sin embargo, la identidad nacional o regional será reivindicada en términos de un bagaje cultural que se puede completar y enriquecer.

El deseo de descubrir las propias raíces, de estar en mayor armonía con el pasado, de reencontrar la identidad, favorece que el nuevo consumidor quiera reconocer la materia y probablemente dialogar, también a nivel sensitivo, con su "alma".

Según Morace "reconocer" un material significa estar más cerca del objeto, de su esencia global, remontar con más facilidad a la cultura que este expresa y que lo ha producido, poder dialogar con su identidad profunda a nivel sensitivo, racional y sentimental. Es en este punto donde la comunicación gráfica aplicada a la artesanía, dialoga con su razón de ser identificándose con la personalidad, estilo y esencia del producto.

Identitat i comunicació gràfica per al producte artesanal

Joan Costa afirma que tota marca es defineix, en primer lloc, per allò que la fa enregistrable en propietat: l'exclusivitat del nom (la marca verbal) i de la seua representació visual (la marca gràfica).⁴ Però el seu valor fonamental en termes d'eficiència no està en allò que és enregistrable, sinó just en allò que no ho és, i que ni tan sols és present en la materialitat de la marca. Però sí que hi està profundament lligada: la imatge de marca, que és una imatge mental que viu i respira en l'imaginari col·lectiu, i de la qual la marca registrada no és sinó el seu referent físic permanent.

Per tant, la creació del nimig i la seua presentació visual (logotip) es converteix en fonament de la producció de valor.

Les marques de productes d'artesanía tenen la possibilitat de mantenir alguna cosa que com indica Morace sol dir-se "autenticitat", que permet que es perceben com a "reals". Les marques que semblen "autèntiques" susciten una reacció més positiva, importen en la vida de la gent. El segell d'autenticitat el confereix la producció en xicoteta escala, el no comercial, l'elaboració artesana (hand-made).

Els valors són allò que la marca simbolitza i han de ser inherents a la marca, i evitar així que resulte trivial o superficial.

Identidad y comunicación gráfica para el producto artesanal

Joan Costa afirma que toda marca se define en primer lugar por aquello que la hace registrable en propiedad: la exclusividad del nombre (la marca verbal) y de su representación visual (la marca gráfica).⁴ Pero su valor fundamental en términos de eficiencia no está en aquello que es registrable, sino justo en aquello que no lo es, y que ni siquiera está presente en la materialidad de la marca. Pero sí está profundamente ligada a ella: la imagen de marca, que es una imagen mental que vive y respira en el imaginario colectivo, y de la cual, la marca registrada no es sino su referente físico permanente.

Por tanto la creación del nimig y su presentación visual (logotipo) se convierte en fundamento de la producción de valor.

Las marcas de productos de artesanía tienen la posibilidad de mantener algo que como indica Morace suele llamarse "autenticidad", permitiendo que se perciban como "reales". Las marcas que parecen "auténticas" suscitan una reacción más positiva, importan en la vida de la gente. El sello de autenticidad lo confiere la producción en pequeña escala, lo no comercial, la elaboración hand-made.

Los valores son aquello que la marca simboliza y han de ser inherentes a la marca, evitando así que resulte trivial o superficial.

Respecte a la forma de la marca, el dissenyador Paul Rand va escriure: "El logo ideal és senzill, elegant, versàtil, pràctic i inoblidable".⁵ La selecció de la forma idònia és un procés subjectiu.

A vegades es realitzen redissenys de marca artesanal, suavitzant o actualitzant, corregint formes aproximant el logotip i tipografia a un aspecte més cura i tradicional.

La identitat gràfica compleix una sèrie de funcions que des del punt de vista del consumidor li permet prendre decisions de compra, perquè transmet atributs o valors que contacten amb l'essència de la tradició, originalitat, respecte, ecologia, senzillesa, facilitat, local, protecció, compte, cura, proximitat, entre molts altres, que atorga confiança i proximitat cap a l'empresa artesana, els seus productes i serveis, i esdevé una espècie d'aval de garantia.

Des de la perspectiva de l'empresa artesana, transmet identitat al producte i al mateix artesà, que permet traure'l de l'anonimat.

Respecto a la forma de la marca, el diseñador Paul Rand escribió: "El logo ideal es sencillo, elegante, versátil, práctico e inolvidable".⁵ La selección de la forma idónea es un proceso subjetivo.

En ocasiones se realizan rediseños de marca artesanal, suavizando o actualizando, corrigiendo formas aproximando el logotipo y tipografía a un aspecto más cuidado y tradicional.

La identidad gráfica cumple una serie de funciones que desde el punto de vista del consumidor le permite tomar decisiones de compra, porque transmite atributos o valores que contactan con la esencia de la tradición, originalidad, respeto, ecología, sencillez, facilidad, local, protección, cuidado, esmero, cercanía, entre otros muchos, otorgando confianza y cercanía hacia la empresa artesana, sus productos y servicios, convirtiéndose en una especie de aval de garantía.

Desde la perspectiva de la empresa artesana, transmite identidad al producto y al propio artesano, permitiendo sacarlo del anonimato.

Fig. Sagenceramics, 2014.
Disseny: Nieves Contreras



Fig. Sagenceramics, 2014.
Disseny: Nieves Contreras



Fig. LZF Campaña HI-FI.
Lekuona Studio



Elements gràfics i característiques

La textura i el grafisme es converteixen en la representació de la matèria. La textura la percebem pel tacte i la vista. En els missatges visuals la major part de la nostra experiència textual és òptica produïda mitjançant la repetició de llums i ombres o motius que es repeteixen en el suport.

Els diferents materials amb què es confecciona l'embalatge o sobre els quals s'imprimeix la gràfica estan fabricats amb diferents textures, que donen lloc a papers, cartolines, cartons i altres suports que accepten processos d'impressió i manipulats diferents. El sentit del tacte, on la textura és present, acompanyada amb la tècnica del colp sec, per exemple, poden al·ludir o evocar les textures pròpies de les matèries primeres, més o menys tosques o fins i tot terribles del producte artesà, com ara sòls o ceràmica de tacte rústic o trenats d'espart. L'àmplia varietat de tipus i gramatges de paper: suaus al tacte o rugosos, l'equilibri en el gramatge i una òptima qualitat d'impressió són necessaris per a obtenir una aparença de qualitat en el producte artesanal.

Els tipus són la roba amb la qual vestim les paraules, allò amb què els donem caràcter, èmfasi i una personalitat subtil però destacada que, amb freqüència, el lector percep de manera subconscient.⁶

Elementos gráficos y características

La textura y el grafismo se convierten en la representación de la materia. La textura la percibimos por el tacto y la vista. En los mensajes visuales la mayor parte de nuestra experiencia textual es óptica producida mediante la repetición de luces y sombras o motivos que se repiten en el soporte.

Los diferentes materiales con los que se confecciona el packaging o sobre los que se imprime la gráfica están fabricados con diferentes texturas dando lugar a papeles, cartulinas, cartones y otros soportes que aceptan procesos de impresión y manipulados diferentes. El sentido del tacto, donde la textura está presente, acompañada con la técnica del golpe seco, por ejemplo, pueden aludir o evocar las texturas propias de las materias primas, más o menos toscas o incluso "terruñas" del producto artesano, como suelos o cerámica de tacto rústico o trenzados de esparto. La amplia variedad de tipos y gramajes de papel: suaves al tacto o rugosos, el equilibrio en el gramaje y una óptima calidad de impresión son necesarios para obtener una apariencia de calidad en el producto artesanal.

Los tipos son la ropa con la que vestimos las palabras, aquello con lo que les damos carácter, énfasis y una personalidad sutil pero destacada que, con frecuencia, el lector percibe de manera subconsciente.⁶

L'ús tipogràfic de lletres serif enforteixen la proximitat a la tradició i l'autèntic, mentre que les característiques de les sanserif poden definir la senzillesa, i marcar diferències en la conceptualització de la comunicació gràfica.

Utilitzar una tipografia clàssica o sanserif que recorda els envasos de principis de segle XX o anteriors, a l'absència d'industrialització, amb l'ús de pastilles i textos en corba, permet que tots els elements que formen part de l'imaginari de l'artesà i de les coses autèntiques queden clarament identificades amb la marca i l'embalatge.

El uso tipográfico de letras serif fortalecen la proximidad a la tradición y lo auténtico, mientras que las características de las sanserif pueden definir la sencillez, marcando diferencias en la conceptualización de la comunicación gráfica.

Utilizar una tipografía clásica o sanserif que recuerda a los envases de principios de siglo XX o anteriores, a la ausencia de industrialización, con el uso de pastillas y textos en curva, permite que todos los elementos que forman parte del imaginario de lo artesano y de las cosas auténticas queden claramente identificadas con la marca y el packaging.



Fig. La Ceràmica Valenciana, envàs de cartó corrugat. Disseny: Vicent Gimeno

Les mans donaren lloc a les primeres eines de retolació amb què es dibuixaven, tallaven i gravaven lletres amb tota mena de formes i grandàries. Recolzats en l'actualitat en les tecnologies digitals aquest tipus de caràcters s'han anat rescatant i recuperant alhora que augmentant-ne les variables.

El procés d'elaboració hand-made i hand-lettering permet la creació d'escriptura feta a mà, que especialment per a la gràfica en l'artesanía aconsegueix rescatar l'esperit de la unicitat i tradició amb un aspecte més informal i expressiu. La lletra manuscrita sempre tindrà l'empremta de l'espontaneïtat, senzillesa i sobretot ecològica.

Hand-made també pot definir la conceptualització gràfica de l'emalatge, el valor implícit en la marca i, per descomptat, en el producte.

Parlar del color en el grafisme aplicat a l'artesanía suggereix parlar en general de les tonalitats verdoses, marrons i blaves, pensant en la verdor de la natura, els colors de la terra i la mar. Els colors pastel com a variants atenuades dels tons saturats, suggereixen també els aspectes afables de la natura, també la regeneració primaveral en els paisatges rurals: els roses i grocs de les flors entre l'herba verda. En termes generals, els colors pastel són harmoniosos, reposats i relaxants; descansen la mirada i permeten que el tema comunicat s'infiltri afablement al cervell. Adaptats als envasos d'aliments artesanals adquireixen un aire fresc i net. Utilitzats també amb unes tonalitats

Las manos dieron lugar a las primeras herramientas de rotulación con las que se dibujaban, tallaban y grababan letras con todo tipo de formas y tamaños. Apoyados en la actualidad en las tecnologías digitales este tipo de caracteres se han ido rescatando y recuperando a la vez que aumentando sus variables.

El proceso de elaboración hand-made y hand-lettering permite la creación de escritura hecha a mano, que especialmente para la gráfica en la artesanía consigue rescatar el espíritu de la unicidad y tradición con un aspecto más informal y expresivo. La letra manuscrita siempre tendrá la impronta de la espontaneidad, sencillez y sobretodo ecológica.

Hand-made también puede definir la conceptualización gráfica del packaging, el valor implícito en la marca y por supuesto en el producto.

Hablar del color en el grafismo aplicado a la artesanía sugiere hablar en general de las tonalidades verdosas, marrones y azules, pensando en la verdosidad de la naturaleza, los colores de la tierra y el mar. Los colores pastel como variantes atenuadas de los tonos saturados, sugieren también los aspectos apacibles de la naturaleza, también la regeneración primaveral en los paisajes rurales: los rosas y amarillos de las flores entre la hierba verde. En términos generales, los colores pastel son armoniosos, reposados y relajantes; descansan la mirada y permiten que el tema comunicado se infiltre apaciblemente en el cerebro. Adaptados a los envases de alimentos artesanales adquieren una aire fresco y limpio. Utilizados también con unas tonalidades más

més fosques, com són el verd oliva, taronja enfosquit, ocres i marrons torrats, per exemple, evocuen materials d'origen natural com ara la fusta, l'herba, el cuir.

En molts casos evitar la imatge fotogràfica, com a recurs gastat, dona pas a la utilització de codis gràfics rescatats d'èpoques o cultures anteriors, i que es troben en l'arquitectura o tèxtils per exemple, que permeten fer més comprensible la procedència o l'origen del producte artesà. El dibuix o la il·lustració també permeten alleugerir el producte.

Tanmateix, en altres casos, l'ús adequat de la fotografia com a mitjà traductor de realitat i definidor de qualitats sí que introdueix a l'usuari del producte artesanal en aquest origen que està cercant.

oscuras, como el verde oliva, naranja oscurecido, ocres y marrones tostados, por ejemplo, evocan materiales de origen natural como la madera, hierba, cuero.

En muchos casos evitar la imagen fotográfica, como recurso manido, da paso a la utilización de códigos gráficos rescatados de épocas o culturas anteriores, y que se encuentran en la arquitectura o textiles por ejemplo, permitiendo hacer más entendible la procedencia o el origen del producto artesano. El dibujo o la ilustración también permiten "aligerar" el producto.

Sin embargo, en otros casos, el uso adecuado de la fotografía como medio traductor de realidad y definidor de calidades sí que introduce al usuario del producto artesanal en ese origen que está buscando.



Fig. LZF Campaña
Light & Nature

La major part de la informació que necessitem en la nostra vida diària l'assimilem a través dels ulls i des del desenvolupament de l'escriptura això és doblement cert. Però encara així, encara que la vista siga el nostre sentit principal, utilitzem els altres sentits més que no creiem.

Encara que moltes vegades no en som conscients, la resta dels nostres sentits aporta una quantitat significativa d'informació i experiència addicionals a la nostra vida quotidiana, de manera que els consumidors responen amb intensitat a aquelles marques que apellen a tots els sentits, que esdevé l'olor, el sabor i el tacte en aspectes a tenir en compte. No en va els productes artesanals d'alimentació, com ara el pa, xocolata, cafè, entre d'altres, aprofiten la seua aroma i gust intens i agradable per a atraure i incitar la compra i mantenir el record. L'encunyació en l'embalatge que permet veure el producte alimentari artesà recorda també la característica artesanal del producte.

El tacte és també important. En el disseny de l'embalatge, l'elecció dels materials és essencial, tenir en compte el tacte del material a més de la seua aparença, ja que tots dos són part integral de la imatge de marca i genera sensacions enregistrables amb intensitat en el consumidor.

La mayor parte de la información que necesitamos en nuestra vida diaria la asimilamos a través de los ojos y desde el desarrollo de la escritura esto es doblemente cierto. Pero aún así, aunque la vista sea nuestro sentido principal, utilizamos los demás sentidos más de lo que creemos.

Aunque muchas veces no somos conscientes de ello, el resto de nuestros sentidos aporta una cantidad significativa de información y experiencia adicionales a nuestra vida cotidiana, de manera que los consumidores responden con intensidad a aquellas marcas que apelan a todos los sentidos, convirtiéndose el olor, sabor y tacto en aspectos a tener en cuenta. No en vano los productos artesanales de alimentación como el pan, chocolate, café, entre otros, aprovechan su aroma y sabor intenso y agradable para atraer e incitar a la compra manteniendo el recuerdo. El troquelado en el packaging que permite ver el producto alimentario artesano recuerda también la característica artesanal del producto.

El tacto es también importante. En el diseño del packaging, la elección de los materiales es esencial, tener en cuenta el tacto del material además de su apariencia, ya que ambos son parte integral de la imagen de marca y genera sensaciones registrables con intensidad en el consumidor.

Materials i processos d'impressió

Els materials com a suport d'impressió que acompanya el producte artesanal són materials que s'han emprat i es continuen emprant àmpliament en la vida quotidiana, a més de ser percebuts com a materials nobles: paper, cartolines, cartons, teixits.

Els processos convencionals d'impressió poden aplicar-se sense més inconvenients sobre la major part d'aquests materials.

En general, l'elecció de suports no sintètics facilitarà aquesta relació amb la personalitat original que adquireix el producte artesà, encara que podem trobar materials sintètics que simulen alguna cosa que no són (un paper sintètic o un PVC flexible amb aparença de fusta, per exemple), el possible ús d'aquests materials ens allunyarà de l'essència del producte.

Tela d'enquadernació: La tela més habitual que s'empra per a enquadernació és un teixit de cotó o raió, i fins i tot teles híbrides que fusionen textura i ordit.

Suro: En essència, el suro no és més que l'escorça de la surera. És un material de gran flotabilitat, i molt fàcil de serigrafiar, però, atesa la irregularitat de la seua superfície natural, l'acabat pot resultar problemàtic, en particular en tractar d'imprimir textos fins o logotips complicats. També hi ha teles d'embalatge fetes de suro que podrien tenir aplicacions d'embalatge.

Materiales y procesos de impresión

Los materiales como soporte de impresión que acompaña al producto artesanal, son materiales que se han empleado y se siguen empleando ampliamente en la vida cotidiana, además de ser percibidos como materiales nobles: papel, cartulinas, cartones, tejidos.

Los procesos convencionales de impresión pueden aplicarse sin mayores inconvenientes sobre la mayor parte de estos materiales.

Por lo general, la elección de soportes no sintéticos facilitará esa relación con la personalidad original que adquiere el producto artesano, aunque podemos encontrar materiales sintéticos que simulen algo que no son (un papel sintético o un PVC flexible con apariencia de madera, por ejemplo), el posible uso de estos materiales nos alejará de la esencia del producto.

Tela de encuadernación: La tela más habitual que se emplea para encuadernación es un tejido de algodón o rayón, e incluso telas híbridas que fusionan textura y urdimbre.

Corcho: En esencia, el corcho no es más que la corteza del alcornoque. Es un material de gran flotabilidad, y muy fácil de serigrafiar, pero, dada la irregularidad de su superficie natural, el acabado puede resultar problemático, en particular al tratar de imprimir textos finos o logotipos complicados. También existen telas de embalaje hechas de corcho que podrían tener aplicaciones de packaging.

Cartó ondulat: El cartó ondulat, o corrugat, consisteix en un farciment o nucli central de paper ondulat (budell o mèdiu) resistent a la compressió que s'intercala entre unes fulles llises exteriors (cares o cobertes) d'un paper resistent a la punció. En utilitzar-la en embalatges, aquesta estructura proporciona protecció als productes continguts. La resistència màxima d'aquest cartó es dona al llarg d'aquestes estries, per la qual cosa les caixes solen dissenyar-se de tal manera que l'ondulat quede vertical i assegure una bona resistència en ser apilades. La variació del cartó microcanal es fabrica per a embalatges impresos. Es pot encunyar i fendre. També pot imprimir-se en serigrafia o flexografia. Permet l'assemblatge de les caixes mitjançant engrapament o encolada i la creació de caixes amb doblegats i tapes abatibles.

Feltre: És un drap fet a partir de llana compactada mitjançant calor, pressió, humitat i fricció. La llana d'ús més comú és la d'ovella. Els mètodes d'impressió solen restringir-se a la serigrafia, però encara amb aquesta, resulta difícil aconseguir una impressió fina pel caràcter fibrós del material.

Cartó gris: Està realitzat a partir de pasta de paper reciclat. Malgrat ser molt rígid, la maleabilitat del cartó gris permet estamparlo en calent, i aconseguir un efecte de relleu enfonsat, també es pot serigrafiar. El cartó gris és un material d'aspecte tan tosc que pot atribuir-se-li tot tipus de significats. Té una aparença reciclada i industrial, amb aire d'haver sigut poc processat en comparació amb el paper, això pot portar a usar-lo en projectes amb un toc no refinat. En alguns casos, si intentem embellir-lo mitjançant

Cartón ondulado: El cartón ondulado, o corrugado, consiste en un relleno o núcleo central de papel ondulado (tripa o médium) resistente a la compresión que se intercala entre unas hojas lisas exteriores (caras o cubiertas) de un papel resistente a la punción. Al utilizarla en embalajes, esta estructura proporciona protección a los productos contenidos. La resistencia máxima de este cartón se da a lo largo de estas acanaladuras, por lo que las cajas suelen diseñarse de tal modo que el ondulado quede vertical y asegure una buena resistencia al ser apiladas. La variación del cartón microcanal se fabrica para packagings impresos. Se puede troquelar y hender. También puede imprimirse en serigrafía o flexografía. Permite el ensamblaje de las cajas mediante grapado o encolado y la creación de cajas con doblados y tapas abatibles.

Fieltro: Es un paño hecho a partir de lana compactada mediante calor, presión, humedad y fricción. La lana de uso más común es la de oveja. Los métodos de impresión suelen restringirse a la serigrafía, pero aún con esta, resulta difícil lograr una impresión fina debido al carácter fibroso del material.

Cartón gris: Está realizado a partir de pasta de papel reciclado. Pese a ser muy rígido, la maleabilidad del cartón gris permite estamparlo en caliente, logrando un efecto de huecorrelieve, también puede serigrafarse. El cartón gris es un material de aspecto tan tosc que puede atribuírsele todo tipo de significados. Tiene una apariencia reciclada e industrial, con aire de haber sido poco procesado en comparación con el papel, esto puede llevar a usarlo en proyectos con un toque no refinado. En algunos casos, si intentamos embellecerlo mediante la

L'aplicació d'estampació o stamping, podem donar lloc a una relació particular entre el material i aquest procés, que sens dubte servirà per a magnificar el resultat final.⁷

Paper i cartolina reciclada: El paper reciclat es produeix utilitzant fibres de paper reutilitzades, a través d'un procés de recuperació de paper usat, bé a partir de residus preconsum (les restes i retallades de fàbrica o materials rebutjats en l'elaboració de paper o altres processos de fabricació) i postconsum (residus de paper ja utilitzats que es recupera a través de la recollida selectiva i el reciclatge). Accepten els processos d'impressió òfset.

Paper: A l'hora de planejar l'elecció del material aquestes tres propietats bàsiques (gramatge, gruix i volum) han de considerar-se al mateix temps, perquè estan vinculades. La rugositat és una altra característica que cal tenir en compte. Per norma general, els papers no estucats tenen major rugositat que els estucats. Per a reduir la rugositat, el paper es comprimeix i allisa convertint-lo en estucat; en aquest cas, la superfície impresa resultant serà més lluminosa. La rugositat de la superfície també afecta el procés d'impressió i els papers més rugosos i irregulars compliquen un poc més la impressió.

Fusta: L'ús de la fusta per a aplicar processos d'impressió ens porta a seleccionar fusta que siga més prompte prima, amb un reixat visible i susceptible de ser impresa, per la qual cosa no ha de ser fràgil. La serigrafia és un procés molt emprat i d'eficàcia provada i si la fusta és prou dura hauria de poder estampar-se en

aplicación de stamping, podemos dar lugar a una relación particular entre el material y este proceso, que sin duda servirá para magnificar el resultado final.⁷

Papel y cartulina reciclada: El papel reciclado se produce utilizando fibras de papel reutilizadas, a través de un proceso de recuperación de papel usado, bien a partir de residuos pre-consumo (aquellos restos y recortes de fábrica o materiales que han sido rechazados en la elaboración de papel u otros procesos de fabricación) y post-consumo (residuos de papel ya utilizados que se recupera a través de la recogida selectiva y el reciclaje). Aceptan los procesos de impresión offset.

Papel: A la hora de planejar la elección del material estas tres propiedades básicas (gramaje, grosor y volumen) deben considerarse al mismo tiempo, pues están vinculadas. La rugosidad es otra característica que hay que tener en cuenta. Por norma, general los papeles no estucados tienen mayor rugosidad que los estucados. Para reducir la rugosidad, el papel se comprime y alisa convirtiéndolo en estucado, en este caso la superficie impresa resultante será más luminosa. La rugosidad de la superficie también afecta al proceso de impresión y los papeles más rugosos e irregulares complican un poco más la impresión.

Madera: El uso de la madera para aplicar procesos de impresión nos llevar a seleccionar madera que sea más bien delgada, con un veteado visible y susceptible de ser impresa por lo que no ha de ser frágil. La serigrafía es un proceso muy empleado y de eficacia probada y si la madera es suficientemente dura debería

calent, que permet també aconseguir un efecte gravat, quasi com de marca al foc.

poder estamparse en caliente, permitiendo también conseguir un efecto grabado, casi como de marca al fuego.

Els processos d'arts gràfiques utilitzats amb més assiduitat per a l'embalatge de productes artesans proporcionen possibilitats interessants d'impressió combinat amb l'ampli assortiment de materials indicat anteriorment.

Los procesos de artes gráficas utilizados con mayor asiduidad para el packaging de productos artesanos proporcionan posibilidades interesantes de impresión combinado con el amplio surtido de materiales indicado anteriormente.

Trobem diferents alternatives d'enquadernació i caixes de cartó plegat, considerades com a alternativa econòmica a les caixes de cartó rígid d'estotgeria, que permeten tancaments mitjançant pestanyes, encunyacions i encolats simples.

Encontramos diferentes alternativas de encuadernación y cajas de cartón plegado, consideradas como alternativa económica a las cajas de cartón rígido de estuchería, que permiten cerramientos mediante pestañas, troquelados y encolados simples.

La flexografía sol emprar-se comunament per a imprimir envasos i caixes de cartó ondulat, que resulta més eficaç en suports absorbents, no estucats, com el cartó ondulat.

La flexografía suele emplearse comúnmente para imprimir envases y cajas de cartón ondulado, resultando más eficaz en soportes absorbentes, no estucados, como el cartón ondulado.

La serigrafía és una de les tècniques que més s'utilitza avui dia en embalatge i que permet anar més enllà de les etiquetes, ja que permet la impressió directament sobre el vidre també, per exemple. Ofereix una gran versatilitat en permetre experimentar amb nombrosos materials, suports i tintes diferents, ja que es poden realitzar de manera automatitzada però també manualment.⁸

La serigrafía es una de las técnica que más se utiliza hoy en día en packaging y que permite ir más allá de las etiquetas, ya que permite la impresión directamente sobre el vidrio también, por ejemplo. Ofrece una gran versatilidad permitiendo experimentar con numerosos materiales, soportes y tintas diferentes, pudiéndose realizar de modo automatizado pero también manualmente.⁸

- [1] Velasco, R. (2016). *El valor sensible de la artesanía en el diseño*. I+Diseño: revista internacional de investigación, innovación y desarrollo en diseño, ISSN 1889-433X, Vol. 11, Núm. 11, 2016, pàg. 91-98. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5587775>. (Consulta: 21 de març 2022)
- [2] Ricard, A. (2014). *Artesanía y diseño*. ISSN 1851-5606 <https://foroalfa.org/articulos/artesania-y-diseno>. (Consulta: 31 de març 2022)
- [3] Morace, F. (1993). *Contratendencias*. Celeste Ediciones/ Experimenta Ediciones de Diseño, Madrid.
- [4] Costa, J. (1987). *Imagen Global*. Gustavo Gili, Barcelona
- [5] Healey, Matthew (2009). *¿Qué es el branding?* Gustavo Gili, Barcelona
- [6] Ibid.
- [7] L' *stamping* és el mètode en les arts gràfiques per a elaborar superfícies en relleu, fet que es realitza mitjançant una planxa o motle gravat. Aquest s'anomena així en referència a la talla o buidatge que, a partir d'un disseny, porta a cap el gravador en relleu en un motle metàl·lic. El motle o matriu, una vegada acabat, es munta en una premsa d'estampació, que en activar-se exerceix una forta pressió sobre el paper o cartó, gràcies a la qual s'asseguren la precisió i la profunditat de la imatge que caracteritzen el procés d'estampació.
- [8] Mason, D. (2008). *Materiales y procesos de impresión*. Gustavo Gili, Barcelona

**Els reconeixements,
de principi a fi**



La Virgencita

Pitxer amb disseny perforat per a la col·locació de flors, una a una, creant una peça de gran contingut sentimental i vincle amb l'usuari.

És una reinterpretació de la figura de la marededeu i l'ofrena floral, mitjançant una ceràmica de línies depurades i minimalistes.

Jarrón con diseño perforado para la colocación de flores, una a una, creando una pieza de gran contenido sentimental y vínculo con el usuario.

Es una reinterpretación de la figura de la virgen y la ofrenda floral, a través de una cerámica de líneas depuradas y minimalistas.

→Disseny de *Diseño de*

Ane Baraja

→Any *Año*

2014

→Taller *Taller*

Domanises

→Ofici *Oficio*

Ceramista *Ceramista*

→Informació Rellevant *Información Relevante*

Primer Premi Artesania Comunitat Valenciana 2014 a la categoria de Nova Artesania.

Primer Premio Artesanía Comunitat Valenciana 2014 a la categoría de Nueva Artesanía.

Comercialitzat per Domanises.
Comercializado por Domanises.

→Enllaços *Links*

 <https://domanises.squarespace.com/virgencita>







“Va començar com una tasca d’una assignatura de la universitat... i es va convertir en guanyador d’un premi important i la meua primera incursió professional!”

La Buñuelera

La Buñuelera celebra la popular tradició valenciana de menjar bunyols, i esdevé un objecte únic per a aquesta ocasió. Es compon d'una peça de fusta on introduir els bunyols que encaixa amb una tassa de ceràmica per al xocolate.

Aquest producte es materialitza gràcies a la faena d'artesans tradicionals, que promou l'artesania i el comerç local.

La Buñuelera celebra la popular tradición valenciana de comer buñuelos, siendo un objeto único para esta ocasión. Se compone de una pieza de madera donde introducir los buñuelos que encaja con una taza de cerámica para el chocolate.

Este producto se materializa gracias al trabajo de artesanos tradicionales, promoviendo la artesanía y el comercio local.

→ Disseny de *Diseño de*

Isabel Alonso

→ Any *Año*

2014

→ Taller *Taller*

Jesús Pérez Sánchez
Alfarería El Poveo

→ Ofici *Oficio*

Artesania en fusta i ceràmica
tradicional *Artesanía en madera y
cerámica tradicional*

→ Informació Rellevant *Información Relevante*

Premi Nacional al certamen València Crea 2015.
Premio Nacional en el certamen Valencia Crea 2015.

Comercialització del producte properament.
Comercialización del producto próximamente.

→ Enllaços *Links*

 www.isaalo.com/La-Bunuelera







“La Buñelera consistió en reducir a su forma más esencial la unión de una costumbre popular y el oficio artesano.”

En Flames

Les peces naixen de la unió entre la tradició ceràmica i el disseny modern.

Aquests portaespelmes, realitzats en maiòlica, rememoren la indumentària fallera tradicional i simbolitzen l'arrelada cultura valenciana del foc a través de les flames de les espelmes.

Las piezas nacen de la unión entre la tradición cerámica y el diseño moderno.

Estos portavelas, realizados en mayólica, recuerdan la indumentaria fallera tradicional y simbolizan la arraigada cultura valenciana del fuego a través de las llamas de sus velas.

→ Disseny de *Diseño de*

Raquel Inat

→ Any *Año*

2015

→ Taller *Taller*

Domanises

→ Ofici *Oficio*

Ceramista *Ceramista*

→ Informació Rellevant *Información Relevante*

Guanyadora el 2016 del premi d'Artesania de la Comunitat Valenciana (categoria estudiant) atorgat pel Centre d'Artesania.

Ganadora en 2016 del premio de Artesanía de la Comunidad Valenciana (categoría estudiante) otorgado por el Centro de Artesanía.

→ Enllaços *Links*

 <https://www.centroartesianiacv.com>

 <https://sibaritanews.files.wordpress.com/2014/11/sibaritan15-val-casmailok.pdf>







"Ser parte de esta sinergia fue una de las experiencias más enriquecedoras."

Al Sac!

Al Sac! és un projecte que sorgeix del desig de posar en valor els motius dels sacs de jute utilitzats comunament pels agricultors valencians al camp. Combinant mètodes de confecció artesanal i noves tecnologies, Al Sac! es converteix en una bossa amb un aire actual i jove a disposició de qualsevol, que pot ser utilitzada com a bandolera, motxilla i penjada al quadre d'una bicicleta.

Al Sac! es un proyecto que surge del deseo de poner en valor los motivos de los sacos de yute utilizados comúnmente por los agricultores valencianos en el campo. Combinando métodos de confección artesanal y nuevas tecnologías, Al Sac! se convierte en una bolsa con un aire actual y joven a disposición de cualquiera, que puede ser utilizada como bandolera, mochila y colgada en el cuadro de una bicicleta.

→ Disseny de [Diseño de](#)

Gemma Herrero Valls

→ Any [Año](#)

2020

→ Taller [Taller](#)

Arpillera - Josué Giménez

→ Ofici [Oficio](#)

Tapisseria [Tapicería](#)

→ Informació Rellevant [Información Relevante](#)

Tras recibir el premio Nuevos Talentos por el centro de artesanía en 2020, Al Sac!, permanece expuesto permanentemente en el centro de artesanía de valencia. Además, ha sido objeto de varias publicaciones en revistas y periódicos valencianos, lo que llevaron a su comercialización en 2021.

Tras recibir el premio Nuevos Talentos por el centro de artesanía en 2020, Al Sac!, permanece expuesto permanentemente en el centro de artesanía de valencia. Además, ha sido objeto de varias publicaciones en revistas y periódicos valencianos, lo que llevaron a su comercialización en 2021.

→ Enllaços [Links](#)

<https://noticias.infurma.es/Articulos/360271-Gemma-Herrero-galardonada-nuevo-talento-Premios-Artesania-Comunitat-Valenciana-2020.html>







"Un proyecto construido con pasión que ha forjado una amistad para siempre."

Kyub

Kyub és una paperera o contenidor senzill que pot ser utilitzat com a tamboret a petits espais o per ordenar les escombraries per categorització residual, que ajuda a reduir l'impacte ambiental i promou el consum responsable.

Kyub es una papelerera o contenedor sencillo que puede ser utilizado como taburete en pequeños espacios o para ordenar la basura por categorización residual, ayudando a reducir el impacto ambiental y promoviendo el consumo responsable.

→ Disseny de *Diseño de*

Pablo Verdés Guaita

→ Any *Año*

2021

→ Taller *Taller*

Megamobiliario

→ Ofici *Oficio*

Ebenista *Ebanista*

→ Informació Rellevant *Información Relevante*

Disponible en tres colors, Blau, Lima i Coral, per reciclar paper, plàstic i residus orgànics, KYUB va ser premiat en la modalitat 'Nous Talents' dels Premis d'Artesania a la Comunitat Valenciana.

Disponible en tres colores, Azul, Lima y Coral, para reciclar papel, plástico y residuos orgánicos, KYUB fue premiado en la modalidad 'Nuevos Talentos' de los Premios de Artesanía en la Comunidad Valenciana.

→ Enllaços *Links*

<https://mudatstudio.com/>

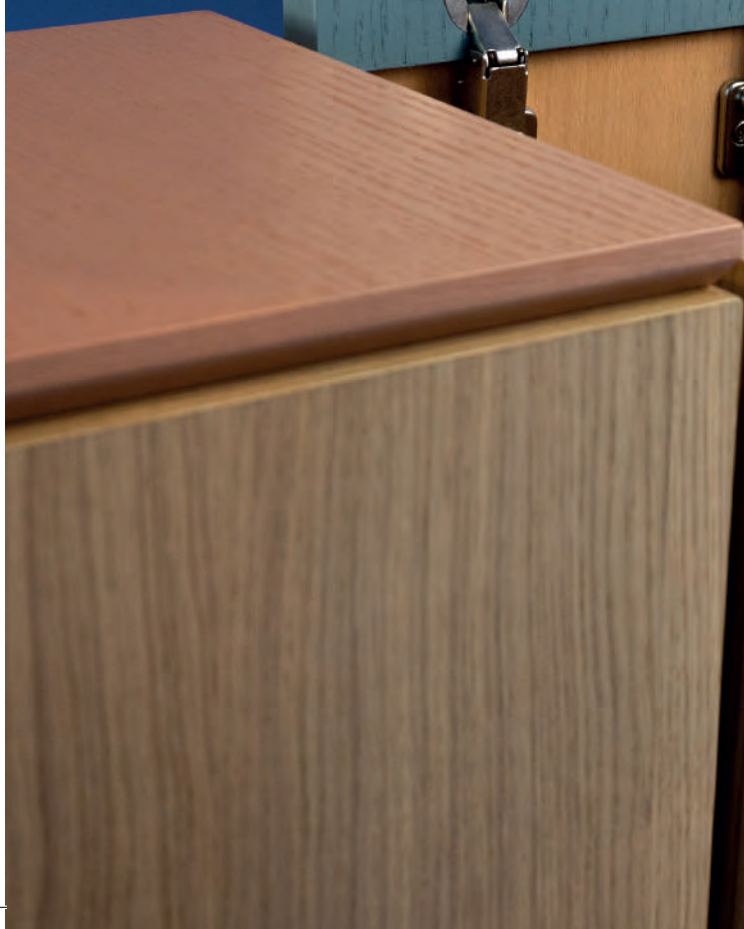
<https://media.upv.es/player/?id=91e3fa70-c9db-11eb-8a3a-a145bc805c2a>

<https://www.youtube.com/watch?v=wpseAZMoAP8>

<http://dissenycv.es/pablo-verdes-premio-de-artesania-cv/>

<https://dibujo.webs.upv.es/premio-nous-talens-para-el-alumno-pablo-verdes/>

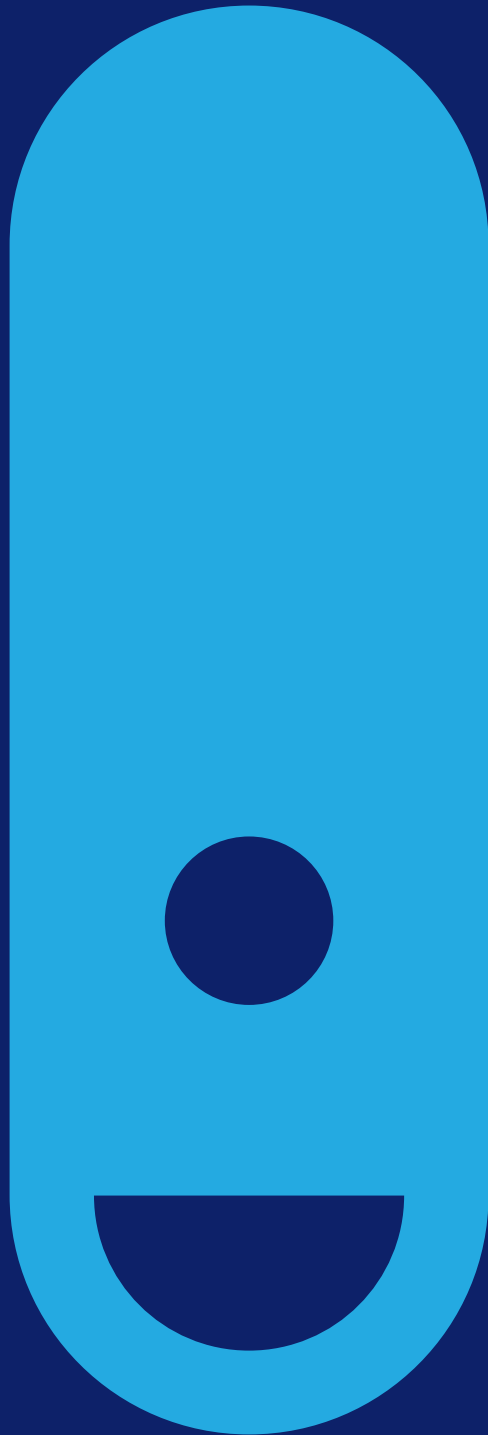






"Todo lo que puede ser imaginado es real. Recuerdo todos los viajes a la fábrica y lo aprendido sobre el mundo de la madera, muchas gracias al equipo de Mega."

La comercialització dels projectes



Valentia

Joier de ceràmica amb la imatge principal de València, el ratpenat.

Joyerero de ceramica con la imagen principal de Valencia, el murciélago.

→ Disseny de *Diseño de*

Samuel Gallego

→ Any *Año*

2013

→ Taller *Taller*

Domanises

→ Ofici *Oficio*

Ceramista *Ceramista*

→ Informació Rellevant *Información Relevante*

Valentia va ser el meu primer projecte comercial, corresponent a una tirada oficial limitada a 60 unitats, on es van vendre totes. El projecte inicial es componia de 5 dissenys, on només s'arribà a desenvolupar el present. Valentia em va servir com a primer contacte amb el mercat. Vaig entendre que no pots esperar ajuda, sinó que t'has d'autogestionar.

Valentia fue mi primer proyecto comercial, correspondiente a una tirada oficial limitada a 60 unidades, donde se vendieron todas. El proyecto inicial se componía de 5 diseños, donde solo se llevo a desarrollar el presente. Valentia me sirvió como primer contacto con el mercado. Entendí que no puedes esperar ayuda, sino que tienes que autogestionarte.







"De todo se aprende."

Botik

Càntirs decoratius amb forma de copes, realitzats mitjançant el procés colada per motle, tancats inferior i superiorment, amb dos orificis per introduir i abocar líquid.

Botijos decorativos con forma de copas, realizados mediante el proceso colada por molde, cerrados inferior y superiormente, con dos orificios para introducir y verter líquido.

→ Disseny de *Diseño de*

Carlos José Baragaño Móner

→ Any *Año*

2013

→ Taller *Taller*

La ceràmica Valenciana
de José Gimeno

→ Ofici *Oficio*

Ceràmica, colada per motle
Cerámica, colada por molde

→ Informació Rellevant *Información Relevante*

Finalista XI Biennial Internacional de ceràmica de Manises el 2013. Exposada a la fira de Milà 2013. A la venda al Museu d'Artesania de València el 2013.
Finalista XI Bienal Internacional de cerámica de Manises en el 2013. Expuesta en la feria de Milán 2013. A la venta en el Museo de Artesanía de Valencia en el 2013.

→ Enllaços *Links*

 <https://www.youtube.com/watch?v=aJcEXQPqdQo>







*"Todo esfuerzo obtiene su recompensa, nada es imposible.
El resultado te deja sin palabras."*

Mesurement

És un mesurador ceràmic que consta de dues parts. Aquestes parts tenen la mesura idònia per elaborar l'exquisit còctel valencià "Aigua de València.

A més, gràcies a la seua estètica minimalista, es pot utilitzar com a element decoratiu, que ens recorda el sabor de la deliciosa taronja valenciana tan sols mirant-lo.

Es un medidor cerámico que consta de dos partes. Estas partes tienen la medida idónea para elaborar el exquisito cóctel valenciano "Aigua de Valencia."

Además, gracias a su estética minimalista, se puede utilizar como elemento decorativo, recordándonos el sabor de la deliciosa naranja valenciana tan solo mirándolo.

→ Disseny de *Diseño de*

Ana Pascual Cascant

→ Any *Año*

2016

→ Taller *Taller*

Eugenia Boscá

→ Ofici *Oficio*

Terrisseria *Alfarería*







"El primer encuentro con el diseño real: de idea a producto."

La Esencia de Valencia

Posa espelmes fabricat en ferro format pels carrers del centre històric de la ciutat de València.

Posa velas fabricado en hierro formado por las calles del centro histórico de la ciudad de valencia.

→ Disseny de *Diseño de*

Celia Rodrigo Corbaton

→ Any *Año*

2014

→ Taller *Taller*

(Deferro) Ximo Cabedo

→ Ofici *Oficio*

Ferro *Hierro*

→ Informació Rellevant *Información Relevante*

Accésit al "Certamen Premis Artesania C.V." (Premi Nova Artesania)

A la venda des del 2014 al Centre d'Artesania C.V.

Accésit en el "Certamen Premios Artesanía C.V."

(Premio Nueva Artesanía)

A la venta desde 2014 en el Centro de Artesanía C.V.







"Proyecto donde un gran artesano del hierro supo dar vida a una bonita idea."

El Sentaet

El Sentaet és un art toy ceràmic, representa un simpàtic personatge assegut, relaxat, no té cap altre valor que fer companyia a qui el posseeix.

El Sentaet es un art toy cerámico, representa un simpático personaje sentado, relajado, no tiene otro valor que el de hacer compañía a quien lo posee.

→ Disseny de *Diseño de*

Coté Escrivá

→ Any *Año*

2014

→ Taller *Taller*

Domanises

→ Ofici *Oficio*

Ceramista *Ceramista*

→ Informació Rellevant *Información Relevante*

El Sentaet ha estat intervingut per artistes de la talla de Ricardo Cavolo, Bakea, Rubenimichi, Lawerta, Brosmind, Alex Trochut o Tactelgraphics.

El Sentaet ha sido intervenido por artistas de la talla de Ricardo Cavolo, Bakea, Rubenimichi, Lawerta, Brosmind, Alex Trochut o Tactelgraphics.







*"Cuando Andrés Conejero me dijo que le encantaba
y que si lo materializaba él quería uno."*

Álsol

L'únic pitxer dissenyat per a sangria, ja que permet servir la fruita al mateix producte en acabar la beguda.

El seu disseny evita que la fruita caiga durant l'abocament i que es pugui refredar a la nevera mentre es macera.

La única jarra diseñada para sangría, ya que permite servir la fruta en el mismo producto al acabar la bebida.

Su diseño evita que la fruta caiga durante el vertido y que se pueda enfriar en la nevera mientras se macera.

→ Disseny de *Diseño de*

Smallgran: Luis Herram (idea original),
Carlos Carrasco, Francesc Duart,
Carles Marquina

→ Any *Año*

2013

→ Taller *Taller*

Pepe Rollo (prototip inicial)
Irina Pérez (iteracions posteriors)

→ Ofici *Oficio*

Ceramista *Ceramista*

→ Informació Rellevant *Información Relevante*

Produïda artesanalment pels mateixos dissenyadors entre el 2015 i el 2020. Exhibida a la Fira de Disseny d'Estocolm 2015. Centenars de peces venudes a tot el món mitjançant la distribuïdora nord-americana Uncommon Goods, botigues locals i botigues digitals com Designboom Shop.

Producida artesanalmente por los propios diseñadores entre 2015 y 2020. Exhibida en la Feria de Diseño de Estocolmo 2015. Cientos de piezas vendidas en todo el mundo mediante la distribuidora estadounidense Uncommon Goods, tiendas locales y tiendas digitales como Designboom Shop.

→ Enllaços *Links*

 <https://www.smallgran.com/products/Alsol.html>

 Vídeo prototipo: <https://www.youtube.com/watch?v=rrjwznqXdi0>







*"El diseño nos permitió materializar la cultura local
en un producto de valor internacional."*

Niu

Niu és un producte artesanal que en són tres alhora: test, caseta i abeurador per a ocells. Es tracta d'un petit ecosistema que es basa en la reutilització dels recursos, ja que l'aigua sobrant del reg de la planta serveix posteriorment per al proveïment de l'abeurador.

Niu consta de dues peces ceràmiques, una que és la carcassa i una altra que s'hi introdueix i configura l'espai que servirà per albergar el niu dels ocells que l'habiten.

Niu es un producto artesanal que son tres a la vez: macetero, casita y bebedero para pájaros. Se trata de un pequeño ecosistema que se basa en la reutilización de los recursos, ya que el agua sobrante del riego de la planta sirve posteriormente para el abastecimiento del bebedero.

Niu consta de dos piezas cerámicas, una que es la carcasa y otra que se introduce en ésta y configura el espacio que servirá para albergar al nido de los pájaros que lo habiten.

→ Disseny de *Diseño de*

Carlos Olagüe

→ Any *Año*

2013

→ Taller *Taller*

Domanises

→ Ofici *Oficio*

Ceramista *Ceramista*

→ Informació Relevant *Información Relevante*

Premi València Crea 2013 Premi Ciutat de València.
Premio Valencia Crea 2013 Premio Ciudad de Valencia

→ Enllaços *Links*

<https://domanises.squarespace.com/niu>
<https://www.elle.com/es/living/elle-decoration/news/g619683/piezas-con-pajaros/?slide=6>







"La ilusión de ver como tus primeros proyectos tomaban forma."

Oil Folks

La sèrie **Folklore** consta de quatre dispensadors ceràmics artesanals que s'adapten a milers d'ampolles de vidre industrials per convertir-se en setrillers antidegoteig i sucres dosificadores.

La serie Folklore consta de cuatro dispensadores cerámicos artesanales que se adaptan a miles de botellas de vidrio industriales para convertirse en aceiteras antigoteo y azucareros dosificadores.

→ Disseny de *Diseño de*

Ubaldo Bal

→ Any *Año*

2016

→ Taller *Taller*

Sara Sorribes (primeres iteracions)
Placton Design (marca propia)

→ Ofici *Oficio*

Disseny i creació ceràmica
Diseño y creación cerámica

→ Informació Rellevant *Información Relevante*

Aquesta col·lecció ha estat publicada a diversos mitjans impresos i digitals com El País, Diariodesign o Houzz, entre d'altres. Un redisseny d'aquesta família s'està preparant per a una edició comercial en el 2022. *Esta colección ha sido publicada en varios medios impresos y digitales como "El país", Diariodesign o Houzz, entre otros. Un rediseño de esta familia se está preparando para una edición comercial en el 2022.*

→ Enllaços *Links*

 IG: @placton.design

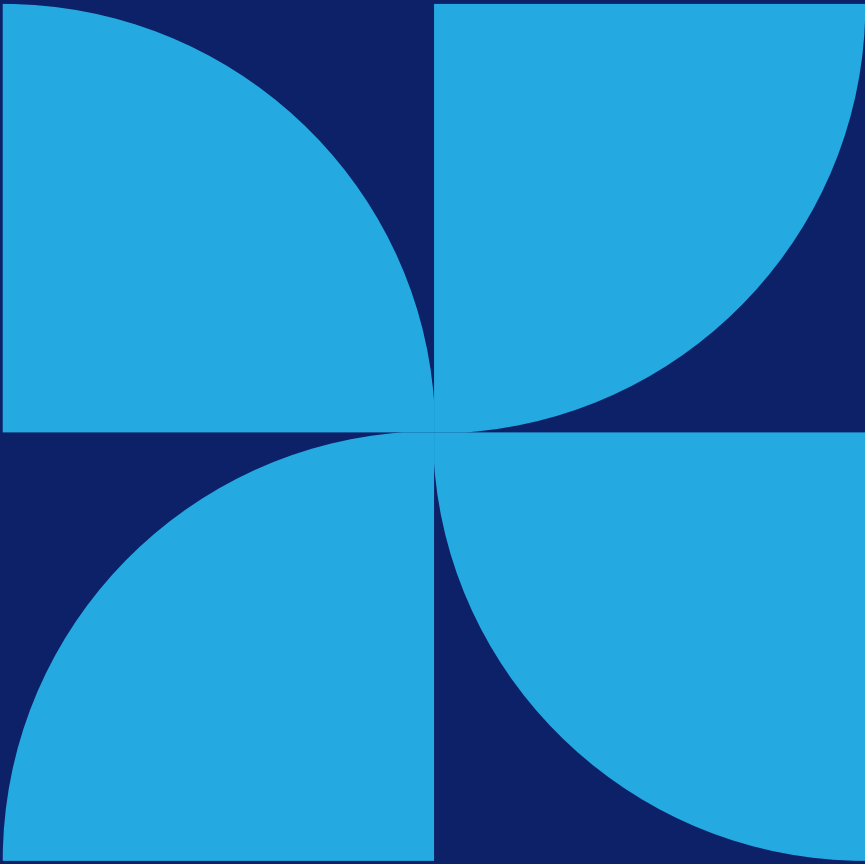






"Significó el comienzo de mi relación con la cerámica."

La implicació social



Mokane

Bitlletera dissenyada per agilitzar les transaccions amb bitllets d'euro en persones amb diversitat funcional visual. Inclou una targeta identificadora de bitllets, cinc compartiments per classificar-los segons el tipus i tres targeters individuals.

Fabricada íntegrament en pell reciclada, incorpora una goma elàstica per facilitar-ne l'obertura i el tancament.

Billetero diseñado para agilizar las transacciones con billetes de euro en personas con diversidad funcional visual. Incluye una tarjeta identificadora de billetes, cinco compartimentos para clasificarlos según su tipo y tres tarjeteros individuales.

Fabricado íntegramente en piel reciclada, incorpora una goma elástica para facilitar su apertura y cierre.

→Disseny de *Diseño de*

Claudia Vanacloig López

→Any *Año*

2018

→Taller *Taller*

Oobuka

→Ofici *Oficio*

Marroquineria *Marroquinería*







*"No recuerdo un proyecto que me exigiera tanta
lógica y sensibilidad a partes iguales."*

Arsi

Arsi és un un afillamines inclusiu. Per fer una tasca tan simple com fer punta necessitem utilitzar les dues mans: l'una per subjectar la maquineta i l'altra per fer girar el llapis. La forma d'Arsi permet que aquestes dues tasques es puguin fer amb una sola mà.

Arsi es un sacapuntas inclusivo. Para realizar una tarea tan simple como sacar punta necesitamos utilizar las dos manos: una para sujetar el sacapuntas y la otra para rotar el lápiz. La forma de Arsi permite que estas dos tareas se puedan realizar con una sola mano.

→ Disseny de *Diseño de*

Alba García Lázaro

→ Any *Año*

2018


→ Taller *Taller*

Piró Orfebres

→ Ofici *Oficio*

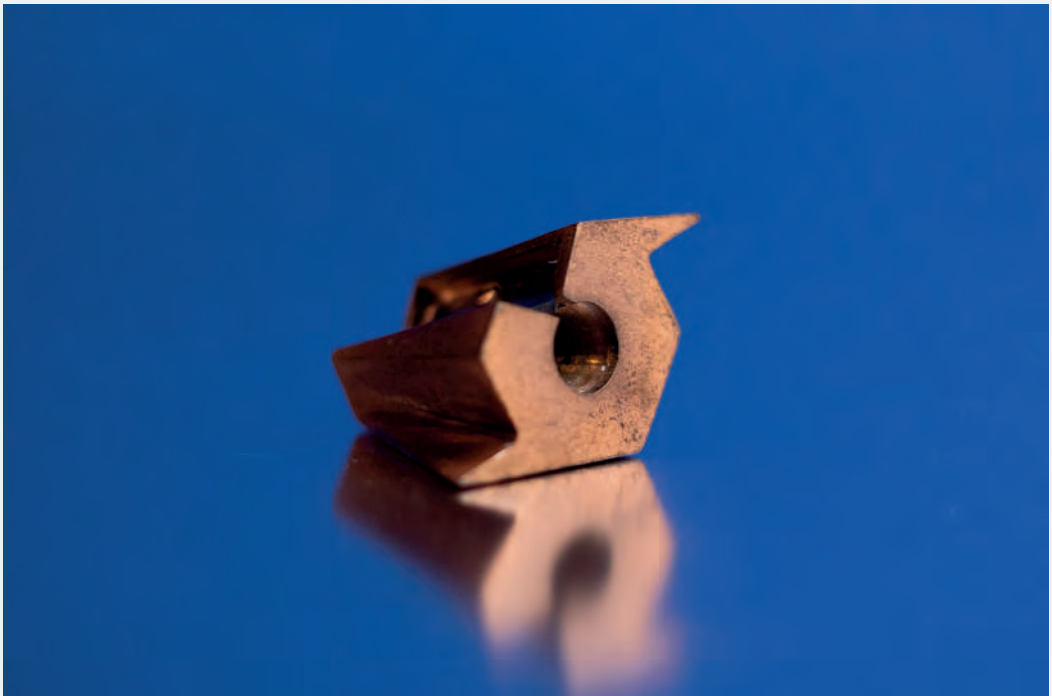
Orfebreria *Orfebrería*

→ Enllaços *Links*

 <http://disseny.es/diseño-e-innovación-en-torno-a-la-dependencia/?fbclid=IwAR1oH3PitQxCK54juz36C6At9W3YSqj4sxCWS828HIDJ6KvsBVzcyUWDY18>







"Un proceso de aprendizaje, experimentación y emociones. Arsi es mi primer bebé."

Klauer

Klauer que organitza les claus evitant que aquestes penguin desordenades, i ofereix una superfície d'agafada que permet girar-les al pany sense esforç, fins i tot per a usuaris amb condicions artrítiques en mans o dits.

La combinació de la fusta amb elements metàl·lics normalitzats el converteix en una solució senzilla.

Klauer organiza las llaves evitando que estas cuelguen desordenadas, y ofrece una superficie de agarre que permite girarlas en la cerradura sin esfuerzo, incluso para usuarios con condiciones artríticas en manos o dedos.

La combinación de la madera con elementos metálicos normalizados lo convierte en una solución sencilla.

→ Disseny de *Diseño de*

Pedro Sáez

→ Any *Año*

2018

→ Taller *Taller*

Pio Sánchez

→ Ofici *Oficio*

Tallista *Tallista*

→ Enllaços *Links*

<https://pesaemar.com/portfolio/retorn-del-sentiment-7-0/>

<https://www.behance.net/gallery/66229629/Retorn-Del-Sentiment-7>

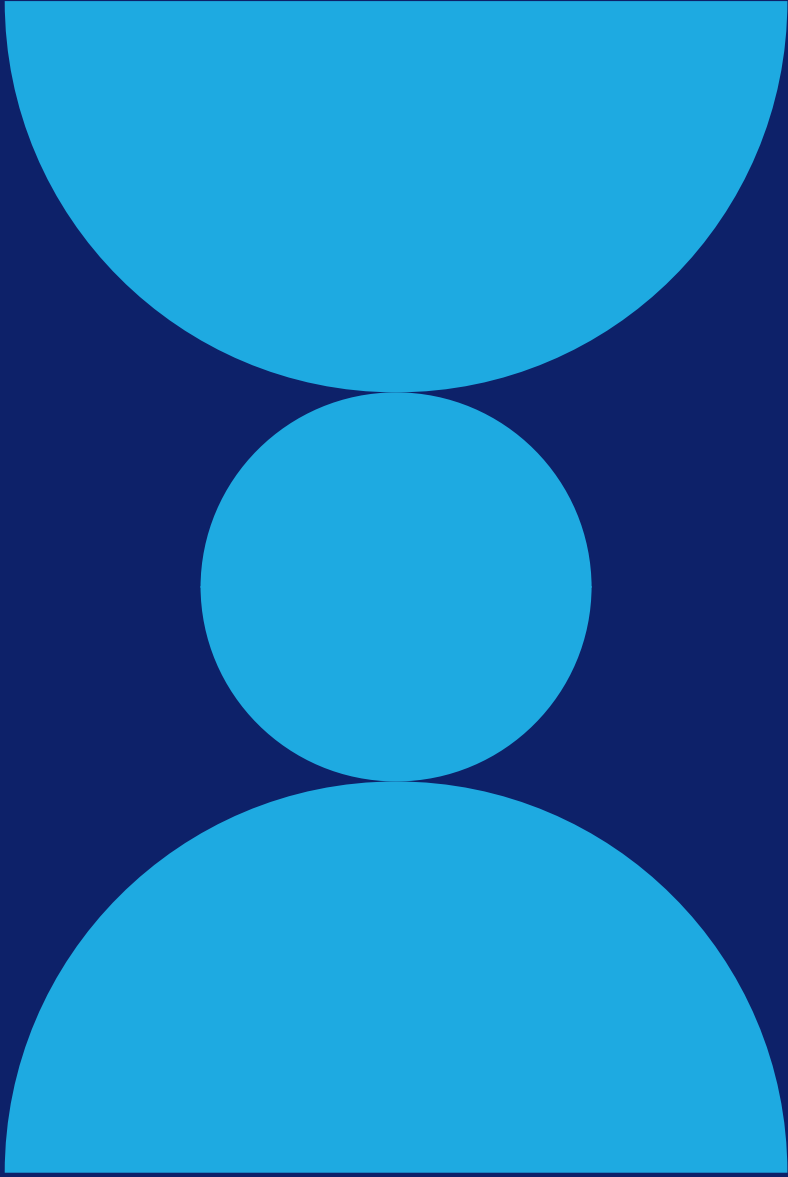






*"La calidez de la madera traspasa la piel y las
fronteras entre diseñador y artesano."*

La utilitat del producte



Chocorrut

Chocorrut és un joc inspirat en el Tangram, el joc amb orígens a la Xina.

El joc compta amb 8 senzilles preguntes amb temàtica de la Ruta de la Seda amb què aprendràs i descobriràs la part més saborosa.

Obri, trenca, construeix el teu mapa i a gaudir! Només per als paladars més exquisits.

Chocorrut es un juego inspirado en el "Tangram", el juego con origenes en China.

El juego cuenta con 8 sencillas preguntas con temática de la Ruta de la Seda con la que aprenderás y descubrirás la parte más sabrosa de ella.

¡Abre, rompe, construye tu mapa y a disfrutar! Sólo para los paladares más exquisitos.

→ Disseny de *Diseño de*

María Ramon Vazquez

→ Any *Año*

2016

→ Taller *Taller*

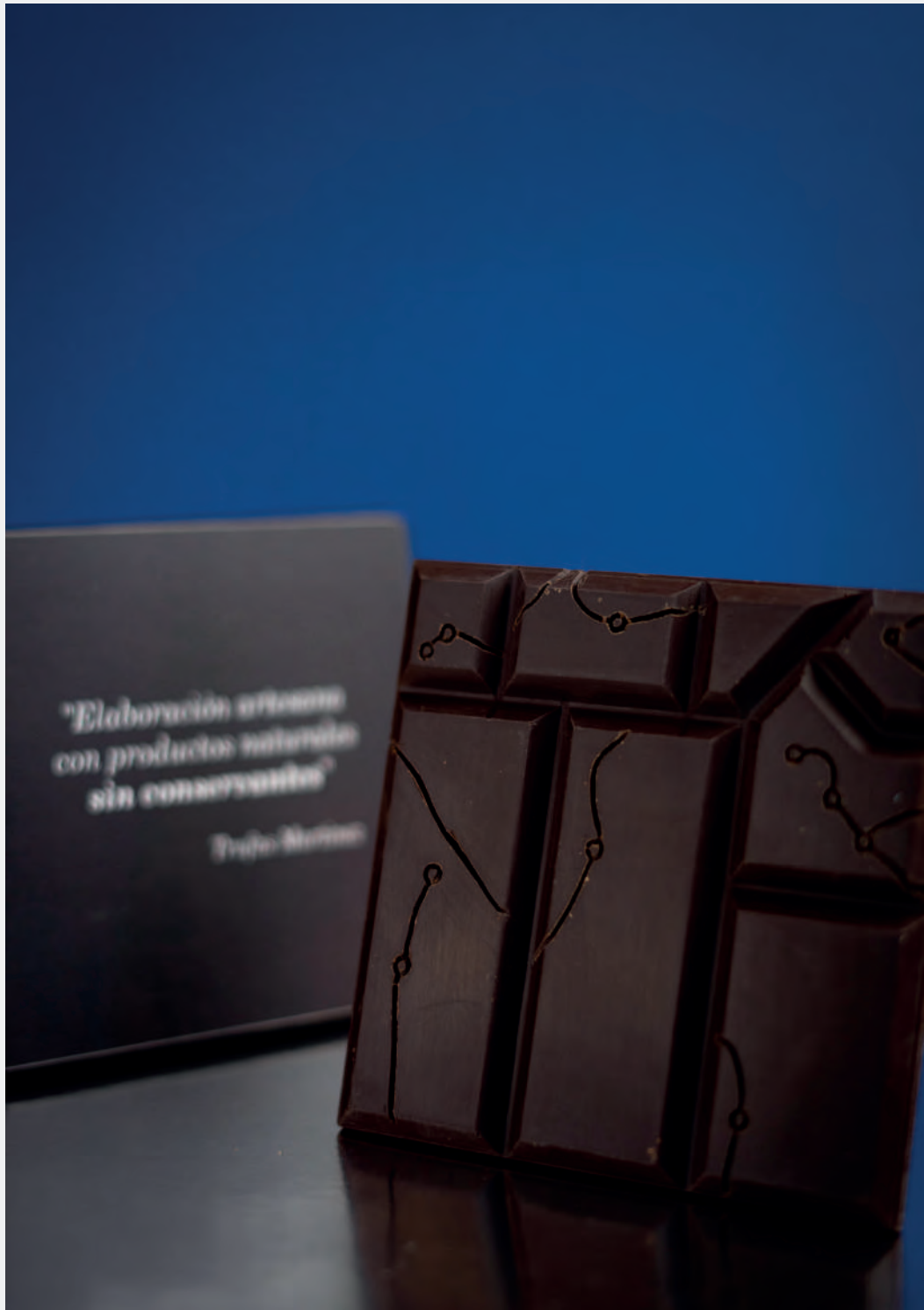
Trufas Martínez

→ Ofici *Oficio*

Xocolater *Chocolatero*

→ Enllaços *Links*

 www.mariaramon.design







"Una experiencia deliciosa."

Morall

Morall és la transformació del concepte del morter valencià, la seua decoració li confereix aquesta essència tradicional, que ens situa a la terra valenciana, tenint alhora una innovadora forma inspirada en una de les salses més famoses de la gastronomia de la capital del Túria, l'allioli, on l'all i l'oli d'oliva fan un paper crucial en la preparació.

Morall es la transformación del concepto del mortero valenciano, su decoración le confiere esa esencia tradicional, que nos sitúa en la tierra valenciana, teniendo a la vez una innovadora forma inspirada en una de las salsas más famosas de la gastronomía de la capital del Turia, el allioli, donde el ajo y el aceite de oliva juegan un papel crucial en su preparación.

→ Disseny de *Diseño de*

Rocío Blasco-Ibáñez Baixauli

→ Any *Año*

2017

→ Taller *Taller*

Cerámicas Palanca

→ Ofici *Oficio*

Ceramista *Ceramista*

→ Informació Rellevant *Información Relevante*

Aquest producte va ser exposat a l'exposició RDS6.0 al Centre d'Artesania de la Comunitat Valenciana el 2017 i en itinerància d'aquesta mateixa exposició a la Casa de la Cultura a Carlet el 2017 i a la Casa de la Cultura a Silla el 2018.

Morall a més va ser seleccionat pel Centre d'Artesania de la Comunitat Valenciana per a la producció i venda. *Este producto fue expuesto en la exposición RDS6.0 en el Centro de Artesanía de la Comunitat Valenciana en 2017 y en itinerancia de esta misma exposición en la Casa de la Cultura en Carlet en 2017 y en la Casa de la Cultura en Silla en 2018.*

Morall además fue seleccionado por el Centro de Artesanía de la Comunitat Valenciana para su producción y venta.

→ Enllaços *Links*

Morall:

<https://www.instagram.com/p/BY38pTeF7Pa/>

Notícies:

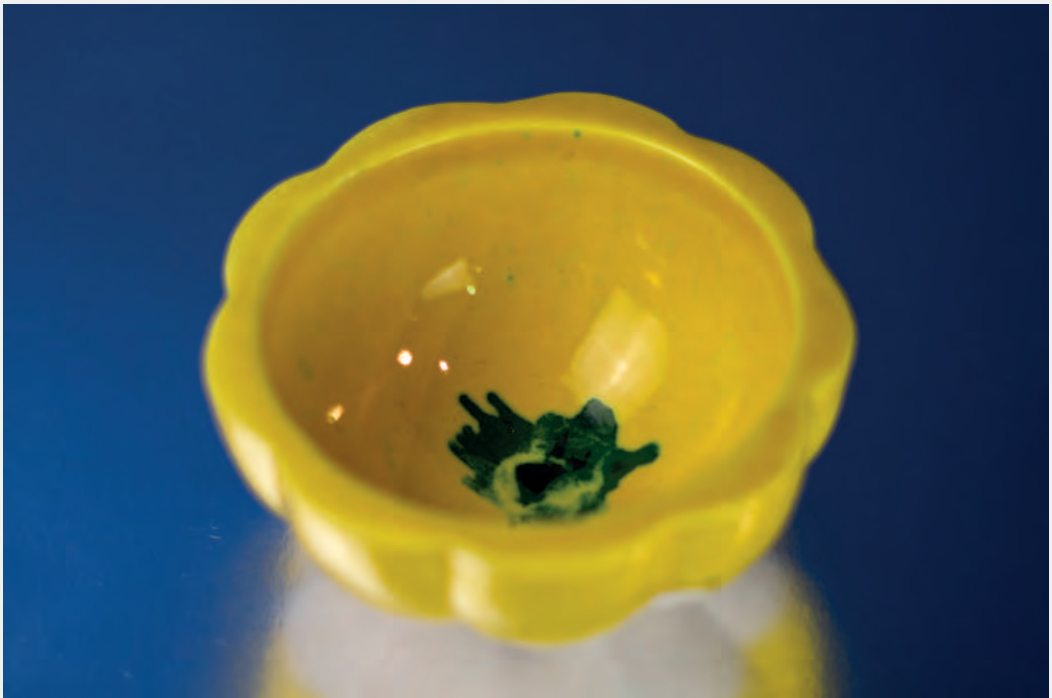
<https://dibujoweb.upv.es/rds-6-0-2/>

<https://dibujoweb.upv.es/rds-6-0-3/>

<https://www.carlet.es/es/report/carlet-acull-lexposicio-expo-disseny-artesania-rds6-del-centre-dartesania>







"Pasión y cuidado para diseñar cada uno de los gajos de Morall!"

Arcäsil

Sota la sintetització d'una carxofa naix Arcäsil, un joc de bols fabricats amb gres aptes per al seu ús en alimentació. El conjunt proposa una dualitat d'acabats per diferenciar-ne l'ús particular. La peça principal està dissenyada per contenir el comestible, mentre que la secundària contindria els residus d'aquest. A més, les dues peces ensamblades permeten prolongar la temperatura idònia de l'aliment.

Bajo la sintetización de una alcachofa nace Arcäsil, un juego de cuencos fabricados en gres aptos para su uso en alimentación. El conjunto propone una dualidad de acabados para diferenciar su uso particular. La pieza principal está diseñada para contener el comestible, mientras que la secundaria contendría los residuos del mismo. Además, ambas piezas ensambladas permiten prolongar la temperatura idónea del alimento.

→ Disseny de *Diseño de*

Eduardo Cámara Pineda

→ Any *Año*

2017

→ Taller *Taller*

Domanises

→ Ofici *Oficio*

Ceramista *Ceramista*

→ Informació Rellevant *Información Relevante*

Finalista (Nous Talents) als Premis Artesania Comunitat Valenciana 2019.
Actualment es comercialitza a la botiga Sibarita del Centre d'Artesania CV, al taller de Domanises i la meua pàgina web personal www.eduardocamara.es.
Finalista (Nous Talents) en los Premios Artesanía Comunitat Valenciana 2019.
Actualmente se comercializa en la tienda Sibarita del Centro de Artesanía CV, el taller de Domanises y mi página web personal www.eduardocamara.es.

→ Enllaços *Links*

<https://eduardocamara.es/#/arcasil>







"Conexión total con Juan Carlos, fue muy sencillo que ambas partes habláramos el mismo lenguaje."

Agafa'l

Agafa'l és un article que facilita el transport de bosses de plàstic, en especial a persones ancianes o amb problemes de mobilitat. Gràcies a la seua forma, el pes de la bossa es reparteix en una major superfície tenint en compte la curvatura natural de la mà.

Agafa'l es un articulo que facilita el transporte de bolsas de plástico, en especial a personas ancianas o con problemas de movilidad. Gracias a su forma, el peso de la bolsa se reparte en una mayor superficie teniendo en cuenta la curvatura natural de la mano.

→ Disseny de *Diseño de*

Jose Aparici Ferre

→ Any *Año*

2019

→ Taller *Taller*

Francisco Cerdà Gonzalez

→ Ofici *Oficio*

Ebenista *Ebanista*







"La relación con los materiales y materias primas que utilizan nuestros artesanos no debe acabar, sino envejecer bien."

Wein

El decantador Wein és un producte de ceràmica artesanal dissenyat per millorar l'experiència de degustació del vi. Accelera l'aireació en el moment que se serveix la copa, sense necessitat de fer servir un decantador prèviament.

En abocar el vi directament a la copa no es malgasta ni una gota, com passa als decantadors tradicionals. A més, compta amb un suport per recolzar-lo sobre la taula.

El decantador Wein es un producto de cerámica artesanal diseñado para mejorar la experiencia de degustación del vino.

Acelera la aireación en el momento en que se sirve la copa, sin necesidad de la utilización de un decantador previamente. Al verter el vino directamente a la copa no se desperdicia ni una gota, como ocurre en los decantadores tradicionales. Además, cuenta con un soporte para apoyarlo sobre la mesa.

→ Disseny de *Diseño de*

Miriam Crespo Amorós

→ Any *Año*

2019

→ Taller *Taller*

Francisco José Crespo Gimeno

→ Ofici *Oficio*

Ceramista *Ceramista*







"Los diseños únicos nacen de la unión entre el diseño y la artesanía."

Aduo

Aduo combina en una sola peça dos passos imprescindibles per preparar una recepta tradicional valenciana, la paella, de forma pràctica i senzilla.

D'una banda, trobem el buit per posar la quantitat d'arròs i, de l'altra, la quantitat d'aigua, així obtenim la mesura correcta per a un comensal.

Aduo combina en una sola pieza dos pasos imprescindibles para preparar una receta tradicional valenciana, la paella, de forma práctica y sencilla.

Por un lado, encontramos el hueco para poner la cantidad de arroz y por el otro, la cantidad de agua, de esta forma obtenemos la medición correcta para un comensal.

→ Disseny de *Diseño de*

Lorena Moreno Escudero

→ Any *Año*

2017

→ Taller *Taller*

Sara Sorribes

→ Ofici *Oficio*

Vidre bufat *Vidrio soplado*

→ Informació Rellevant *Información Relevante*

Exposició "100 años de artesanía en vidrio" por Sara Sorribes, Centro de artesanía de la Comunidad Valenciana, 2020

Exposició "100 anys d'artesanía en vidre" per Sara Sorribes, Centre d'artesanía de la Comunitat Valenciana, 2020

→ Enllaços *Links*

<https://vidriosorribes.com/rds6/>







"El cariño, las ganas y la pasión que pone Sara Sorribes en cada trabajo fue una fuente de inspiración para mí."

El producte com
a símbol



Rag Chair

Prenent la referència de la històrica Rag Chair de Droog Design, aquesta butaca està caracteritzada pel material utilitzat per compondre el seient: a través d'un acurat i pacient treball de ganxet, es cusen i uneixen diverses tires de roba per crear un seient còmode i colorit fet de samarretes velles reciclades i fixat en una estructura circular fabricada en acer forjat

Tomando la referencia de la histórica Rag Chair de Droog Design, esta butaca está caracterizada por el material utilizado para componer el asiento: a través de un cuidadoso y paciente trabajo de ganchillo, se cosen y unen varias tiras de tela para crear un asiento cómodo y colorido hecho de camisetas viejas recicladas y fijado en un estructura circular fabricada en acero forjado

→ Disseny de [Diseño de](#)

Daniel Catalán

→ Any [Año](#)

2012

→ Taller [Taller](#)

Legua y Pilar Gálvez

→ Ofici [Oficio](#)

Forja i tèxtil [Forja y textil](#)

→ Enllaços [Links](#)

<https://vimeo.com/44902766>

<https://www.almabrava.es/blog/exposicion-retorno-del-sentimiento/>







El Secreto de Dulcinea

Joièr inspirat en l'obra de Cervantes. Sorgeix de la unió de personatges emblemàtics de la literatura espanyola, el gentilhome Don Quixot de la Manxa i el seu escuder Sancho Panza .

Mitjançant l'abstracció formal s'aconsegueix incorporar l'essència i record dels personatges a un objecte de contemplació diari.

Joyero inspirado en la obra de Cervantes. Surge de la unión de personajes emblemáticos de la literatura española, el hidalgo Don Quijote de la Mancha y su escudero Sancho Panza .

Mediante la abstracción formal se consigue incorporar la esencia y el recuerdo de los personajes a un objeto de contemplación diario.

→ Disseny de *Diseño de*

Alcyone Romero Gräter

→ Any *Año*

2014

→ Taller *Taller*

Elisa Peris - Orfebres Peris Roca

→ Ofici *Oficio*

Orfebreria *Orfebrería*

→ Enllaços *Links*

🌐 <http://www.alcyoneromero.com/es/portfolio/dulcinea/>







"Conocer a Elisa y su proceso de trabajo supuso una experiencia muy enriquecedora y gratificante."

Comb

Es tracta d'un objecte artesà que tenia com a objectiu inspirar un record del país de procedència. És doncs una pinta valenciana adaptada per a ser portada de penjoll, de manera que pugues emportarte aquestes belles festes que són les falles sempre de record amb tu.

Se trata de un objeto artesano cuyo objetivo debía ser el de inspirar un recuerdo del país de procedencia. Es pues una peineta valenciana adaptada para ser llevada de colgante, de forma que puedas llevarte estas hermosas fiestas que son las fallas siempre de recuerdo contigo.

→ Disseny de *Diseño de*

Yolanda Barrachina

→ Any *Año*

2015

→ Taller *Taller*

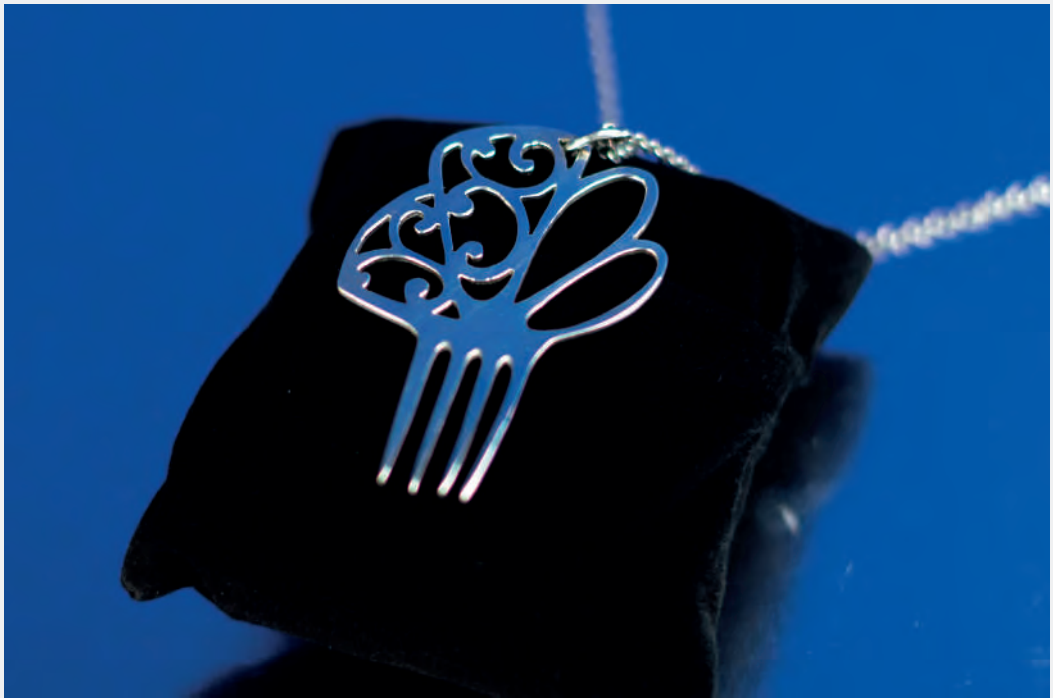
Piró Orfebres

→ Ofici *Oficio*

Orfebreria *Orfebrería*







Di Perle

Recipient en forma de gota amb una fenidura esfèrica a la base que permet allotjar al seu interior qualsevol tipus d'aliment que acompanyi el líquid de la copa. En aquest cas, s'ha pensat en un possible aperitiu amb vermut i olives.

Recipiente en forma de gota con un hendido esférico en su base que permite alojar en su interior cualquier tipo de alimento que acompañe al líquido de la copa. En este caso, se ha pensado en un posible aperitivo con vermut y olivas.

→ Disseny de *Diseño de*

Sandra Díaz Ridaura

→ Any *Año*

2017

→ Taller *Taller*

Sara Sorribes

→ Ofici *Oficio*

Vidre bufat *Vidrio soplado*

→ Informació Rellevant *Información Relevante*

Exposat juntament amb Sara Sorribes a l'exposició 100 anys d'artesanía en vidre

Expuesto junto con Sara Sorribes en la exposición 100 años de artesanía en vidrio







"Ilusión sería la palabra principal. Emoción. Trabajar tan cerca de la artesanía me hizo entender el proceso, desde su ideación, creación, hasta la elaboración, creando verdadero arte."

Raïm

Raïm és una col·lecció de bombons per al seu maridatge amb vi. Es caracteritza per la simplificació de la imatge del penjol de raïm, així com la seua ubicació a la mateixa copa, en què es poden separar cadascuna de les esferes de xocolata individualment tal com es faria amb el raïm. Per a la correcta harmonia amb el vi, n'hi ha cinc variants diferents.

Raïm es una colección de bombones para su maridaje con vino. Se caracteriza por la simplificación de la imagen del racimo de uvas, así como su ubicación en la propia copa, pudiéndose separar cada una de las esferas de chocolate individualmente tal y como se haría con las uvas. Para su correcta armonía con el vino, hay cinco variantes diferentes.

→ Disseny de *Diseño de*

Pablo Falcón Concepción

→ Any *Año*

2019

→ Taller *Taller*

Trufas Martínez

→ Ofici *Oficio*

Xocolater *Chocolatero*







"Conectar la innovación con la tradición para conceptualizar un producto distinto."

Glop

Glop és una copa de vi la finalitat de la qual és facilitar-ne el consum, ja que combina dues funcions: la de copa i la de tap de l'ampolla. A més, a causa de la seua forma orgànica, ajuda a oxigenar el vi a través de les ranures helicoidals.

Glop es una copa de vino cuya finalidad es facilitar su consumo, ya que combina dos funciones: la de copa y la de tapón de la botella. Además, debido a su forma orgánica, ayuda a oxigenar el vino a través de sus ranuras helicoidales.

→ Disseny de *Diseño de*

Erika Mecková Kurcinková

→ Any *Año*

2019

→ Taller *Taller*

Rafa Abdón

→ Ofici *Oficio*

Vidre bufat *Vidrio soplado*

→ Informació Rellevant *Información Relevante*

Finalista i exposició als Premis Artesania 2019 a la categoria de Nous Talents al Centre d'Artesania de la Comunitat Valenciana.

Premi "Càtedra Fundació Torrecid" al millor Treball Final de Grau 2019.

Finalista y exposición en los Premis Artesania 2019 en la categoría de Nuevos Talents con el en el Centro de Artesanía de la Comunidad Valenciana.

Premio "Cátedra Fundación Torrecid" al mejor Trabajo Fin de Grado 2019.

→ Enllaços *Links*

 <https://www.youtube.com/watch?v=ptoM-jsydhI>

 <https://dibujo.webs.upv.es/rds-8-0/>







"Glop es un proyecto que me ha acompañado y que ha crecido conmigo a lo largo de mi etapa universitaria."

El suport dels mestres



Cobaltopus

Conjunt de plats i plates dissenyats per encàrrec del cuiner Chema Soler, Restaurant la Gastro, Madrid. Dissenyat *ex professo* per a una tapa elaborada amb polp com a matèria primera principal en fusió amb productes japonesos.

Conjunto de platos y bandejas diseñados por encargo del cocinero Chema Soler, Restaurante la Gastro, Madrid. Diseñado ex profeso para una tapa elaborada con pulpo como materia prima principal en fusión con productos japoneses.

→ Disseny de *Diseño de*

Chele Esteve Sendra
Ricardo Moreno Cuesta

→ Any *Año*

2019

→ Taller *Taller*

Eugenia Boscá Miralles

→ Ofici *Oficio*

Ceràmica *Cerámica*

→ Informació Rellevant *Información Relevante*

Per materialitzar el disseny es fa servir la tècnica de transferències en plats i plates realitzats a mà amb planxes de diferents formes, que crea un conjunt visual que ens endinsa en un univers oníric de sabors. S'utilitza òxid de cobalt impregnat a la tinta sobre la pisa. *Para materializar el diseño se emplea la técnica de transferencias en platos y bandejas realizados a mano con planchas de diferentes formas, creando un conjunto visual que nos adentra en un universo onírico de sabores. Se emplea óxido de cobalto impregnado en la tinta sobre la loza.*

→ Enllaços *Links*

🔗 <http://dissenyv.es/cobaltopus-un-proyecto-gastronomico-que-une-diseno-arte-y-ceramica/>

🔗 <http://productofresco.es/portfolio/recipientes-cobaltopus-2>

🔗 <https://dibujo.webs.upv.es/cobaltopus-visiones-marinas-en-producto-fresco/>







"Nos reunimos en La Gastro de Madrid, en octubre del año 2019 y degustamos la tapa de pulpo, sorprendente en texturas, sabor, visual... Se nos abrieron todos los sentidos y desde este momento los lápices comenzaron a echar humo."

Mamut

Objecte que serveix per emportar o per contenir fruita.

Mamut és un fruiter que permet variar la mida del seu contenidor adaptant-se al contingut. Realitzat en fusta i planxa de polipropilè, permet un fàcil desmuntatge, que pot, a més, ser escurat còmodament en cas de necessitat.

Objeto que sirve para llevar o para contener fruta.

Mamut es un frutero que permite variar el tamaño de su contenedor adaptándose al contenido. Realizado en madera y plancha de polipropileno, permite un fácil desmontaje, pudiendo además ser lavado cómodamente en caso de necesidad.

→ Disseny de *Diseño de*

La Mamba. Raúl Durá

→ Any *Año*

2012

→ Taller *Taller*

Torneados Cotino

→ Ofici *Oficio*

Torner *Tornero*

→ Informació Rellevant *Información Relevante*

Comercialitzat fins a 2020 per Omelette Editions el fruiter Mamut va guanyar el Premi València Crea a millor producte a la categoria Nacional.

Comercializado hasta 2020 por Omelette Editions el frutero Mamut ganó el Premio Valencia Crea a mejor producto en la categoría Nacional.

→ Enllaços *Links*

 <https://blog.cuartoderecha.com/9352>







Pinchos con historia

Joc de "pinxos" per a prendre tapes, en forma de didal, amb quatre figures representatives de la cultura valenciana: La Dama d'Elx, Jaume I, Alfons el Magnànim i Alexandre VI.

Realitzades en resina de protètic dental, que parteix d'un patró realitzat per impressió 3D. El disseny va prendre com a referència el modelatge artesà de les figures a escala real, s'escanejà en 3D, es va obtenir per CAD la incorporació del pinxo i la reducció òptima de l'escala.

Juego de "pinchos" para tomar tapas, en forma de dedal, con cuatro figuras representativas de la cultura valenciana: La Dama de Elche, Jaume I, Alfons el Magnànim y Alejandro VI.

Realizadas en resina de protésico dental, partiendo de un patrón realizado por impresión 3D. El diseño tomó como referencia el modelado artesano de las figuras a escala real, se escaneó en 3D y se obtuvo por CAD la incorporación del pincho y la reducción óptima de la escala

→Disseny de [Diseño de](#)

Manuel Martínez Torán

→Any [Año](#)

2014

→Taller [Taller](#)

Miguel Ángel Folch y Verónica Palomares

→Ofici [Oficio](#)

Orfebrería i artesanía fallera
[Orfebrería y artesanía fallera](#)

→Informació Rellevant [Información Relevante](#)

Aquest giny forma part de distintes propostes realitzades dins del projecte 'Recorda València' i es continua comercialitzant a través de la botiga del Centre d'Artesania de la Comunitat Valenciana. *Este gadget forma parte de distintas propuestas realizadas dentro del proyecto 'Recuerda Valencia' y se sigue comercializando a través de la tienda del Centro de Artesanía de la Comunitat Valenciana.*

→Enllaços [Links](#)

https://www.centroartesaniacv.com/galeria/documentos/1416932530_1.PDF







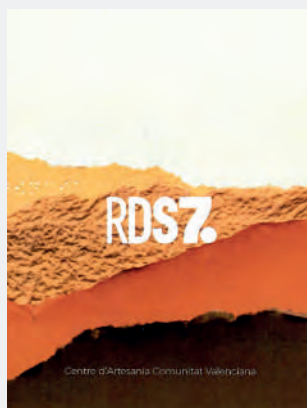
"Conseguimos aunar tecnología (utilizando una Kinect para escanear los rostros modelados e impresión 3D), materiales (como las resinas de protésico compatibles con uso sanitario) y sensibilidad (a través del oficio de dos buenos artesanos)."

El projecte gràfic que l'acompanya



Des del 2014, les exposicions han estat documentades gràficament, amb catàlegs de les exposicions. La responsabilitat comunicativa i direcció d'art ha quedat en mans d'una representació d'antics alumnes, que s'encarregaven de la comunicació, dels suports de les quals ens queden aquests testimonis, en diferents formats. A l'últim any hi ha hagut una implicació del grau de Belles Arts, on una proposta és seleccionada, per executar el catàleg. La marca, la fotografia de les peces, la maquetació, la portada i la gestió amb la impremta també formen part del treball.

Desde 2014, las exposiciones han sido documentadas gráficamente, con catálogos de las exposiciones. La responsabilidad comunicativa y dirección de arte ha quedado en manos de una representación de antiguos alumnos, que se encargaban de la comunicación, de cuyos soportes nos quedan estos testimonios, en distintos formatos. En el último año ha habido una implicación del grado de Bellas Artes, donde una propuesta es seleccionada, para ejecutar el catálogo. La marca, la fotografía de las piezas, la maquetación, la portada y la gestión con la imprenta también forman parte de este trabajo.



Llistat de dissenyadors

ordre alfabètic



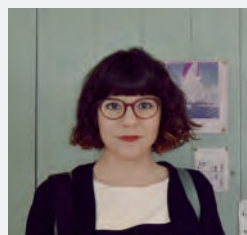
Alba García Lázaro
[p.130](#)



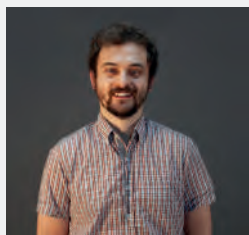
Alcyone Romero Gräter
[p.170](#)



Ana Pascual Cascant
[p.100](#)



Ane Baraja
[p.70](#)



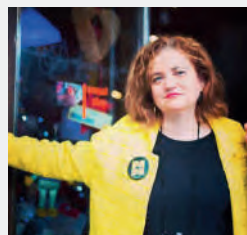
Carlos José Baragaño
[p.96](#)



Carlos Olagüe
[p.116](#)



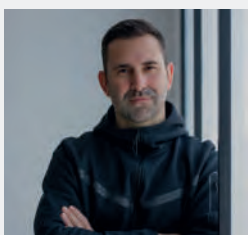
Celia Rodrigo Corbaton
[p.104](#)



Chele Esteve Sendra
[p.192](#)



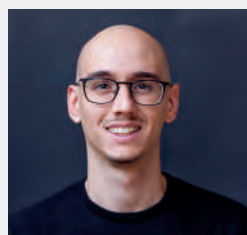
Claudia Vanacloig López
[p.126](#)



Coté Escrivá
[p.108](#)



Daniel Catalán
[p.166](#)



Eduardo Cámara Pineda
[p.148](#)



Erika Mecková Kurcinková
[p.186](#)



Gemma Herrero Valls
[p.82](#)



Isabel Alonso
[p.74](#)



Jose Aparici Ferré
[p.152](#)



La Mamba. Raúl Durá
p.196



Lorena Moreno
p.160



Luis Herram. Smallgran
p.112



Manuel Martínez Torán
p.200



María Ramon Vazquez
p.140



Miriam Crespo Amorós
p.156



Pablo Falcón Concepción
p.182



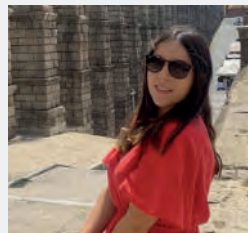
Pablo Verdés Guaita
p.86



Pedro Sáez
p.134



Raquel Inat
p.78



Rocío Blasco-Ibáñez
p.144



Samuel Gallego
p.92



Sandra Díaz Ridaura
p.178



Ubaldo Bal
p.120



Yolanda Barrachina
p.174

Crèdits

Comissari exposició:

Manuel Martínez Torán

Direcció tècnica:

Centre d'Artesania de la Comunitat Valenciana

Textos:

Chele Esteve, Emilio Espí i Manuel Martínez Torán

Disseny gràfic:

Alcyone Romero

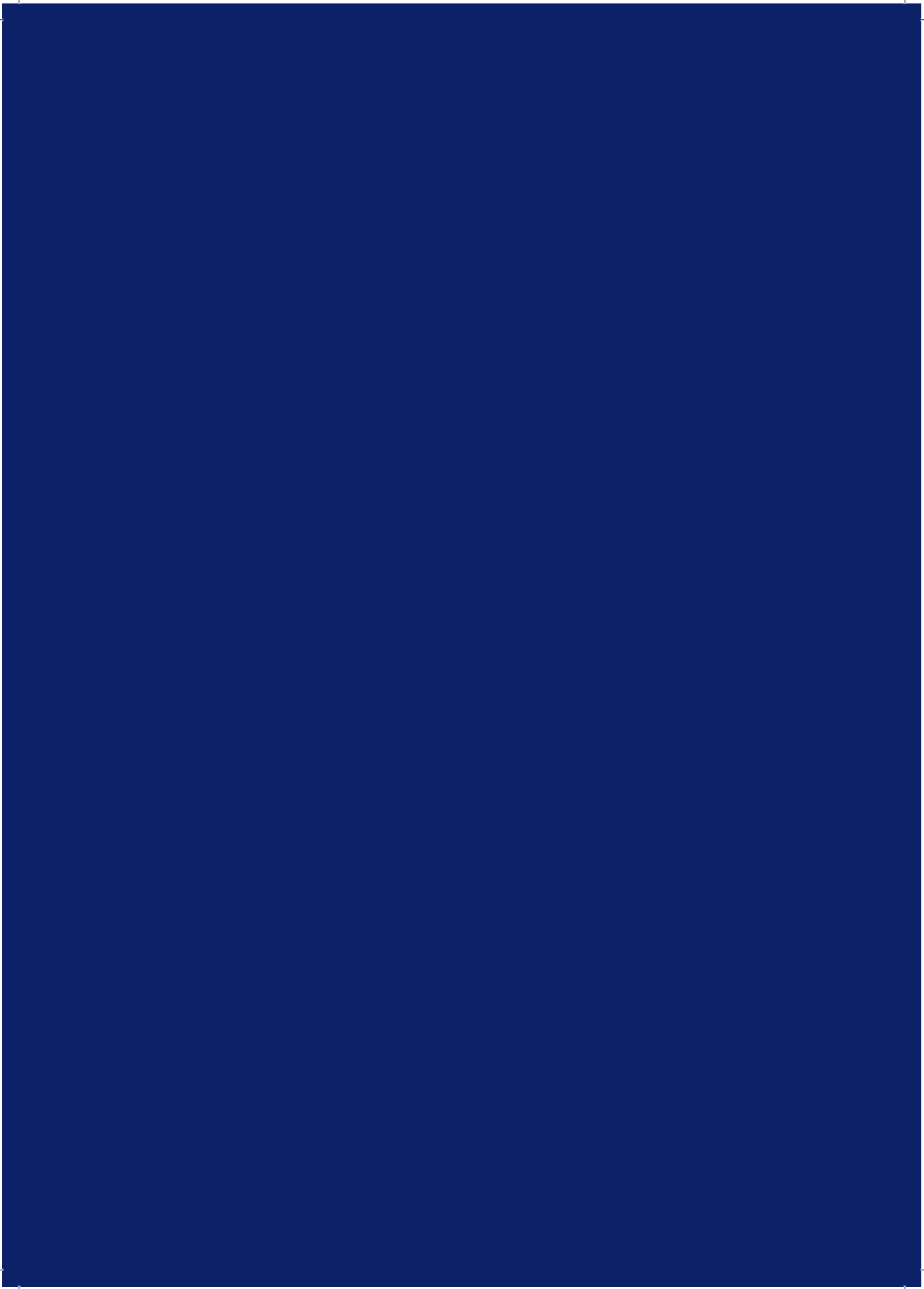
Producció:

Art i Clar

ISBN:

978-84-09-45904-9





Esta treintena de piezas responden a una colaboración de una década, entre el Centro de Artesanía de la Comunitat Valenciana y la Universitat Politècnica de València, exponiendo cerca de 350 proyectos. Actualmente estos jóvenes diseñadores trabajan profesionalmente, en distintos campos creativos.

Durante estos años más de un centenar de artesanos acreditados en diferentes oficios, han participado y colaborado en esta iniciativa. Talleres donde se se han acabado produciendo resultados muy profesionales y comerciales.

Exposición destacada de la Valencia Disseny Week

<https://www.valenciadisseyweek.com/2022/09/02/10-anys-de-retorn-del-sentiment/>



The screenshot shows a web browser window with the URL <https://www.valenciadisseyweek.com/2022/09/02/10-anys-de-retorn-del-sentiment/>. The Valencia Disseny Week logo is in the top left. The main heading is "10 ANYS DE RETORN DEL SENTIMENT" in red. Below it is a large graphic with the text "10 ANYS DE RETORN DEL SENTIMENT" and logos of the organizing institutions: Centre d'Artesania, Universitat Politècnica de València, and Escola Tècnica Superior de Disseny. To the right is a blue and white abstract geometric pattern. Below the graphic are details about the exhibition: "Organiza: Centre d'Artesania Comunitat Valenciana", "Fecha: Del 19 al 23 de setembre", "Hora: Del 10h a 20h", and "Lloc: Sala d'exposicions temporals del Centre d'Artesania". A paragraph of text describes the exhibition's purpose and the artists' backgrounds. At the bottom right, there is a "SIGUIENTE >" button.

10 ANYS DE RETORN DEL SENTIMENT

10 ANYS DE
RETORN DEL
SENTIMENT

ORGANIZADO POR: UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Organiza: Centre d'Artesania Comunitat Valenciana
Fecha: Del 19 al 23 de setembre
Hora: Del 10h a 20h
Lloc: Sala d'exposicions temporals del Centre d'Artesania

Los treinta proyectos expuestos, representan la colaboración de una élite de artesanos artesanos acreditados en diferentes oficios, donde se revivía una forma de trabajar y producir cercana y donde se producían encuentros que han dado lugar a resultados profesionales y comerciales. Los alumnos ya se han convertido en profesionales, del diseño y de la creación en diferentes facetas, que recuerdan esta actividad como el inicio de una trayectoria personal, marcada, tanto hoy como entonces, desde las aulas y los talleres de diseño de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño.

SIGUIENTE >

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Valencià | English | A | Accesibilitat | Mapa web | Buscar | Directori

Iniciar sesión

ADMISIÓN ESTUDIOS INVESTIGACIÓN ORGANIZACIÓN COMUNIDAD UPV

Inicio UPV :: Perfiles :: Prensa :: Noticias de la web

10 años de "Retorn de Sentiment"

Una exposición en el Centre d'Artesania de la Comunitat Valenciana recoge diez años de proyectos de alumnado de Diseño Industrial de la UPV

[14/09/2022]



El Centre d'Artesania de la Comunitat Valenciana acoge, hasta el próximo mes de noviembre, la exposición "10 anys de Retorn del Sentiment", una muestra que recoge un resumen de los trabajos realizados por antiguos alumnos de Diseño Industrial de la Universitat Politècnica de València en los últimos diez años.

Tal y como explica Manuel Martínez Torán, comisario de la exposición y profesor de la Escuela de Diseño de la UPV, esta muestra "recoge los diez años de trabajo, materializado en el resultado de una asignatura del Grado de Diseño y Desarrollo de Producto, Taller de modelos y prototipos, donde hemos recurrido a la relación con artesanos para ejecutar un proyecto que contenga la materia de enseñanza-aprendizaje con los objetivos de la asignatura".

La exposición recoge un total de 30 proyectos que se dividen en siete zonas diferenciadas: los reconocimientos, de principio a fin; la comercialización de los proyectos; la autoproducción emprendedora; la implicación social del diseño; la utilidad del producto; el producto como símbolo y el apoyo de los profesores de universidad.

La historia de Retorn del Sentiment se remonta a febrero de 2012, cuando el Centre d'Artesania de la Comunitat Valenciana propuso a la UPV un convenio para establecer una relación de colaboración entre las dos entidades. Desde entonces y durante diez ediciones ininterrumpidas, más de un centenar de alumnos y artesanos valencianos han expuesto sus proyectos, algunos de los cuales han obtenido importantes reconocimientos, como los actuales Premios de Artesania Comunitat Valenciana, en su modalidad Nous Talents.

Muchos de los antiguos alumnos que han participado a lo largo de los años en este proyecto se han convertido en profesionales del diseño y de la creación en diferentes facetas, que recuerdan esta actividad como el inicio de una trayectoria personal, marcada, tanto hoy como entonces, desde las aulas y los talleres de diseño de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño.

La exposición se puede visitar, hasta el mes de noviembre, en el Centro de Artesania de la Comunitat Valenciana. Además, durante la Valencia Design Week, que se celebrará entre el 19 y 23 de septiembre, la exposición ha sido reconocida como actividad destacada. Una iniciativa más en la que participa la UPV, coincidiendo con Valencia Capital Mundial del Diseño 2022.

Más información

Noticia en UPV TV



Descargar archivo

Noticias destacadas

- Referente en la universidad española**
El programa Generación Espontánea de la UPV celebra su primer congreso en el campus de Vera
- Dos premios Nobel en la UPV**
Roger Kornberg y Ben Feringa han visitado el campus de Vera
- Ranking 'El Mundo'**
La UPV, mejor universidad de España para estudiar Biotecnología, Bellas Artes, y Ciencia y Tecnología de los Alimentos
- Tecnovation Girls CV**
La UPV ha acogido la final de la competición, en la que niñas y jóvenes de entre 8 y 18 años desarrollan sus propias aplicaciones
- Matriem-te nos en valencià**
La UPV promueve la campaña que incita en el objetivo de escoger el valenciano como lengua de la docencia
- Normativa de Progreso y Permanencia**
La UPV aprueba flexibilizar las condiciones de progreso de su alumnado. Solo será necesario aprobar 12 créditos en el primer año de universidad



Como llegar | Planos | Contacto

Universitat Politècnica de València © 2020 - Tel. (+34) 96 387 70 00

CAMPUSARQUITATU VLC/CAMPUS



CHARLAS

Introducción a la profesión
de la ingeniería en
Diseño Industrial

CHARLAS DE LA ASIGNATURA INTRODUCCIÓN A LA PROFESIÓN DE LA INGENIERÍA EN DISEÑO INDUSTRIAL

Curso 2020-2021

Profesorado: Francisco Gaspar Quevedo y José Miguel Abarca Fernández

30/09 - CECOTEC: Vinieron Borja Moragues, Silvia Arroyo y Gemma Pastor, que fueron ex-alumnos y compañeros de trabajo en muchas asignaturas. Después coincidieron trabajando en CECOTEC. Silvia y Gemma siguen allí y Borja se cambió a la empresa Alehop. Nos contaron su trayectoria y en que consiste su trabajo

21/10 - YUDESIGN. Vinieron algunos integrantes de YUDESIGN junto con Sergio Martí e Inés Peydró, que fueron también alumnxs de la escuela y de los primeros integrantes de la promoción. En ese momento trabajaban en Culdesac (Inés) y en el estudio de Inma Bermúdez (Sergio)

04/11 - Juan Codina. En ese momento trabajaba en Cabka en el ámbito de la innovación, pero pasó por empresas como Flos o Zumex especializándose en la parte de desarrollo de producto y diseño de detalle.

25/11 - OVICUO DESIGN - Vinieron Javier Nieto y Oriol Ventura, dos de los 4 Socios de la consultora Ovicuo design que ofrece servicios de diseño desde una perspectiva muy global (arquitectura, interiorismo, gráfico, producto, estrategia...). Javier y Oriol fueron compañeros nuestros en el Erasmus y socios junto a Miguel y yo, de nuestro primer estudio de diseño "estudio Magari".

Fueron Charlas interesantísimas. De hecho, no les hemos vuelto a llamar, por no repetir dos años seguidos, pero probablemente repitamos algún ponente el año que viene o el otro.

De hecho, fueron interesantes, no solo por el contenido que explicaron **sino por los lazos de networking que se iniciaron.** Por ejemplo, Juan Codina viene justo hoy a mentorizar a algunxs alumnxs de Yudesign para un concurso de innovación y sostenibilidad en el sector del embalaje en el que trabaja. Silvia y Gema entrarán la semana que viene a sustituir una baja de una compañera (a raíz de su experiencia se presentaron a una bolsa) y Silvia contactó con un entonces alumno que ahora parece que va a colaborar con ella en su estudio.

FERIAS

**Participación en NUDE en
Feria Habitat Valencia 2022
con la Cátedra IDC**

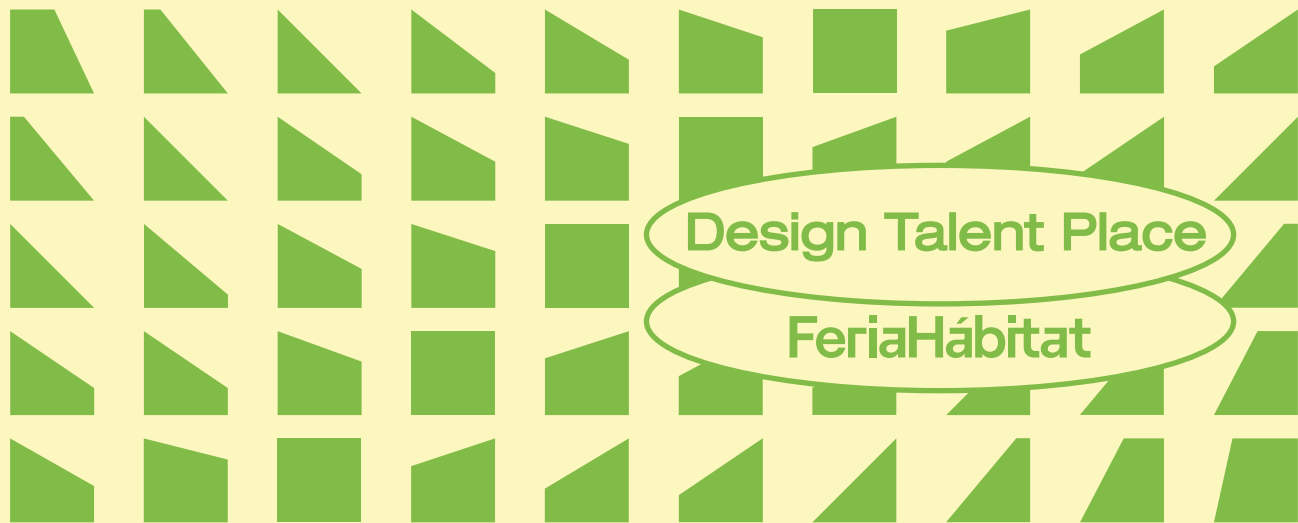
Participación en NUDE en Feria Habitat Valencia 2022 con la Cátedra IDC



20/09—23/09

2022

N *U* **D** **E**



Design Talent Place

FeriaHábitat

catálogo 2022 catalogue

www.nudegeneration.com

 @nude_generation  nudegeneration  @nude_generation

 WORLD DESIGN CAPITAL VALENCIA 2022

nude

índice *index*

introducción **04**

05 *introduction*

jurado **07** *jury*

- 08. *Antonio Serrano*
- 09. *Eli Gutiérrez*
- 10. *Enric Pastor*
- 11. *Marisa Santamaría*
- 12. *Nacho Lavernia*

diseñadores **13** *designers*

- 14. **[1]** *Aggy Design*
- 15. **[2]** *Mudat Studio*
- 16. **[3]** *Ampersand*
- 17. **[4]** *Cardeoli*
- 18. **[5]** *Dibloo Estudio*
- 19. **[6]** *Allca Rugs*
- 20. **[7]** *Monolito*
- 21. **[8]** *Miguel Ángel Llácer*
- 22. **[9]** *Ester Cruz Design*
- 23. **[10]** *Culto Ponsoda*
- 24. **[11]** *Flic*

escuelas **25** *schools*

- 26. **[12]** *EA+SC Manises*
- 27. **[13]** *EASD València*
- 28. **[14]** *Anáhuac [México]*
- 29. **[15]** *Universidad CEU Cardenal Herrera*
- 30. **[16]** *Universitat Jaume I*
- 31. **[17]** *ETSID - UPV*
- 32. **[18]** *EASDAIcoi*
- 33. **[19]** *Barreira Arte + Diseño*

agradecimientos y colaboraciones **34** *thanks and collaborations*

plano **35** *map*

introducción

El Jurado, formado por el grupo de expertos Nacho Lavernia, Eli Gutiérrez, Antonio Serrano, Enric Pastor y Marisa Santamaría ha seleccionado una serie de stands compuestos por jóvenes editoras y estudios de diseño que participarán, junto a las universidades y escuelas de diseño, en una nueva edición de nude en Feria Hábitat Valencia.

Tras analizar todos los proyectos presentados, ha tenido en cuenta *“el contexto especial después de la pandemia, ya que el Salón nude no ha podido celebrarse en 2020 y en 2021”*. De esta manera, reconocen en el acta, haber aplicado *“un criterio más amplio de selección, valorando en algunos proyectos la sensibilidad hacia la artesanía y que se trata de una plataforma orientada a apoyar las nuevas promesas en diseño, siendo más inclusivos para dar apoyo y continuidad al único evento existente en España para conectar a jóvenes creadores con la industria del diseño”*.

Un 2022 de celebraciones para el Salón nude

Este es un año muy especial para nosotros ya que este 2022, nude cumple 20 años y lo celebra con una gran retrospectiva que ya puede visitarse del 23 de junio al 16 de octubre en el Centre del Carmen Cultura Contemporània (CCCC) de la ciudad de València. En esta muestra, coproducida por el Centre del Carme y Feria Valencia, se puede contemplar una selección de piezas destacadas que han expuesto a lo largo de las diferentes ediciones del Salón nude en un entorno ideado por el estudio Odosdesign. La exposición forma parte de la Programación Oficial de la World Design Capital València 2022.

Impulsor del diseño ‘made in Spain’ desde el 2002

El Salón nude nació en el año 2002 en el marco de por aquél entonces Feria Internacional del Mueble de Valencia (FIM) como un proyecto con continuidad en el tiempo y pensado para cumplir cuatro objetivos:

- ✓ Ser plataforma del diseño
- ✓ Ser herramienta de servicio al sector hábitat
- ✓ Crear foros de encuentro entre los diseñadores noveles y la industria
- ✓ Difundir los valores de la cultura del diseño del hábitat

introduction

The Jury of Experts included Nacho Lavernia, Eli Gutiérrez, Antonio Serrano, Enric Pastor and Marisa Santamaría selected a series of stands that showed young design studios and consultancies and that will now go on to form the new edition of nude at Feria Hábitat Valencia alongside universities and schools of design.

One factor the jury took into account after assessing all the submissions was “the special context that exists following the pandemic, given that the Show had not been able to take place in either 2020 or 2021”. They recognise in the minutes of the judging process that they applied “a broader set of criteria to the selection process, in some instances placing special value on the project’s sensitive approach to craftsmanship, whilst also bearing in mind that this is a platform geared to supporting promising new designers. The criteria were therefore more inclusive to give continuity and support to the only event in Spain that connects young creatives with the design industry”.

2022: a year of celebrations for the Salón nude

2022 is a very special year for us as nude turns 20, and we will be celebrating with a major retrospective that opened to visitors at the Centre del Carme Cultura Contemporània (CCCC) on the city of Valencia on 23rd June and runs until 16th October. Visitors to the exhibition, which has been curated jointly by the Centre del Carme and Feria Valencia, will have the opportunity to see a selection of outstanding work that has been exhibited at previous editions of Salón nude, in a setting conceived by design agency Odosdesign. The exhibition is part of the Official Programme for World Design Capital València 2022.

Driving ‘made in Spain’ design since 2002

Salón nude was created in 2002, within the framework of what was then the Valencia International Furniture Fair (FIM), as an ongoing project that would fulfil four objectives:

- ✓ To be a platform for design*
- ✓ To be a tool at the service of the interiors industry*
- ✓ To create forums where new designers and the industry could meet*
- ✓ To promote the values of the culture of design for interiors*

nude

María Fontes

Enric Pastor

Antonio Serrano



Eli Gutiérrez

Marisa Santamaría

Nacho Lavernia

nude

jurado
jury

Antonio Serrano



ES

Antonio Serrano Bulnes, diseñador industrial y director creativo de la editora de objetos de diseño Mad Lab.

Consultor de diseño de empresas e instituciones públicas y privadas.

Ha ejercido la docencia durante los últimos 25 años.

“Mis trabajos son una expresión del diseño atemporal, duradero y heredable buscando soluciones que aportan naturalidad en la elección de materiales y el manejo de soluciones contrastadas. La unión de una gran artesanía con una altísima tecnología da como resultado un producto de indiscutible calidad.”

El pensamiento “diseñar es discernir y saber elegir aquellas soluciones que los objetos te proponen” es parte de la filosofía de Antonio Serrano.

EN

Antonio Serrano Bulnes is an industrial designer and is also creative director at design objects developer and producer Mad Lab.

A design consultant for public and private companies and institutions, he has also been a teacher for the last 25 years.

“My work is an expression of timeless, enduring, inheritable design, seeking solutions that use natural materials and different approaches. Combining great craftsmanship with extremely high technology means the result is a product of unquestionable quality”.

Part of Antonio Serrano’s philosophy is that “to design is to discern and to know how to choose those solutions that the objects themselves suggest to you”.

Eli Gutiérrez



ES

Eli Gutiérrez es una diseñadora cosmopolita nacida en Valencia (España). Después de cursar sus estudios en su ciudad de origen, se trasladó a Londres para realizar un MA de Product Design en el Royal College of Art lo cual sería el detonante que más adelante ayudaría a conformar la visión clara y elegante de su propio lenguaje. Después de esta experiencia se traslada a Milán donde colabora con Patricia Urquiola y más tarde en París con Philippe Starck e India Mahdavi.

En 2016 abre su propio estudio entre París y Valencia, dedicándose al diseño de productos, interiorismo, instalaciones y creación de conceptos. Su enfoque cosmopolita e intercultural se puede definir como un «Ciudadano del mundo», un explorador atento a los detalles, un viajero con una mirada contemporánea e incisiva que remodela los códigos tradicionales de nuestro entorno, con historias incrustadas únicas, a menudo expresadas con un tono elocuente y fresca elegancia.

Entre sus clientes figuran: Blacktone by JMM, Cartuja de Sevilla, Chevalier Edition, Cimenterie de la Tour, Gancedo, Geelli, Madlab, Missana, NT Forest, Signorini Rubinetterie entre otros. Desde 2020 es profesora en el Máster de Diseño de Producto en la Universidad Cardenal Herrera CEU en Valencia.

EN

Eli Gutierrez is a cosmopolitan designer born in Valencia (Spain). After completing her studies in her home city, she moved to London to study a Master in Product Design at the Royal College of Art. This next step, will help her to shape the clear and elegant vision of her own language honing her keen sense for materials, colors and textures. After this experience she has been living in Milan and Paris where she has collaborated with Patricia Urquiola, Philippe Starck and India Mahdavi.

In 2016 she founded her own studio between Paris and Valencia, focusing on product design, interior design, installations and concept creation. Her cosmopolitan and cross-cultural approach can be defined as a « World Citizen», an explorer attentive to detail, a traveler with a contemporary and incisive look remodeling the traditional codes of our environment, featuring unique embedded stories, often expressed with an eloquent and fresh elegance.

Among her clients are: Blacktone by JMM, Cartuja de Sevilla, Chevalier Edition, Cimenterie de la Tour, Gancedo, Geelli, Madlab, Missana, NT Forest and Signorini Rubinetterie among others. Since 2020 she is a professor in the Master of Product Design at the Cardenal Herrera CEU University in Valencia.

Enric Pastor



ES

Enric Pastor (Valencia, 1975) es un periodista especializado en diseño e interiorismo que ha desarrollado su carrera en grupos editoriales como Unidad Editorial y Condé Nast. Hasta 2021 ha sido director de AD España, marca global de interiorismo y diseño con edición print y digital, redes sociales y eventos. Su visión editorial centrada en apoyar la creatividad nacional e internacional ha posicionado a la revista como líder en su sector de contenidos sobre interiorismo, diseño, arquitectura y arte, llegando a 30k ejemplares print y 5M impactos/mes en digital.

A lo largo de su trayectoria ha participado en las principales ferias y encuentros del sector, así como en docencia y exposiciones, analizando las nuevas tendencias internacionales. Su labor actual se centra en la consultoría estratégica aplicada al diseño y a la comunicación de empresas y profesionales, con un foco especial en las tendencias que afectan a la manera en que vivimos los espacios.

EN

Enric Pastor (b. Valencia, 1975) is a journalist specializing in design and interior design who has spent his career working with publishing groups such as Unidad Editorial and Condé Nast. Until 2021 he was editor at AD España, a global interior and interior design title published in print form and digitally, and with a presence on social media and at events. His editorial vision centres on supporting Spanish and international creativity and has positioned the magazine as a leading publication for its content covering interior design, design, architecture and art. 30k hard copies are printed, whilst the digital format registers 5M impressions each month.

During his career he has taken part in the main trade fairs and events for the industry, as well as teaching and staging exhibitions, analysing new international trends. His current work centres on strategic consultancy applied to design and to corporate and freelance communications, with a special focus on the trends that affect how we experience spaces.

Marisa Santamaría



ES

Investigadora, docente y divulgadora de tendencias globales del diseño.

Colabora con marcas como: Rimadesio, Poltrona Frau, Simon Electric, Cosentino, Camper, Andreu World, Porcelanosa, BTicino, Siematic, entre otras.

Asesora de Acción Cultural Española, PICE arquitectura y diseño.

Directora de “Atlas de la Cultura del Diseño Español” Ministerio de Cultura y Deporte, MDF 2021 - 2022.

Imparte clases en IE University architecture&Design, IADE, Politécnico de Milán POLI.Design, Universidad Nebrija.

Conferenciante en empresas, instituciones culturales, y corporaciones, como Interihotel, Madrid Design Festival, Valencia Capital Mundial del Diseño, TedX Taipei, TedX UNebrija, Media Lab Prado, Design Hub Barcelona, Museo Thyssen...

Escribe sobre tendencias del diseño y arquitectura en medios nacionales desde hace 15 años, colaboradora de El País “El Viajero”, Condé Nast Traveler, Icon Design, AD España.

EN

Researcher, teacher and educator specialising in global design trends.

Collaborates with brands such as: Rimadesio, Poltrona Frau, Simon Electric, Cosentino, Camper, Andreu World, Porcelanosa, BTicino and, Siematic, amongst others.

Consultant for Acción Cultural Española, PICE arquitectura y diseño (Programme for the Internationalization of Spanish Culture, architecture and design).

Editor, “Atlas de la Cultura del Diseño Español” (Atlas of Design Culture in Spain) Ministerio de Cultura y Deporte (Ministry of Culture and Sport), MDF 2021 - 2022.

Lecturer at IE University Architecture&Design, IADE, Politécnico de Milán (Milán Polytechnic) POLI. Design, Universidad Nebrija (Nebrija University).

Lecturer for companies, cultural institutions, and corporations, including Interihotel, Madrid Design Festival, Valencia Capital Mundial del Diseño, TedX Taipei, TedX UNebrija, Media Lab Prado, Design Hub Barcelona, the Thyssen Museum...

Has written on trends in design and architecture in the national media for the last 15 years, as a contributor for El País “El Viajero”, Condé Nast Traveler, Icon Design and AD España.

Nacho Lavernia



ES

Estudió en la Escuela de Artes y Oficios de Valencia y en la Escuela Elisava de Barcelona.

Ha formado parte de distintos equipos profesionales: Caps i Mans (1979-1984), La Nave (1984-1989) y Gimeno y Lavernia (1989-1994). En 1995 fundó, con Alberto Cienfuegos, el estudio LAVERNIA&CIENFUEGOS Y ASOCIADOS, que trabaja para empresas internacionales como Unilever, Delhaize, Zara, Puig, Philip Morris, Nivea, Oriflame, Natura, RNB, Nong Fu, Kose, Henkel, Kao Corporation, RNB.

Desde mayo de 1992 hasta el 31 de enero de 1996 fue Presidente de la Asociación de Diseñadores de la Comunidad Valenciana (ADCV).

Ha sido profesor de diseño en el CEU S. Pablo y en la Universidad Politécnica de Valencia. Recibió el Premio Nacional de Diseño 2012.

EN

Studied at the Escuela de Artes y Oficios de Valencia (Valencia School of Arts and Trades) and at the Escuela Elisava (Elisava School) in Barcelona.

Has been a member of several professional teams: Caps i Mans (1979-1984), La Nave (1984-1989) and Gimeno y Lavernia (1989-1994). He founded the LAVERNIA&CIENFUEGOS Y ASOCIADOS design studio in 1995 in partnership with Alberto Cienfuegos, which has won commissions from international companies such as Unilever, Delhaize, Zara, Puig, Philip Morris, Nivea, Oriflame, Natura, RNB, Nong Fu, Kose, Henkel, Kao Corporation and RNB.

From May 1992 until 31st January 1996, he was President of the Asociación de Diseñadores de la Comunidad Valenciana (Comunidad Valenciana Designers Association, ADCV).

He has taught design at the CEU S. Pablo and at the Universidad Politécnica de Valencia (Polytechnic University of Valencia). He was awarded the National Design Prize in 2012.

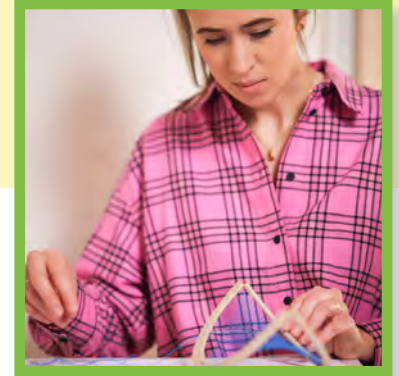
nude

diseñadores
designers

1 Aggy Design

VILNIUS, LITHUANIA

@aggy.design
info@aggydesign.com
www.aggydesign.com



ES

AGGY es un marca familiar de origen lituano que ofrece la actitud "slow life" y exclusividad para terrazas o jardines.

Su pasión es crear piezas únicas, hechas a mano utilizando materiales locales de la región Báltica, los cuales representan los valores del diseño Nórdico.

AGGY mobiliario crea ambiente tranquilizante y relaja tu cuerpo profundamente, eliminando el estrés del día a día.

Su propósito es inspirar a la gente por sus piezas de diseño extraordinario y ofrecer el mobiliario exterior que crea un ambiente especial.

EN

AGGY is Lithuanian, family-run furniture brand with a creative "slow life" attitude that offers luxurious exclusivity to your terrace or garden.

It is their true passion to create beautiful, carefully handmade pieces from local Baltic region materials that represent Northern Europe design values.

AGGY furniture creates a relaxing atmosphere that gives deep body rest leaving the daily stress behind.

They aim to inspire people by unique, extraordinary designs. To offer curious, outstanding furniture that creates the special outdoor atmosphere.

2 Mudat Studio



VALENCIA, SPAIN

@mudat.studio
info@mudatstudio.com
www.mudatstudio.com

ES

Mudat Studio. Mudat, del valenciano “Que va bien vestido o lleva ropa elegante”. Estudio de diseño que nace en Valencia, en el 2021, formado por Nacho Ballester, Francisco Martínez y Pablo Verdés.

Sus diseños aportan una nueva visión a los productos del sector del hábitat, ofreciendo una imagen actual e innovadora.

En sus piezas se aúna la revisión de procesos artesanales e industriales, aportando un toque juvenil y colorido. “Ecodiseño, practicidad y calidad están presentes en nuestros diseños, basados en tendencias actuales y la cultura urbana”.

EN

Mudat Studio is a design studio set up in Valencia in 2021 by Nacho Ballester, Francisco Martínez and Pablo Verdés. “Mudat” comes from Valencian and means “One who is well dressed or wears elegant clothes”.

Their designs reflect a fresh vision of products for interiors, offering a contemporary, innovative look.

Mudat pieces combine a new take on artisan and industrial processes, providing a touch of youth and colour. “Ecodesign, practicality and quality are a feature of all our designs, which are based on current trends and urban culture”.

3 Ampersand

Carlos Blasco / VALENCIA, SPAIN

@_blascoandreu
c.blascoandreu@gmail.com
www.behance.net/carlosblascoandreu

Céu Amorim / ANGOLA

@ceumamorim.ad
ceumamorim25@gmail.com
<https://ceumamorim.myportfolio.com/>

Lourdes Cerro / VALENCIA, SPAIN

@lou_cerro
lourdesproductos@gmail.com
<https://cerroconc.wixsite.com/lourdescerro>



ES

Ampersand surge de la unión de fuerzas de tres estudiantes del Máster en Diseño de Producto de la UCH-CEU para exponer en NUDE sus propuestas de iluminación y hogar.

Carlos & Hahnen: «Lámpara de pie de inspiración escandinava que busca trasladar el lenguaje del flexo a otra tipología. Su diseño ajustable le permite adaptarse a cualquier espacio».

Céu & La Blanca: «Es una bandeja inspirada en las formas irregulares. Sirve como una manera rápida para organizar las especias y no dejarlas fuera de su sitio. Además, cuenta con una forma fácil de recoger y que se adapta a la mano».

Lourdes & Kett: «Solución luminosa a la par que decorativa, en la cual los discos intercambiables protagonizan la propuesta. La luz fluye a través de ellos proyectando atrevidos colores y ofreciendo un punto de luz difuso en el ambiente».

EN

Ampersand was created when three students on a Masters in Product Design course at the UCH-CEU joined forces to exhibit their lighting and homeware designs at NUDE.

Carlos & Hahnen: «Scandinavian inspired standard lamp that seeks to transpose the language of flexible lamps into another type of lamp. The adjustable design means it can adapt to any kind of space».

Céu & La Blanca: «This is a tray that has been inspired by different shapes. It can be used as a quick way of organising spices, so they are in the right place. It is also made to be easy to pick up and adapts to your hand».

Lourdes & Kett: «A lighting solution that is decorative as well, with the outstanding feature of the design being the interchangeable discs. The light flows through them, projecting daring colours and providing a diffuse light».

4 Cardeoli

DENIA, SPAIN

@cardeoli_studio
info@cardeoli.com
www.cardeoli.com



ES

Cardeoli es una joven editora de mueble exterior, urbano y de interior. También tiene entre sus línea de negocio una línea de productos para campos de golf y en los últimos años ha añadido la restauración de productos relacionados con la madera, tales como mueble o puertas.

Cardeoli se ubica en Denia y colabora para la fabricación de sus piezas con proveedores de la Comunidad Valenciana, tanto para metal, madera o textil.

Cardeoli está dirigido por Ramón de Cárdenas Olivares, Ingeniero Técnico en Diseño Industrial.

EN

Cardeoli is headed up by Industrial Design Technical Engineer Ramón de Cárdenas Olivares, a young designer and producer of outdoor, urban and interior furniture.

His line of business also include a collection of products for golf courses and in recent years he has added restoration of products made of wood, such as furniture and doors, to his repertoire.

Cardeoli is located in Denia and partners with suppliers of metal, wood and textiles in the Comunitat Valencia to manufacture his furniture.

5 Dibloo Estudio

VALENCIA, SPAIN

@dibloostudio
hola@dibloo.es
www.dibloo.es



ES

Somos un estudio de diseño creativo y técnico que apostamos por la innovación, unida a la sencillez, funcionalidad y la atención al detalle. Adaptabilidad, estrategia y evolución hacen de nosotros un estudio todoterreno.

Creamos productos, conceptos y servicios que respondan a las necesidades y creen valor.

En nuestros diseños siempre reflejamos ese adnbloo que llevamos en la sangre: frescos, espontáneos, llenos de optimismo y creatividad.

EN

We are a creative and technical design studio driven by innovation, linked to simplicity, functionality and attention to detail. Adaptability, strategy and development make us an all-terrain practice.

We create products, concepts and services that fulfil needs and create value.

Our designs always reflect that 'bloo' DNA in our blood: fresh, spontaneous, full of optimism and creativity.

6 Allca Rugs

VALENCIA, SPAIN

@allcarugs
Info@allcarugs.com
www.allcarugs.com



ES

Allca Rugs es una marca de alfombras fundamentada en el diseño consciente.

Cada pieza es única, tejida a partir de residuo plástico reciclado proveniente de ríos y mares.

Articulada a modo de pequeñas colecciones, Allca es un lienzo en blanco abierto a la customización y al enfoque colaborativo.

A través de un proceso sostenible, el objetivo es hibridar arte y diseño creando un producto sofisticado, de alta calidad y larga vida útil.

EN

Allca Rugs is a brand of rugs based on conscious design.

Each one is unique, woven from recycled plastic waste recovered from rivers and the sea.

Organised in the form of small collections, Allca is a blank canvas that can be customised from a collaborative approach.

Applying a sustainable process, the aim is to hybridise art and design, creating a sophisticated, high-quality product that has a long useful life.

7 Monolito

BARCELONA, SPAIN

@bymonolito
bsalanova@bymonolito.com
www.bymonolito.com



ES

Monolito es una joven editora de diseño establecida en Barcelona que ofrece proyectos de mobiliario exclusivo a medida, así como soluciones creativas para espacios privados e interiorismo naval.

Paralelamente ofrecemos un catálogo de piezas únicas de mobiliario, en cuya fabricación colaboramos junto a maestros artesanos de variadas disciplinas, de distintos rincones de la península ibérica: carpinteros, herreros, vidrieros, marmolistas...

Nuestra personalidad se basa en construir un estilo sólido de aire contemporáneo y atemporal. Para ello buscamos crear una sinergia entre lo nuevo y lo antiguo, entre el diseño y la tradición artesanal con la intención de conservar y modernizar ese saber ancestral de alta calidad, encapsulando su valor en nuestras piezas, concebidas para durar generaciones.

Creamos un equilibrio y diálogo entre materiales naturales, robustos y duraderos. Mezclando maderas nobles como el roble, cedro, nogal junto a vidrio laminado, templado así como a metales y mármoles de tipo carrara, travertino, marquina... Buscando mantener la esencia y belleza de cada uno de los elementos empleados, de una forma cuidada y cualitativa.

EN

Monolito is a young design consultancy established in Barcelona that provides exclusive, customised furniture design, together with creative solutions for private spaces and interior design for on-board ships.

In parallel, we offer a catalogue of unique pieces of furniture that is made jointly by us and master craftsmen from various disciplines, in different parts of the Iberian Peninsula: carpenters, blacksmiths, glaziers, marble sculptors...

Our personality means that we construct in a style that is solid, contemporary and timeless. We seek out synergies between new and old, between design and artisan tradition, our aim being to preserve that high-quality ancient know-how whilst bringing it up to date, encapsulating its value in each of our pieces, which are designed to last for generations.

We create a balance and a dialogue between natural, robust and long-lasting materials. Combining woods such as oak, cedar and walnut alongside laminated, tempered glass and different types of metal and marble such as Carrara, travertine and Marquina black marble. We try to retain the essence and beauty of every one of the elements we use, taking great care and with quality our chief concern.

8 Miguel Ángel Llácer

VALENCIA, SPAIN

ohsi@ohsi.es
www.ohsi.es



ES

Miguel Ángel Llácer estudió Diseño Interior en la EASD de Valencia, aunque la fascinación por el mundo del mueble impulsó posteriormente el desarrollo de su proyecto de diseño de mobiliario.

Sus piezas de mobiliario están concebidas como si fueran la materialización de un concepto, y buscan la complicidad y un alto grado de interacción con el usuario, intentando ofrecer soluciones en los espacios donde se integren.

Presenta en NUDE un programa de mobiliario transformable, una librería vertical realizada a partir del plegado de una lámina metálica y 2 mesas de centro.

EN

Miguel Ángel Llácer studied Interior Design at the EASD in Valencia, although his fascination with the world of furniture subsequently drove him to go down the road of furniture design.

His pieces are conceived as if they were the materialisation of a concept and try to reflect an understanding of and a significant degree of interaction with the user, seeking to provide solutions in the spaces in which they are placed.

At NUDE he is showing a set of transformable furniture, a vertical bookcase made from a folded metal sheet and 2 coffee tables.

9 Ester Cruz Design



MADRID, SPAIN

@estercruzdesign
studio@estercruzdesign.com
www.estercruzdesign.com

ES

Ester Cruz Design es un estudio de diseño en Madrid de reciente creación. Nace fruto de la pasión por el diseño y la solución ingeniosa a problemas cotidianos, teniendo en cuenta la sostenibilidad y la eficiencia.

Siempre me he sentido atraída por el origen de las cosas y como reinventarlas. Estudié diseño industrial en Madrid y posteriormente he ido ampliando mi formación en Valencia y Barcelona, especializándome en diseño de producto. Creo que el reciclaje de la mente es fundamental.

EN

Ester Cruz Design is a recently created design studio in Madrid, born out of a passion for design and ingenious solutions to everyday problems, all taking sustainability and efficiency into account.

I have always been fascinated by where things come from and how to reinvent them. I studied industrial design in Madrid and since then have carried on learning in Valencia and Barcelona, specialising in product design. I think it is fundamental that we recycle our minds.

10 Culto Ponsoda

ALICANTE, SPAIN

@cultoponsoda
info@cultoponsoda.com
www.cultoponsoda.com



ES

En el momento donde el art nouveau y posteriormente el art deco estaban en auge, llegamos a un punto en el cual la belleza y la funcionalidad llegaban a un equilibrio entre ambas fuerzas.

Teníamos objetos bellos y decorados a la par que funcionales, objetos que utilizaban tanto elementos directamente de la naturaleza como fabricados por artesanos en sus pequeños talleres, esta es la chispa que enciende la llama de **Culto Ponsoda**, una nueva firma de mobiliario inspirada en lo que nos hace auténticos.

EN

At the time when art nouveau and subsequently art deco were at their peak, we came to the point where beauty and functionality were in balance.

*We had objects that were as beautiful and decorated as they were functional, objects that used both elements taken directly from nature and elements made by craftsmen in their little workshops – this is what lights the fire at **Culto Ponsoda**, a new furniture producer inspired by what makes us authentic.*

11 Flic

ELCHE, SPAIN

@flic.studio
info@flic.studio
www.flic.studio



ES

Flic es un estudio de diseño fundado en 2022 por el Diseñador Industrial Borja Sepulcre, el cual expone en Salón NUDE de Feria Valencia 2022 para presentar "Prototipo", una atractiva colección que incluye piezas de cerámica, mobiliario e iluminación.

Este interesante conjunto de 3 diseños centrados en la interacción usuario-objeto refleja la identidad creativa y versatilidad del estudio, así como la intención de consolidarse en el sector mediante el desarrollo de diseños bellos, funcionales y respetuosos con el medio ambiente.

EN

Flic is a design studio founded in 2022 by industrial designer Borja Sepulcre and is exhibiting at the Salón NUDE at Feria Valencia 2022 to show "Prototipo", an attractive collection that includes ceramics, furniture and lighting.

This intriguing set of three designs centred on the interaction between user and object, reflects the studio's creative, versatile identity as well as its ambition to become established in the industry by producing beautiful, functional designs that are also environmentally friendly.

nude

escuelas
schools

12 EA+SC Manises



MANISES, SPAIN

@eascmanises
46005144@edu.gva.es
www.esceramica.com

ES

La **Escola d'Art i Superior de Ceràmica de Manises** (EASC) es un centro público de enseñanzas de artes plásticas y diseño, integrado en el Instituto Superior de Enseñanzas Artísticas de la Comunidad Valenciana (ISEACV) que depende de la Generalitat Valenciana.

La propuesta formativa de L'Escola d'Art i Superior de Ceràmica de Manises ofrece el Grado en Cerámica (NIVEL 2 del MECES), y el ciclo formativo de Grado Superior en Cerámica Artística, con una duración de dos años académicos.

EN

The **Escola d'Art i Superior de Ceràmica de Manises** (EASC) is a public further education centre specialising in plastic arts and design and is part of the Valencia Regional Government's Instituto Superior de Enseñanzas Artísticas de la Comunidad Valenciana (ISEACV – Comunitat Valenciana Higher Institute for the Teaching of Arts).

The courses offered by the Escola d'Art i Superior de Ceràmica de Manises include a Degree in Ceramics (MECES LEVEL 2), and an Advanced Degree in Artistic Ceramic, which last for two academic years.

13 EASD València

VALENCIA, SPAIN

@easdvalencia
info@easdvalencia.com
www.easdvalencia.com



ES

La **Escola Superior de Disseny de València** cuenta con más de 170 años de historia y al igual que otras escuelas europeas, ha evolucionado, desde la formación de las artes aplicadas y los oficios artísticos (Arts&Crafts) a la formación en diseño siguiendo las propuestas metodológicas de la Bauhaus y de la Escuela de Ulm, referentes europeos en la formación en diseño.

Actualmente, la Escola Superior de Disseny de València, es el centro público de enseñanza en diseño con más alumnado de España. Imparte Grados en Diseño reconocidos en el Marco Europeo de Educación Superior y Másteres Oficiales en Diseño.

Nuestro proyecto de Escuela se concibe desde el diálogo con el mundo profesional y la esfera creativa. Curso tras curso trabajamos una agenda nutrida de actividades, en los que la Escuela promueve la conversación abierta alrededor de la cultura del diseño y su cambiante contexto sociocultural.

EN

*The **Escola Superior de Disseny de València** is more than 170 years old and in the same way as other European schools have done, it has evolved from teaching applied arts and Arts & Crafts, to teaching design following the methodology posited by Europe's benchmarks in teaching design: Bauhaus and the Ulm School.*

The Escola Superior de Disseny de València is currently the Spanish state education facility specialising in design that has the most students. It teaches Design Degree courses that are recognised within the European Framework of Higher Education and Official Master's in Design Courses.

What our School aims to do is informed by dialogue between the professional world and the creative environment. With every successive course, we incorporate an extensive programme of activities in which the School promotes open conversation about the culture of design and its changing socio-cultural context.

14 Anáhuac

[México]

PUEBLA, MÉXICO

@UAnahuacPuebla
marco.vallejo@anahuac.mx
www.anahuac.mx/puebla

CIUDAD DE MÉXICO, MÉXICO

@disenoanahuaces
adrian.rosado@anahuac.mx
www.anahuac.mx/mexico



ES

La red de **Universidades Anáhuac** se rige por la formación integral de jóvenes universitarios; cuenta con más de 36,000 alumnos, 8 campus y top 3 de universidades privadas de México.

Para Nude 2022, se realizó una colaboración entre la **Universidad Anáhuac Puebla y Ciudad de México**, en sinergia con la **Escuela Superior de Disseny de Valencia**.

Se presenta una colección de objetos de carácter utilitario para la presentación y degustación de alimentos y/o líquidos, que destacan como resultado de procesos de conceptualización, desarrollo morfológico y experimentación de materiales y acabados como la fundición de aluminio, piedra volcánica, ónix y esmaltado difuminado, para plasmar la simbiosis entre la cultura española y la mexicana, impulsando el trabajo colaborativo y manufactura artesanal.

EN

*The **Anáhuac Universities** network purpose is to provide comprehensive training for young people. With more than 36,000 students and 8 campuses, it is one of Mexico's top 3 private universities.*

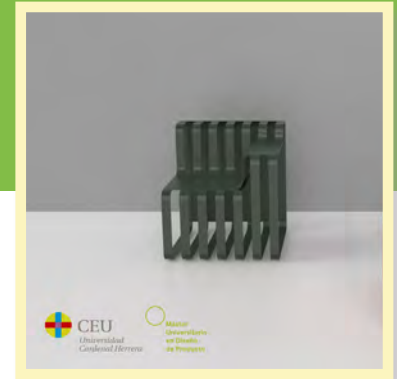
*Preparations for Nude 2022 involved a collaboration between the **Universidad Anáhuac Puebla y Ciudad de México** and the **Escuela Superior de Disseny de Valencia**.*

A collection of utilitarian objects will be shown that have been designed for serving and tasting food and/or liquids. The objects are outstanding because of the processes involved in designing them, developing their structure and experimenting with materials and finishes such as melted aluminium, volcanic stone, onyx and diffused glaze – all capturing the symbiosis between Spanish and Mexican culture and promoting collaborative work and artisan production.

15 Universidad CEU Cardenal Herrera

VALENCIA, SPAIN

@uchceu_universidad
luis.calabuig@uchceu.es
www.uchceu.es



ES

Desde hace 35 años la **Escuela Politécnica Superior de la Universidad CEU Cardenal Herrera**, en Valencia, tiene como objetivo la formación académica de diseñadores para que sean capaces de afrontar retos y ofrecer productos y servicios basados en las necesidades sociales, capaces de integrarse en el mundo empresarial y de entender el mercado como algo vivo, complejo, global y competitivo.

Muchos de los profesores compaginan la docencia con el trabajo en sus propios estudios, dando a los alumnos la posibilidad de tener un acercamiento real al sector profesional del diseño.

Diseñadores de alto nivel como Héctor Serrano, Cul de Sac, Inma Bermúdez, Clara del Portillo, Nacho Carbonell entre otros han sido formados por nosotros.

A través del diseño buscamos crear un cambio disruptivo que haga del mundo un lugar mejor.

EN

*For 35 years the **Higher Technical School of CEU Cardenal Herrera University**, at Valencia, has had as a target the academic training of designers to be able to face challenges and offer products and services based on the social needs, capable to get integrated in the business world and understanding the market as something alive, complex, global and competitive.*

Most of the professors combine teaching with working at their own studios, giving the students the possibility to have a real approach to the professional design sector.

Senior designers like Héctor Serrano, Cul de Sac, Inma Bermúdez, Clara del Portillo, Nacho Carbonell among others had been trained by us.

Through design we seek to create a disruptive change that makes the world a better place.

16 Universitat Jaume I



CASTELLÓN, SPAIN

@ujiuniversitat
info@uji.es
www.uji.es

ES

«Selvificar la casa», la temática tratada en esta edición de Intercreea desde la **UJI**, gira al rededor del placer visual, sensitivo y anímico de integrar la vegetación dentro del hogar, así como abordar el tema del autoconsumo, y la forma en que puede mejorar la salud física y anímica en una época "post-covid".

Para ello, se han planteado una serie de estantes, maceteros, muebles y estructuras que integran vegetación en diferentes espacios del hogar, intentando resolver los retos de esta integración.

EN

«Turn your home into a jungle» - the theme of this edition of Intercreea, run by the **UJI**, revolves around the visual, sensory and emotional pleasure of making plants a part of the home, and addressing the issue of self-supply and the way in which it can improve physical and spiritual health in the post-Covid era.

To this end, a series of shelves, planters, pieces of furniture and structures have been designed that make vegetation an integral part of different spaces in the home, in an attempt to resolve the challenges implicit in this objective.

30

escuelas / schools

17 ETSID - UPV

VALENCIA, SPAIN

director@etsid.upv.es
www.etsid.upv.es



ES

EPS es un curso de cuatro meses dirigido al alumnado de los últimos años de Diseño, Ingeniería, Tecnología y Economía ofertado desde 2005 para trabajar en equipos internacionales e interdisciplinares en 10 universidades europeas. En Nude 2022 se presenta el Proyecto "Mobiliario Infantil" desarrollado por dos grupos diferentes y con resultados materializados en prototipos reales y testados con niños y niñas.

Tutores: Gabriel Songel y Pedro Fuentes, patrocinado por la ETSID/UPV y la Cátedra IDC Innovación, Diseño e Interculturalidad.

EN

EPS is a four-month course addressed to last years students from Design, Engineering, Technology and Economics, offered since 2005 designed to work in international and interdisciplinary teams in 10 European universities. At Nude 2022 is presented the Project "Furniture for children" developed by two different groups with results materialized with real prototypes and tested with children.

Tutors: Gabriel Songel and Pedro Fuentes, sponsored by ETSID and the Business Chair IDC Innovation, Design and InterCulturality at Universitat Politècnica de València.

18 EASDALcoi

ALCOY, SPAIN

@easd_alcoi
direccio@easdalcoi.es
www.easdalcoi.es



ES

L´**EASDALCOI** somos un centro público de formación de profesionales que contribuyen a la transformación de nuestra realidad a través de la innovación y calidad en el diseño, en los sectores industrial, servicios y cultural de su marco territorial y europeo.

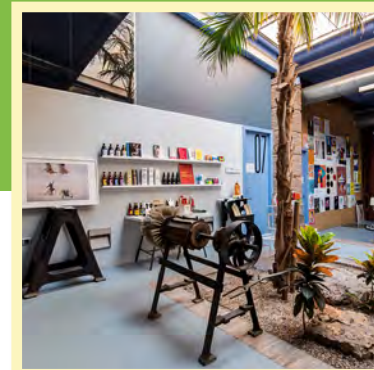
Desarrollamos una formación proyectual determinada por la colaboración con empresas e instituciones del entorno productivo, de esta manera nuestro estudiante experimenta un salto cualitativo en la comprensión de un contexto real, aproximándolo a su futuro profesional.

EN

L´**EASDALCOI** is a public education centre for training professionals who will contribute to changing out reality through innovation and quality in design in industry and the services and cultural sectors in Spain and Europe. Our education is project based and features collaborations with companies and institutions in the manufacturing sector.

What this means is that our students experience a qualitative leap in their understanding of real contexts, giving them a real insight into what their future careers will be like.

19 Barreira Arte + Diseño



VALENCIA, SPAIN

@barreira_arte_y_diseno
barreira@barreira.edu.es
barreira.edu.es

ES

Con más de sesenta años de trayectoria a sus espaldas y actualmente además parte del grupo AD Education, **Barreira Arte + Diseño** es una referencia nacional en la formación de profesionales de las enseñanzas artísticas.

El centro valenciano oferta estudios oficiales de grado medio, grado superior y grado en materia de diseño de interiores, diseño de moda, diseño gráfico, animación y videojuegos, así como másteres profesionales y cursos de estas disciplinas, junto a cine, arte, diseño de producto, marketing y comunicación.

EN

*Backed up by more than 60 years of experience, and currently also part of the AD Education group, **Barreira Arte + Diseño** is a Spanish benchmark for training professionals in teaching the arts.*

The Valencia-based centre offers vocational, advanced vocational and degree level courses in interior design, fashion design, graphic design, animation and video games as well as masters courses and other courses in these disciplines, along with courses in cinema, art, product design, marketing and communications.

agradecimientos y colaboraciones / *thanks and sponsorships*

Actiu y Finsa patrocinan en esta edición conjuntamente el primer **Premio al Talento nude**, un reconocimiento a la mejor pieza de diseño presentada en el marco de la última edición.

El stand galardonado en 2019 disfruta del **Patrocinio de Finsa y Actiu** en esta edición, ya que debido a la pandemia es en 2022 cuando vuelve **Feria Hábitat València** con el **Salón nude**.

La entrega de Premios tuvo lugar en 2019, y es ahora cuando el premio por fin se materializa con la puesta en escena del stand del estudio **Aggy Design**. Está situado en el plano como stand 1 en la zona diseñadores [nude - Nivel 3 - Dist.].

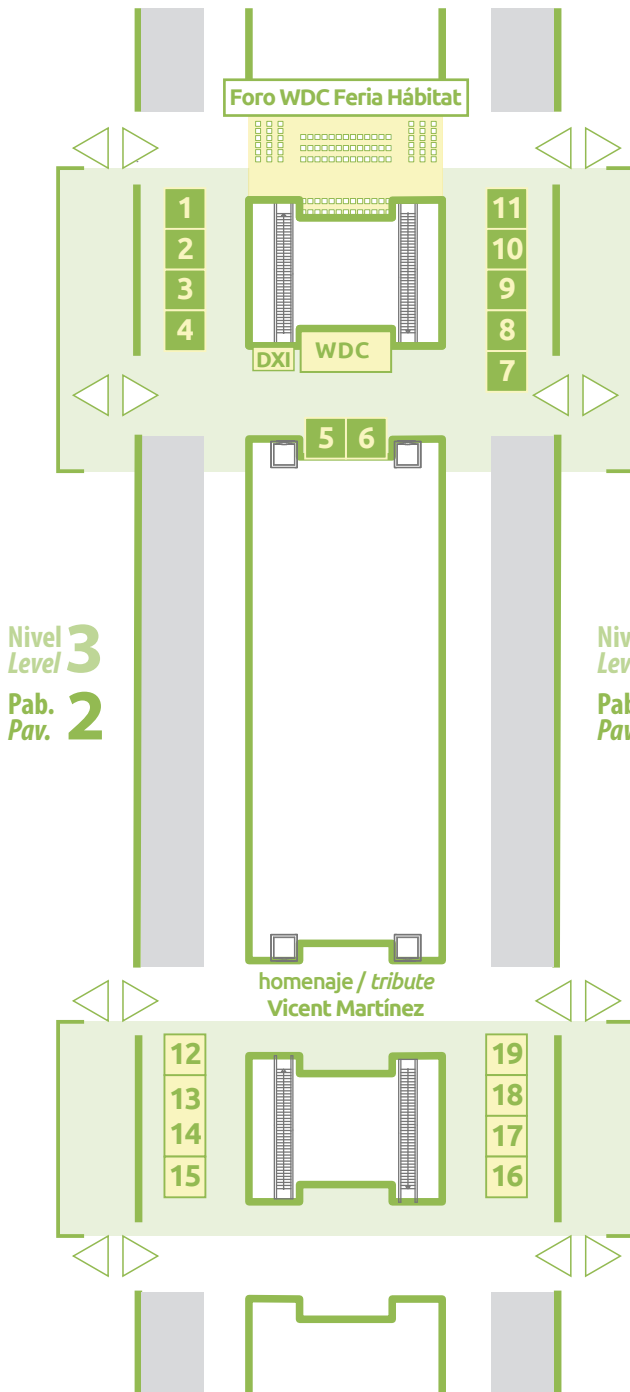
The nude Talent Prize recognises the best piece of design on show at the most recent edition of nude. The first Prize was awarded in 2019.

*Finsa and Actiu are jointly sponsoring the construction of the 2019 winning stand at this edition of **Salón nude**: it is only now, in 2022 and because of the pandemic, that **Feria Hábitat València** is able to return.*

*The award ceremony took place in 2019 and the stand designed by the **Aggy Design** studio is at last going to be brought to life. It is shown on the floor plan as number 1 at the designers area [nude - Level 3 - Dist.].*



Finsa

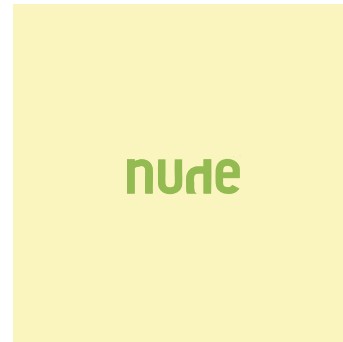


diseñadores
designers

escuelas
schools

1. Aggy Design
2. Mudat Studio
3. Ampersand
4. Cardeoli
5. Dibloo Estudio
6. Allca Rugs
7. Monolito
8. Miguel Ángel Llácer
9. Ester Cruz Design
10. Culto Ponsoda
11. Flic

WDC | WORLD DESIGN CAPITAL
VALENCIA 2022
LA PLANA
SAMARUC



12. EA+SC Manises
13. EASD València
14. Anáhuac [México]
15. Universidad CEU Cardenal Herrera
16. Universitat Jaume I
17. ETSID - UPV
18. EASDALcoi
19. Barreira Arte + Diseño

nude

FeriaHábitatValència



FERIA VALENCIA

ACTIVIDADES

EPS con alumnado
nacional e internacional
de distintos grados

Actividades EPS con alumnado nacional e internacional de distintos grados de la ETSID.

Visita Feria Habitat Valencia. Septiembre 2022



Asistencia a la DESIGN POLICY CONFERENCE. FROM LOCAL TO GLOBAL. 3-4 Noviembre 2022

<https://www.wdcvalencia2022.com/es/agenda/congreso-world-design-policy-conference/>



CHARLAS

Marketing en la
asignatura Empresa

Charla sobre Marketing en la asignatura Empresa (10268) en Diseño, Impartida por la Empresa Aquaservice.

Profesora responsable: M^a Loreto Fenollosa Ribera



CÁTEDRA

UPV Istobal

Cátedra UPV- Istobal. Innovación abierta: Creatividad y alianzas. Nota de Prensa 4 noviembre 2022

MENÚ 

LAS PROVINCIAS [Suscríbete](#) [Iniciar sesión](#)



CATEDRA UPV- ISTOBAL DE INNOVACIÓN ABIERTA

Cátedra UPV-ISTOBAL de Innovación Abierta: creatividad y alianzas

La Cátedra UPV-Istobal de Innovación Abierta es un espacio de colaboración entre la UPV e Istobal alrededor de los servicios y las tecnologías para el lavado y el cuidado de vehículos

EXTRA 4 noviembre, 2022 - 9:29 [Compartir](#)  

La **Cátedra UPV-ISTOBAL de Innovación Abierta** supone, desde 2016, un espacio de colaboración entre La Universitat Politècnica de València e ISTOBAL centrado en la creatividad aplicada a los servicios y las tecnologías para el lavado y el cuidado de vehículos. La Cátedra UPV-ISTOBAL de Innovación Abierta, dirigida por Pedro Fuentes Durá, tiene dos objetivos principales; por un lado, dar soporte a acciones de innovación en digitalización, usuario y sostenibilidad y, por otro lado, desarrollar el talento de los estudiantes de la UPV a través de una serie de actividades que configuran un ecosistema de aprendizaje.

La finalidad de la Cátedra es poner en común el talento y la experiencia de la **UPV e ISTOBAL** para generar ideas, estudios y prototipos innovadores. Esta colaboración ayuda a promover ideación, investigación y desarrollo de proyectos aplicables a un sector muy tecnológico que enfrenta actualmente retos como la nueva logística o la proliferación de los vehículos eléctricos. Para ello, como multinacional española líder en el diseño, la fabricación y la comercialización de soluciones para el lavado y cuidado del vehículo, ISTOBAL está apostando por la automatización-robotización de procesos, la digitalización, la inteligencia artificial y los nuevos materiales.

La **Cátedra ISTOBAL** está adscrita a la **Escuela Técnica Superior de Ingeniería de Diseño (ETSID)**, pero es transdisciplinar y en ella tienen cabida proyectos y actividades de cualquier ámbito que contribuya a la innovación. Participan profesores y estudiantes de ingeniería, diseño, empresa y bellas artes. Lo más importante es estimular el intercambio de experiencias y conocimiento entre universidad y empresa, haciendo protagonistas a jóvenes con muchas ganas de impulsar soluciones creativas para el lavado de vehículos que se aplicarán en el futuro. Los estudiantes de la UPV pueden participar a título individual o hacerlo desde los grupos de Generación Espontánea (GE) que colaboran con la Cátedra. GE es la plataforma de la institución para promover la adquisición de competencias transversales a través de la realización de actividades extracurriculares.

En el marco de la Cátedra se realizan visitas a las instalaciones de ISTOBAL en L'Alcudia y diversos tipos de actividades. Los alumnos valoran todas muy positivamente, pero cabe destacar aquellas donde tienen la oportunidad de demostrar su talento y sus resultados.

Prácticas de empresa para estudiantes. Algunas de ellas culminan en trabajos finales de carrera. En 2022 concluyeron dos TFGs, uno en el ámbito de la visión artificial y el otro en el campo de la economía circular, ambos con una calificación sobresaliente.

Cursos de formación avanzada. El pasado verano, por ejemplo, se realizaron dos nuevos cursos de alto impacto en el Campus de Vera: Gestión ágil de proyectos y Trabajo en equipo, cooperación y contribución, donde los estudiantes pudieron aprender y practicar las últimas tendencias de la mano de profesionales del sector.

Retos de innovación abierta. Cada curso, la Cátedra lanza retos de innovación a todos los estudiantes de la UPV. Los alumnos participan en equipo y dan solución conceptual a los mismos en periodos muy cortos de tiempo. Posteriormente, los conceptos más interesantes son desarrollados a lo largo del curso hasta alcanzar las fases de prototipado y test. Estos retos estimulan la imaginación, la creatividad y las capacidades técnicas de los estudiantes involucrados. Siempre aparecen conceptos sugestivos acerca de aspectos como la temporización del lavado, la prevención de incidentes y la reescritura de la experiencia del usuario.

Jornada de Innovación abierta. El 5 de mayo de 2022 en la ETSID quedó patente la voluntad de contribución transformadora de la Cátedra Universitat Politècnica de València-ISTOBAL S.A. Fue una jornada llena de descubrimientos y de momentos emotivos. Especialmente con el reconocimiento de Sonia Rodríguez y Carlos García como coordinadores de los proyectos de estudiantes en el 2020 y 2021. Supuso el debut de Makers UPV y se pudieron ver interesantísimas propuestas tecnológicas por parte de los investigadores Francisco Blanes, Aina Vega Bosch y Pilar Bosch.

Innovation Event Series de ISTOBAL S.A. Por segunda vez, el pasado 7 de julio, los estudiantes de la UPV protagonizaron los Innovation Event Series de ISTOBAL de la mano de la Cátedra de Innovación Abierta. En este evento, orientado a fomentar la creatividad y la generación de ideas, los estudiantes defendieron con brillantez sus propuestas frente a técnicos y directivos de ISTOBAL en su propio showroom. Poder usar las flamantes instalaciones de ISTOBAL para dar a conocer las soluciones en las que se ha trabajado a lo largo del año es un lujo. Las intervenciones se agruparon en tres bloques: Nuevas tecnologías, Experiencia de usuario y Liderazgo sostenible.

Abrieron el fuego Álvaro Mazcuñán, con una Aplicación de DeepLearning a la protección de vehículos y máquinas en túneles de lavado, y Carlos Amendaño, con el Diseño de un prototipo de asistencia operativa al mantenimiento de equipos mediante realidad aumentada.



Por parte de YUDesign acudieron a la cita:

-Pablo Mirón y Hugo Badia con el proyecto "Igor, tu asistente de lavado. Sigue la voz de la innovación".

-Carlos García y Carmen Amorós con el conocido "Gesture control 2.0".

-Paula Mei y Celia Ordóñez con la solución de segunda vida "Take&Play".

-Empar Martí con su disruptivo TFG "Diseño de un huerto escolar como ejemplo de transformación sostenible".

-Rafa Carbonell, Isabel Fernandez, David Rodríguez, Andrés Revert y Javier Poveda pertenecientes a Makers UPV, explicaron su desarrollo técnico de Gesture control 2.0. Como colofón, intervino Judit Oliver, investigadora del Instituto de Tecnología Química (UPV-CSIC) con su visión práctica de los futuros lavados ecológicos.

Esta brillante jornada no hubiera sido posible sin el apoyo continuo de Marcos Rozas, Yun Joi Kwan y Vicente Egea y la organización del evento por parte de Nuria Piñol, Nuria Bixquert y todo el equipo de ISTOBAL.

Esta Cátedra es una alianza importante para ambas partes. Por ejemplo, es un puente para conectar directamente con la investigación que se genera en el ámbito universitario y para detectar el talento de los ingenieros del futuro. Además, fomentar la innovación desde todos los frentes posibles es fundamental para la estrategia actual de innovación abierta de una empresa como ISTOBAL, que busca la excelencia en el sector y anticiparse a los retos globales.

EXPOSICIÓN

Diseño Inclusivo y Social

Exposición Diseño Inclusivo y Social

<https://www.lasnaves.com/program/exposicion-diseno-inclusivo-y-social-el-diseno-para-las-personas-y-el-interes-colectivo/?lang=es>

<http://www.upv.es/rtv/tv/actualidad-en-la-upv/65637>



The image is a screenshot of a mobile browser displaying the IKEA website. At the top, the browser address bar shows the URL: <https://www.lasnaves.com/program/exposicion-diseno-inclusivo-y-social-el-diseno-para-las-personas-y-el-interes-colectivo/?lang=es>. The website header features the IKEA logo, a search bar, and navigation icons. Below the header, there is a large yellow graphic with the text "diseño inclusivo y social" and "plural colectivo". The graphic also includes a recycling symbol and the words "plural colectivo" written vertically. Below the graphic, the text reads: "Viernes, 18 feb. 10:00-10:30", "Exposición 'Diseño inclusivo y social'", "Exposición 'Diseño inclusivo y social. El diseño para las personas y el interés colectivo'", "Valencia (Alfilar) Tienda", "Gratis", and "No es necesario registrarse". A "Descripción" section follows, stating: "Exposición en la Sala Las Naves del Ayuntamiento de Valencia donde IKEA Valencia participará en colaboración con la UPV dando a conocer el proyecto ThisÁbles. El proyecto ThisÁbles fue concebido para que las personas con diversidad funcional puedan utilizar de una manera sencilla y práctica los productos IKEA. DEL 14 DE DICIEMBRE AL 18 DE FEBRERO DE 2022." and "Más info en social.ikea.es/Las_Naves_Exposicio...".



Ciclo de Conferencias derivadas de la Exposición

<https://dissenycv.es/tardeando-las-naves-apuesta-por-el-diseno-inclusivo-y-social/>



AGENDA FEBRERO

/2022



03



EXPOSICIÓN

"Diseño inclusivo y social. El diseño para las personas y el interés colectivo".
LAS NAVES
Hasta el 18 de febrero

04



ENCUENTROS

"Perspectiva 2030: Imaginando la Valencia del futuro".
LAS NAVES 17:30h
PRESENCIAL Y ONLINE

08



EXPOSICIÓN

"Lina Bo Bardi a Bahía".
CTAV | 18:30
Hasta el 8 de febrero

10



EXPOSICIÓN

"Frutas del Diseño".
CUATRO CENTROS, MADRID
Hasta el 19 de mayo

11



EXPOSICIÓN

"Per qué soc així?".
Comissariade por Juli Capellà.
COCC | 19:00h
Hasta el 6 de marzo

15



PROYECCIÓN

Falles de Celluloide "Bàgno Mas, Part del foc".
AUDITORIUM SANTIAGO CARBALLA, MUSEO DE LAS CIENCIAS PRÍNCIPE FELIPE 19:00h

16



MASTERCLASS

Maruseis Granell "La experiencia estética, puentes hacia el futuro".
COCC | 19:00h

16



MASTERCLASS

Bbblanights, Marisa Gallén & Miguel Arreiz "World Design Capital Valencia 2022".
ESCUELA LABA | 18:30h

17



PRESENTACIÓN

Informe de la ADICV "La economía circular en el ecosistema empresarial de la Comunitat Valenciana".
LAS NAVES | 19:30h

17



PRESENTACIÓN

Libro "Una crisis a la festa. Cartelle del Museu Fallier de València (1923-2021)".
COCC | 19:00h

19



TALLER DIDÁCTICO

"Bicútu".
Taller didáctico para niños y niñas con necesidades especiales.
COCC | 19:00h

19



FESTIVAL

"Paradis 2022". Conferencias sobre creatividad y diseño.
LA PAMPLERA | 19:00h

22



TALLER

"Desde el mapa". Hackathon amb Carpe Studio.
LAS NAVES | 17:00h

22



ENCUENTROS

32nd World Design Assembly organizada por la World Design Organization bajo el título "Design for the unimagined".
ONLINE | 13:00h

22



PROYECCIÓN

Falles de Celluloide "La presencia de les Falles en els audiovisuals de ficció".
AUDITORIUM SANTIAGO CARBALLA, MUSEO DE LAS CIENCIAS PRÍNCIPE FELIPE | 19:00h

23



PRESENTACIÓN

Libret "Disenyar Icones".
COCC | 18:00h

23



FESTIVAL

Encuentros internacionales de diseño.
EASD | 18:45 | 23:24:25

24



MESA REDONDA

"Sostenibilidad, diseño y empresa".
VELLES E VENTS | 17:00h

24



DEBATE

Dialóg "Exposició experimental, experimentar amb falles".
SALIDACCES ORTGA CENTRAL, PALLERA | 18:30h

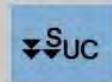
24



EXPOSICIÓN

"Anni y Josef Alberic: El arte y la vida".
Iviva | 19:00h
Hasta el 19 de julio

25



ENCUENTROS

Jornada de disseny i mobilitat urba en el marc de SUC (Sustainable Urban Convivencia).
VELLES E VENTS | 10:00h

25



PRESENTACIÓN

Libro "Vivir del diseño". Libro de Ana Gasa presentado junto a Josep Maria Mir y Eduardo Del Frate.
VELLES E VENTS | 17:30h

25



EXPOSICIÓN

Pepo Gimeno "A través de la prosperidad".
FUNDACIÓ CHARVELLA SORIANO | 20:00h
Hasta el 29 de mayo

26



ENCUENTROS

"Dos premios nacionales frente a frente".
Marisa Gallén & Joan Cerveró.
COCC | 19:00h



Créditos

Exposición: Diseño inclusivo y social. **El diseño para las personas y el interés colectivo**

Comisariado: Marina Puyuelo, Universitat Politècnica de València.
Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño,
Departamento Expresión Gráfica Arquitectónica.

Autores textos: Juan Antonio Monsoriu Serra, Marina Puyuelo Cazorla, Pedro Fuentes-Durá, Lola Merino Sanjuán, Ángeles Rodrigo Molina, Nieves Fernández Villalobos, Sagrario Fernández Raga, Carlos Rodríguez Fernández.

Sala de Exposiciones LAS NAVES

Ajuntament de València

Del 14 de diciembre de 2021 al 18 de febrero de 2022.

© De las imágenes y productos los autores, el profesorado y las empresas

© De la edición: Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño
Universitat Politècnica de València. Camino de Vera s/n 46022. Valencia.

Aguirre, Xabier; Albert, Salvador; Albillos, José Luís; Albiñana, Raquel; Alonso, Alicia; Arastey, Ariadna; Arribas, María; Aznar, Ignacio; Ball, Emma; Bao Sen Hou; Barberau, Elie; Benaige, Adrià; Buisson, Thomas; Caiza, Anabel; Camarena, Luisa; Castro, Cristina; Catalán, Julia; Catalán, Teresa; Cirac, Noelia; Clawn, Sebastian; Consuegra, Laura; Crespo, Isabel; Darmody, Claire; del Cofillo, Eva; Descalzo, Andrea; Di Salvo, Florencia; Donnat, Aurore; Fernández, Jessica; Folkertsma, Lisa; Fuentes, Irene; Galván, Curro; García, Elisa; García, Benjamín; Garijo Pascual, Raquel; Geluk, Michiel; Goñi, María; Guardiola, Manuel; Gutiérrez Ignacio; Heredia, Isabel; Hernández, Víctor; Herrera, Goizane; Jornet, Jesús; Lardón, Pablo; Larke, Cecilie; Lizán, Julián; Martínez, Manuel Pascual; Matús, Tania; Morales, Santiago; Moreno, Rafael; Oliveira, Hugo; Pejenaute, Julen; Peña, Ricardo; Pérez, Pamela; Picazo, Cristian; Rentschler, Pascal; Reyes, Alfonso; Ros, Josep; Salagre, Lorena; Stanicka, Natasza; Stoel, Marijke; Thor, Linnea; Trenor, Gonzalo; Van Nerum, Pablo; Villar, Eduard; Zegheanu, Mihaela; Zuleta, Fausto A.; Yun Yun Liu; Zuluaga, Ana A.; Zwinkels, Jim.

Diseño Imagen y Maquetación catálogo

J.J. Vidal

ISBN: 978-84-09-36339-1

Printed in Spain

Es un hecho que el diseño es un agente mediador entre la sociedad y el desarrollo técnico y tecnológico. Gracias a esta actividad se convierten en realidad, en objetos y espacios múltiples que pasan a ser parte de la vida cotidiana de las personas. En este sentido, el diseño tiene un rol relevante que se implica profundamente en las aplicaciones de distintas ingenierías aportando ese valor que las hace comprensibles y utilizables por los usuarios.

La Escuela Técnica de Ingeniería del Diseño tiene muy presente estas implicaciones del diseño y por eso alienta las experiencias formativas multidisciplinares que favorecen los procesos de innovación. En esta dirección, esta exposición promovida por las Naves del Ayuntamiento de València, en su voluntad de impulsar las iniciativas que apoyan las industrias creativas y culturales, recoge múltiples propuestas que vienen de la mano de empresas, estudiantes de grado y máster algunos ya profesionales con experiencia, que nos hacen reflexionar sobre esta valía del diseño como agente activo en la integración, la inclusión y la solidaridad.

És un fet que el disseny és un agent mediador entre la societat i el desenvolupament tècnic i tecnològic. Gràcies a la seua activitat es converteixen en realitat, en objectes, i, en espais múltiples que passen a formar part de la vida quotidiana de les persones. En aquest sentit, el disseny té un rol rellevant que s'implica profundament en les aplicacions de distintes enginyeries aportant aquell valor que les fa comprensibles i utilitzables pels usuaris.

L'Escola Tècnica d'Enginyeria del Disseny té molt present totes les implicacions del disseny i per això encoratja les experiències formatives mutidisciplinars que afavoreixen els processos d'innovació. En aquesta direcció, aquesta exposició promoguda per Las Naves de l'Ajuntament de València, en la seva voluntat d'impulsar les iniciatives que donen suport a les indústries creatives i culturals, recull múltiples propostes que provenen d'empreses, d'estudiants de grau i màster alguns/es ja professionals amb experiència, que ens fan reflexionar sobre aquesta vàlua del disseny com agent actiu en la integració, la inclusió i la solidaritat.

JUAN ANTONIO MONSORIU SERRA

Director Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño
Universitat Politècnica de València



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño

diseño inclusivo y social

Exposición

DISEÑO INCLUSIVO Y SOCIAL

El diseño para las personas
y el interés colectivo

El diseño como actividad de proyecto, tiene una repercusión directa en el bienestar de los individuos y de la sociedad en su conjunto y por ello, ha de mantener un compromiso con la diversidad. En este sentido, el diseño siempre es social y está vinculado con la vida de las personas y del planeta, más que con los vaivenes del mercado.

Esta muestra presenta de modo didáctico, un panorama múltiple del diseño comprometido con un hábitat más compartido, humano y accesible, donde el rol del diseño y la innovación parten del proyecto responsable con la mejora de las condiciones de vida de las personas en su relación con el entorno, la diversidad y la pluralidad de las soluciones. El contenido reúne junto a algunos productos reales ya implementados, una amplia selección de proyectos que muestran las múltiples posibilidades del diseño como vehículo para integrar a las personas con limitaciones, aprendiendo a empatizar y creando nuevos recursos que promueven la innovación para el bien común.

La exposición se organiza en distintas áreas temáticas que se conectan en un continuo, aproximando los conceptos de “inclusión”, “accesibilidad” e “Innovación social”, identificando algunas de sus premisas. De este modo, el diseño se presenta como instrumento que favorece la inclusión y la diversidad mejorando las condiciones de vida de las personas y su relación con el entorno.



Expresión Gráfica Arquitectónica

Marina Puyuelo
Comisaria de la exposición

Universitat Politècnica de València
Escola Tècnica Superior d'Enginyeria del Disseny

Exposició

DISSENY INCLUSIU I SOCIAL

El disseny per a les persones
i el interès col·lectiu

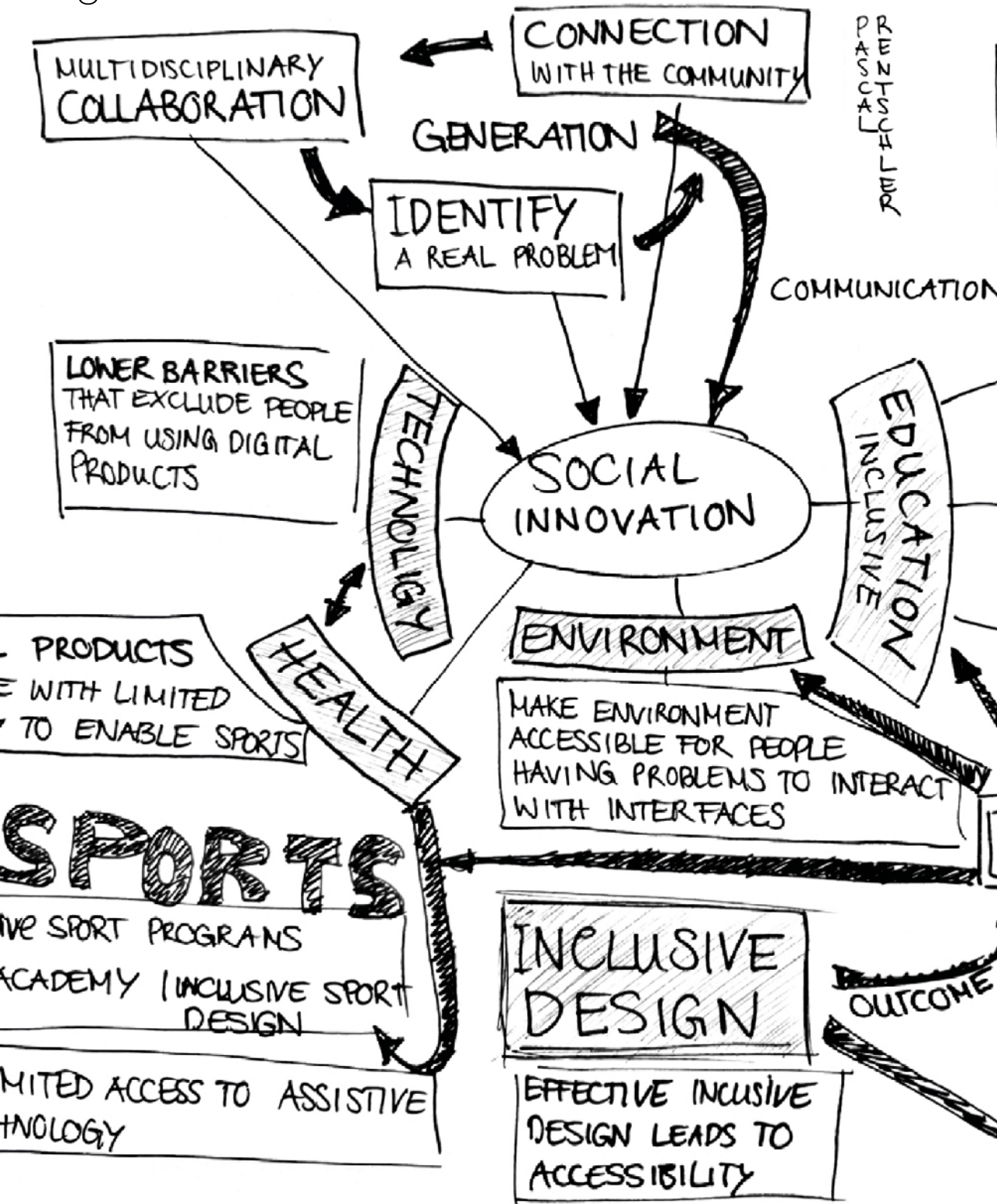
El disseny com activitat de projecte, té una repercussió directa en el benestar dels individus i de la societat en el seu conjunt i pel qual, ha de mantenir un compromís amb la diversitat. En aquest sentit, el disseny sempre és social i està vinculat amb la vida de les persones i del planeta, abans que amb els vaivens del mercat.

Aquesta mostra presenta d'una manera didàctica, un panorama múltiple del disseny compromès amb un hàbitat més compartit, humà i accessible, on el rol del disseny i la innovació parteixen d'un projecte responsable amb la millora de les condicions de vida de les persones en la seva relació amb l'entorn, la diversitat i la pluralitat de les solucions. El contingut reuneix, junt a alguns productes reals ja implementats, una àmplia selecció de projectes que mostren les múltiples possibilitats del disseny com a vehicle per a la integració de persones amb limitacions, aprenent a empatitzar i creant nous recursos que promouen la innovació per al bé comú.

L'Exposició s'organitza en diferents àrees temàtiques que es connecten en un continu, apropant els conceptes d'"inclusió", "accessibilitat" i "innovació social", identificant algunes de les seves premisses. D'aquesta manera, el disseny es presenta com a instrument que afavoreix la inclusió i la diversitat millorant les condicions de vida de les persones i la seva relació amb l'entorn.

Marina Puyuelo
Comissària de l'exposició

Universitat Politècnica de València
Escola Tècnica Superior d'Enginyeria del Disseny



Sobre el **diseño** con sentido **inclusivo y social**

Marina Puyuelo Cazorla

Profesora de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño
Universitat Politècnica de València

Cuando se habla de diseño en las sociedades industrializadas, se está tratando de todo lo que nos envuelve pues vivimos rodeados de objetos, servicios, entornos y mensajes que hacen de las personas usuarios activos del mundo que habitamos. El diseño es mediador de la experiencia del entorno y como sucede con la arquitectura, dirige de modo casi imperceptible nuestras actuaciones y movimientos en la vida cotidiana. Tanto es así que caminamos mejor o peor según el pavimento en que lo hacemos, abrimos una puerta como toca o no la podemos abrir, empleamos mesas, sillas, lámparas, juegos, utensilios, electrodomésticos, productos para el deporte, objetos de uso personal, a los que respondemos inconscientemente con mayor o menor atención y comodidad. También sucede que existen necesidades de otro orden que determinan la urgencia del proyecto. Este es el caso de la superación de las limitaciones intrínsecas de las personas o de las impuestas por situaciones extremas. Este tipo de proyectos han pasado desapercibidos por estar supeditados a múltiples condicionantes que los ceñían a una estricta funcionalidad y generalmente al anonimato.

En cualquier caso, como individuos somos capaces de observar, apreciar y valorar con sentido crítico las soluciones que se nos proponen a través de la experiencia de uso (funcional), de cómo interpretamos su



Solucionar una necesidad está en el origen del proyecto de diseño, aunque no siempre se realiza desde las mismas bases. Fuente: Imagen propia. Silla de ruedas Phoenix, Toyota 2022. Solucionar una necessitat està en l'origen del projecte de disseny, encara que no sempre es realitza des de les mateixes bases. Font: Imatge pròpia. Cadira de rodes Phoenix, Toyota 2022.

construcción y materialidad (sintaxis) y de la emoción que suscitan en nosotros aportando significado y valor (semántica), (Quarante, 2005).

Apelar a este sentido crítico resulta fundamental para adoptar una actitud constructiva que observe el diseño y la innovación con un profundo sentido de valor social. Estamos viviendo un momento de incertidumbre y vulnerabilidad tras la pandemia, en el que temas como el cambio climático, los movimientos migratorios y la pobreza se están convirtiendo en patologías endémicas de carácter global en la sociedad.

En su significado original el diseño se ocupa de idear y planificar el proceso que genera un producto o servicio para solucionar un problema. El diseño se muestra así, con una “vocación activa y participativa” que se concreta en respuestas específicas para cubrir necesidades funcionales y simbólicas de las personas. Es por ello, un proceso activo y constructivo, que produce formas y transformaciones entre lo existente en el presente, ya realizado, y lo futuro, que está por hacer (Puyuelo y Merino, 2009).

John Thackara apunta a una re-aparición de un “diseño consciente” como un modo de trabajar apoyado en la ética y la responsabilidad para dar respuesta a una preocupación por el medioambiente y por el usuario cada vez mayor, y que debe determinar las decisiones de diseño sin limitar la innovación y el desarrollo tecnológico (Thakara, 2016).

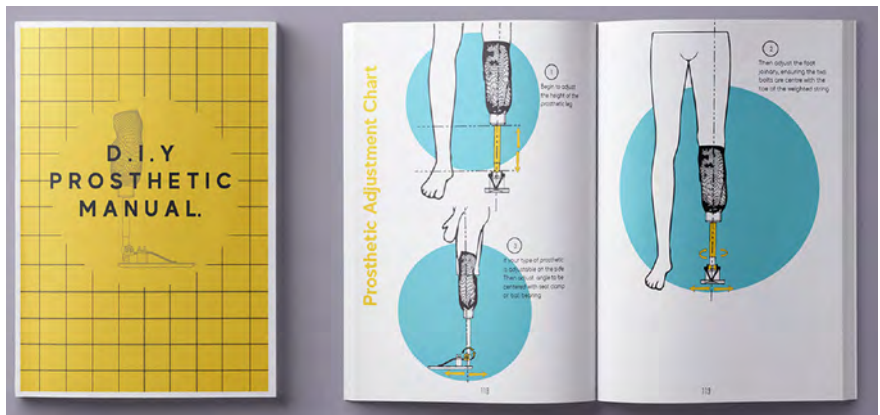
Es necesario comprender que los retos actuales del diseño inclusivo y la sostenibilidad ambiental son cada vez más complejos y precisan de la innovación. A su vez requieren una visión plural y multidisciplinar en la que usuarios, clientes, consumidores, productores han de compartir su experiencia y trabajar como expertos en los temas que les conciernen. Surge así el diseño participativo que, a diferencia del diseño centrado en el usuario, lo integra durante todo el tiempo de desarrollo y no únicamente al comienzo y al final del proceso de diseño.

Como aspecto esencial encontramos que las tecnologías de la información y la proliferación de dispositivos móviles de comunicación vienen desarrollando una cultura participativa y a la par colectiva, que parece no tener límites en cuanto a expresión personal, creatividad individual con múltiples herramientas al alcance y resultados inmediatos que pueden ser compartidos de modo instantáneo. Esta nueva cultura de participación aporta modelos de comunicación horizontal en los que las relaciones de poder se disipan y donde cada individuo tiene la posibilidad de expresar sus ideas e intercambiar puntos de vista, comentarios, experiencias y trabajar de modo colaborativo (Aparici & Osuna 2013).

Este nuevo paradigma constituye el fundamento del amplio abanico de posibilidades de colaboración que se despliegan para los procesos de **innovación social**, donde la transformación real es que “los usuarios” ya no

están discutiendo los problemas, si no proporcionando soluciones y aportando mejoras de diseño sostenible a escala regional y local (Manzini, 2015).

En este orden de cosas, el diseño proporciona el pensamiento y la infraestructura del proyecto que aúna lo cultural y lo tecnológico (Meroni, 2015) compartiendo lenguaje y formando en las diferentes herramientas que pueden apoyar iniciativas con futuro.



Guía de diseño para que las personas hagan sus propias prótesis. Las personas sin acceso a la atención médica pueden utilizar piezas de bicicleta y otros materiales de desecho para hacer sus propias prótesis de bricolaje. Guia de disseny perquè les persones facen les seues pròtesis. Les persones sense accés a l'atenció mèdica poden utilitzar peces de bicicleta i altres materials de rebuig per a fer les pròpies pròtesis de bricolatge. Disseny Desiree Riny, Royal Melbourne Institute of Technology. Diseño/Diseny: Desiree Riny, Royal Melbourne Institute of Technology.

Accesibilidad y Diseño inclusivo para la diversidad

La sociedad del presente se identifica por ser una realidad plural y diversa por su propia composición y carácter dinámico. Las diferencias de sexo, raza, creencias, edades, nacionalidades y capacidades son su común denominador.

El rol del diseño se sitúa en este compromiso con la empatía y la mejora desde la comunicación y el proyecto, de las condiciones de vida de las personas en su relación con el entorno, la diversidad y la pluralidad de las necesidades, para aportar soluciones. El denominado “diseño responsable” surgiría en oposición directa al diseño orientado al mercado en el que los diseñadores se ponen al servicio del beneficio de las empresas, apoyando el consumo, provocando mayor desigualdad social y problemas medioambientales. Sin embargo, es interesante añadir que el hecho de diseñar siempre conlleva una función social ya que cualquier elemento es producido y producto para una sociedad a la que afecta para bien o para mal.

En este contexto resulta oportuno situar los conceptos de accesibilidad, diseño universal y diseño inclusivo, para comprender la evolución de estos enfoques que tienen un objetivo concurrente de distinto alcance en esta oportunidad del diseño para las personas.

La accesibilidad se define como la característica del medio físico para ser utilizado por cualquier persona con la máxima autonomía. Tiene como objetivo que las características de entorno se acomoden a las necesidades de las personas y por ello es imprescindible que se desarrolle e implemente en primer término, en los entornos de uso público.

Tiene una estrecha relación con el concepto acuñado a fines de los ochenta en Estados Unidos por J. Mace “diseño universal”, también denominado



Diseño de juegos con relieve y braille: Cubo de Rubik con relieves sobre el juego original y Lego accesible. Fuente: Fotografía propia ONCE. Lego, 2019. Disseny de jocs en relleu i Braille: CUB DE RUBIK amb relleus sobre el joc original i Lego accessible. Font: Fotografia pròpia ONCE. Lego, 2019..

“diseño para todos” que propone unos principios a tener en cuenta desde el inicio del proceso de diseño, para que los productos y servicios sean adecuados al mayor número de personas y situaciones, y no requieran ser modificados o adaptados. Los siete principios del diseño universal constituyen una guía que es necesario manejar de primera mano pues resume factores relevantes para el diseño como son: un uso equiparable/intuitivo/flexible, información perceptible, la tolerancia al error, tamaño y espacio adecuado al uso, mínimo esfuerzo. Son ejemplos destacables de esta aproximación el diseño y la instalación generalizada de rampas, barandillas y pavimentos seguros, la incorporación de gráficos en relieve y de braille en envases, ascensores, juegos, etc.

Paralelamente en Europa arranca el concepto de “diseño inclusivo” que amplía este concepto en aras de la diversidad y una mayor adaptación, haciendo frente a cuestiones individuales y grupales que no se pueden plantear y menos resolver con enfoques generalistas. La aproximación del diseño a las necesidades de las personas desde su particularidad y

sus limitaciones, requiere considerar la **equidad como objetivo pues en muchos casos es un paso más de la igualdad.**

La necesidad de innovación en productos y servicios tiene como soporte la investigación en materiales, procesos y tecnologías, pero también en la transmisión de nuevos valores y estilos de vida y cuestiones emergentes que dominan la atención colectiva.

En esta exposición se presentan múltiples experiencias y proyectos de diseño de empresas, jóvenes profesionales y estudiantes, que responden con un talante innovador y comprometido a requisitos de inclusión de distintos colectivos. De este modo, se capitaliza el pensamiento de diseño desde el ámbito académico y se abre al público aportando un aprendizaje que permite imaginar un futuro más permeable a las problemáticas sociales emergentes.

La capitalidad del diseño Valencia WDC es una oportunidad de educar a la sociedad en temas de diseño, bienestar y calidad de vida, desde una perspectiva que, ineludiblemente, está vinculada a la sostenibilidad medioambiental. En el contexto actual de la práctica del diseño, puede ser un buen objetivo el desarrollo de un modelo que apueste por el diseño desde la ciencia y la tecnología, que promueva intensificar la formación de la inteligencia visual, la sensibilidad ética y la intuición estética (Findeli, 2001).



Etiqueta vino Lazarus. Premio Laus, 2008 Packaging. Cubo de Rubik con relieves para personas con limitaciones visuales e invidentes. Cinta métrica táctil para costura. Fuente: Diseño BAUD / Konstantin Datz / ONCE. Etiqueta de vi Lazarus. Premi Laus, 2008 Packaging. CUB DE RUBIK amb relleus per a persones amb limitacions visuals i invidents. Font: Disseny BAUD / Konstantin Datz / ONCE

REFERENCIAS

Findeli, A. (2001). Rethinking Design Education for the 21st Century: Theoretical, Methodological, and Ethical Discussion, Design Issues: Volume 17, Number 1. 1-13.

Manzini, Ezio. (2015). Design, When Everybody Design: An Introduction to Design for Social Innovation. Cambridge. Massachusetts: The MIT Press.

Meroni, A. (2015), Problemática emergentes del diseño. Sentando

Puyuelo M. y Merino L., (2009). Retos del Diseño. Ciencia, ética y estética, Edit. Universitat Politècnica de València.

Papanek, V. (1985). Design for the Real World: Human Ecology and Social Change. Londres: Thames and Hudson, 1985 (1971).

Quarante, D. (1992), Diseño Industrial, Elementos Introdutorios (2 Vol), .Ed Ceac, Barcelona.

Sánchez De la Guía, Lucía and Puyuelo Cazorla, Marina. (2019). "Dealing with Users Participation in Design of Products and Services". The International Journal of Design Management and Professional Practice. 13, pp. 21 - 29. <http://doi.org/10.18848/2325-162X/CGP> (Journal).

Steen, K. and Bueren, E. (2017). Urban Living Labs: A Living Lab Way of Working, AMS Institute ISBN: <http://www.ams-institute.org/news/out-now-urban-living-labs-a-living-lab-way-of-working> p 33.

Thackara, J. (2005). In the bubble. Designing in a Complex World. Cambridge (Mss): MIT , Press, p. 1

Sobre el disseny amb sentit inclusiu i social

Marina Puyuelo Cazorla. Comissària de l'exposició
Universitat Politècnica de València

Quan es parla de disseny en les societats industrialitzades s'està tractant de tot el que ens envolta perquè vivim rodejats d'objectes, serveis, entorns i missatges que fan de les persones usuaris actius del món que habitem. El disseny és mediador de l'experiència de l'entorn i, com succeeix amb l'arquitectura, dirigeix de manera quasi imperceptible les nostres actuacions i moviments en la vida quotidiana. Tant és així que caminem millor o pitjor segons el paviment en què ho fem, obrim una porta com toca o no la podem obrir, fem taules, cadires, llums, jocs, utensilis, electrodomèstics, productes per a l'esport, objectes d'ús personal, als quals responem inconscientment amb major o menor atenció i comoditat.

També succeeix que hi ha necessitats d'un altre ordre que determinen la urgència del projecte. Aquest és el cas de la superació de les limitacions intrínseques de les persones o de les imposades per situacions extremes. Aquests tipus de projectes han passat desapercibuts per estar supeditats a múltiples condicionants que els cenyien a una estricta funcionalitat i, generalment, a l'anonimat.

En qualsevol cas, com a individus som capaços d'observar, apreciar i valorar amb sentit crític les solucions que se'ns proposen a través de l'experiència d'ús (funcional), de com interpretem la seua construcció i materialitat (sintaxi) i de l'emoció que susciten en nosaltres, ja que aporten significat i valor (semàntica), (Quarante, 2005).

Apel·lar a aquest sentit crític resulta fonamental per a adoptar una actitud constructiva que observe el disseny i la innovació amb un profund sentit de valor social. Estem vivint un moment d'incertesa i vulnerabilitat després de la pandèmia, en què temes com ara el canvi climàtic, els moviments migratoris i la pobresa s'estan convertint en patologies endèmiques de caràcter global en la societat.

En el seu significat original, el disseny s'ocupa d'idear i planificar el procés que genera un producte o servei per a solucionar un problema. El disseny es mostra així amb una "vocació activa i participativa", que es concreta en respostes específiques per a cobrir necessitats funcionals i simbòliques de les persones. És, per això, un procés actiu i constructiu, que produeix formes i transformacions entre l'existent en el present, ja realitzat, i el futur, que està per fer (Puyuelo i Merino, 2009).

John Thackara apunta a una *re-aparició* d'un "disseny conscient" com una manera de treballar recolzat en l'ètica i la responsabilitat per a donar resposta a una preocupació pel medi ambient i per l'usuari cada vegada major, i que ha de determinar les decisions de disseny sense limitar la innovació i el desenvolupament tecnològic (Thackara, 2016).

És necessari comprendre que els reptes actuals del disseny inclusiu i la sostenibilitat ambiental són cada vegada més complexos i necessiten la innovació. Al seu torn, requereixen una visió plural i multidisciplinària en què usuaris, clients, consumidors i productors han de compartir la seua experiència i treballar com a experts en els temes que els concerneixen. Sorgeix així el disseny participatiu que, a diferència del disseny centrat en l'usuari, l'integra durant tot el temps de desenvolupament i no únicament al començament i al final del procés de disseny.

Com a aspecte essencial, trobem que les tecnologies de la informació i la proliferació de dispositius mòbils de comunicació estan desenvolupant una cultura participativa i alhora col·lectiva, que sembla no tenir límits quant a expressió personal i creativitat individual, amb múltiples eines a l'abast i resultats immediats que poden ser compartits de manera instantània. Aquesta nova cultura de participació aporta models de

comunicació horitzontal en què les relacions de poder es dissipin i on cada individu té la possibilitat d'expressar-ne les idees i intercanviar punts de vista, comentaris, experiències i treballar de manera col·laborativa (Aparici & Osuna 2013).

Aquest nou paradigma constitueix el fonament de l'ampli ventall de possibilitats de col·laboració que es despleguen per als processos d'**innovació social**, on la transformació real és que *els usuaris* ja no estan discutint els problemes, sinó proporcionant solucions i aportant millores de disseny sostenible a escala regional i local (Manzini, 2015).

En aquest ordre de coses, el disseny proporciona el pensament i la infraestructura del projecte que conjumina la part cultural i la tecnològica (Meroni, 2015), comparteix llenguatge i forma en les diferents eines que poden donar suport a iniciatives amb futur.

Accessibilitat i disseny inclusiu per a la diversitat

La societat d'avui s'identifica per ser una realitat plural i diversa per la mateixa composició i caràcter dinàmic. Les diferències de sexe, raça, creences, edats, nacionalitats i capacitats són el seu comú denominador.

El rol del disseny se situa en aquest compromís amb l'empatia i la millora des de la comunicació i el projecte, de les condicions de vida de les persones en la seua relació amb l'entorn, la diversitat i la pluralitat de les necessitats, per a aportar solucions. El denominat *disseny responsable* sorgiria en oposició directa al disseny orientat al mercat en què els dissenyadors es posen al servei del benefici de les empreses, per a donar suport al consum, que provoca més desigualtat social i problemes mediambientals. Tanmateix, és interessant afegir que dissenyar sempre implica una funció social, ja que qualsevol element és produït i producte per a una societat a què afecta per a bé o per a mal.

En aquest context, resulta oportú situar els conceptes d'accessibilitat, disseny universal i disseny inclusiu, per a comprendre l'evolució d'aquests enfocaments que tenen un objectiu concurrent de diferent abast en aquesta oportunitat del disseny per a les persones.

L'accessibilitat es defineix com la característica del medi físic per a ser utilitzat per qualsevol persona amb la màxima autonomia. Té com a objectiu que les característiques de l'entorn s'acomoden a les necessitats de les persones i per això és imprescindible que es desenvolupe i implemente, en primer terme, en els entorns d'ús públic.

Té una estreta relació amb el concepte encunyat a finalitats dels vuitanta als Estats Units per J. Mace "disseny universal", també denominat "disseny per a tothom", que proposa uns principis a tenir en compte des de l'inici

del procés de disseny, perquè els productes i serveis siguen adequats al major nombre de persones i situacions, i no requerisquen ser modificats o adaptats. Els set principis del disseny universal constitueixen una guia que és necessari manejar de primera mà perquè resumeix factors rellevants per al disseny com són: un ús equiparable/intuïtiu/flexible, informació perceptible, la tolerància a l'error, mida i espai adequats a l'ús, mínim esforç. Són exemples destacables d'aquesta aproximació al disseny i la instal·lació generalitzada de rampes, baranes i paviments segurs, la incorporació de gràfics en relleu i Braille en envasos, ascensors, jocs, etc.

Paral·lelament, a Europa arranca el concepte de *disseny inclusiu*, que amplia aquest concepte en nom de la diversitat i una major adaptació, que fa front a qüestions individuals i grupals que no es poden plantejar i menys resoldre amb enfocaments generalistes. L'aproximació del disseny a les necessitats de les persones des de la seua particularitat i les seues limitacions, requereix considerar **l'equitat com a objectiu perquè en molts casos és un pas més de la igualtat**.

La necessitat d'innovació en productes i serveis té com a suport la investigació en materials, processos i tecnologies, però també en la transmissió de nous valors i estils de vida i qüestions emergents que dominen l'atenció col·lectiva.

En aquesta exposició es presenten múltiples experiències i projectes de disseny d'empreses, joves professionals i estudiants, que responen amb un tarannà innovador i compromès a requisits d'inclusió de diferents col·lectius. D'aquesta manera, es capitalitza el pensament de disseny des de l'àmbit acadèmic i s'obri al públic, ja que aporta un aprenentatge que permet imaginar un futur més permeable a les problemàtiques socials emergents.

La capitalitat del disseny València WDC és una oportunitat d'educar la societat en temes de disseny, benestar i qualitat de vida, des d'una perspectiva que, ineludiblement, està vinculada a la sostenibilitat mediambiental. En el context actual de la pràctica del disseny, pot ser un bon objectiu el desenvolupament d'un model que opte pel disseny des de la ciència i la tecnologia, que promoga intensificar la formació de la intel·ligència visual, la sensibilitat ètica i la intuïció estètica (Findeli, 2001).



¿De qué se nutre la innovación?

Pedro Fuentes-Durá

Profesor de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño
Universitat Politècnica de València

La innovación es nutritiva. Enriquece la imaginación, dignifica la creatividad y alimenta el carácter emprendedor. Las personas necesitan saber que las cosas cambian. Primero las imaginamos y, después suceden. Hay cosas que no se conocían o no se habían implementado. La creatividad necesita aportar valor. En unas ocasiones es inmaterial, en otras es tecnológico y en muchas, transitoriamente, es económico. Los emprendedores necesitan innovaciones que puedan empujar. Innovaciones que puedan defender. Innovaciones que puedan mejorar la vida de las personas. A veces de una sola persona, a veces de un colectivo o una comunidad, a veces del planeta entero.

¿Y de que se nutre la innovación? Del conocimiento y de la ilusión. De la planificación y de la necesidad. De los recursos y de las personas. El conocimiento es científico, pero también es intuitivo, directo, empírico, cultural. La ilusión es la energía renovable del ser humano. La planificación sostiene la sociedad tal y como la conocemos, planificada. La necesidad hace virtud, es lista, es rápida, es inquieta, es innovadora. Los recursos hacen más grande las posibilidades, pero las personas hacen más grandes las probabilidades.

La innovación es espontánea. Nace, crece, se reproduce y resurge. Se atribuye a Heráclito frases como “nada es permanente a excepción del cambio” y “no es posible descender dos veces el mismo río”. Nos avisaba, hace 2500 años, de que calcular los riesgos, tener un plan B o ser resiliente eran asuntos convenientes, incluso necesarios. Nos anunciaba, hace 2500 años, que no hay recetas sencillas para el éxito o el logro. Repetir aquello con lo que nos sentimos triunfadores, no es una garantía.

Es obvio que el mundo cambia. Y que actualmente cambia mucho más rápido porque hay mucha más gente dedicada a cambiarlo. Personas que cuentan con una formación y unos recursos en crecimiento exponencial. Seres humanos con la capacidad de compartir instantáneamente información y, con relativa facilidad, todo tipo de herramientas.

La innovación ha de ser consentida y con sentido. Ha de asumirse por un conjunto, ha de ser querida, aceptada. A veces, la innovación origina dolorosos espasmos en el mercado laboral o interminables discusiones en la sobremesa. Ha de tener sentido. Ideas brillantes o proyectos colosales pueden no constituirse como una



innovación si no hay una viabilidad tecnológica, si no hay quien lo promocióne o si no hay un apoyo social.

El cambio social y la innovación son características de las sociedades contemporáneas. Emergen procesos sociales y transformaciones culturales apuntalados por proyectos reales de innovación que implican aprendizaje organizativo. Esto hace más resilientes a los colectivos y obliga a la administración a modernizarse. Normalmente, el núcleo operativo de este tipo de procesos determina la escalabilidad y la sostenibilidad de los mismos. ¿Veremos centrifugadoras de sangre de 20 centavos allí donde se necesiten o solo en los medios? ¿Conseguirán las estupas de hielo transformar las vidas de miles de personas o es solo un prototipo?

La escala importa. Cuestionando lo establecido. Muchas veces la solución es cuestionar la escala. Microfinanciación, y si es inclusiva, mejor. Microgeneración de energía. Microagricultura. En ocasiones, el recurso es magnificar, globalizar, para aumentar el número de donantes de médula ósea, por ejemplo. Para buscar soluciones a un reto complejo, interdisciplinar, como eliminar los plásticos de un solo uso o la violencia de género.

El Ayuntamiento de Valencia ha puesto en marcha un modelo de gobernanza de la innovación basado en misiones. Una misión es un conjunto de acciones transdisciplinares que se desarrollan en un plazo determinado y estimulan el impulso innovador desde diferentes sectores y disciplinas. Es decir, la creatividad, el talento y el conocimiento harán la ciudad más saludable, más sostenible, más compartida y más emprendedora, mejorando la vida de las personas.

No hay excusa para el desconocimiento ni para la desilusión. Chesbrough formalizó en 2003 el paradigma de la innovación abierta. Es decir, el uso de flujos de información, conocimiento e ideas para acelerar la innovación. Esto implica la exploración sistemática de un amplio abanico de oportunidades de innovación. Con una mentalidad de diseño, cada vez más universal y diversa, se pueden conseguir soluciones innovadoras a los problemas y se pueden proponer

cambios de dirección estratégica. Magistretti et al. (2021) han investigado como los diseñadores capturan las necesidades de los usuarios e imaginan el futuro de la sociedad, como redefinen los propósitos y transforman.

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible son un resumen icónico de que la humanidad está enferma y en riesgo. La innovación puede ser la palabra clave. Ha de salir de abajo. Ha de arrastrar. Los individuos han de tener voz. Saben cuáles son sus problemas, pueden aportar soluciones. Han de inspirar todo tipo de acciones relevantes, cruzadas, que permitan transformaciones. Cambios que reten a nuestros ecosistemas para hacerlos mejores.

La sostenibilidad, como un resumen de la transición hacia un mundo mejor, se expande sin freno. Y se entiende de un modo distinto según la geografía, y se afronta de una manera diferente según el perfil científico, la intención política o la necesidad social. Köler et al. (2019) concluyeron tras analizar miles de citas científicas que los grandes retos continúan sin resolverse, que hace falta un esfuerzo continuo y una aceleración en las transiciones. Parece claro que hay que buscar nuevas perspectivas y mover a la sociedad. Hay que innovar.

Llamamos ecoinnovación a la introducción de algo nuevo, o significamente mejorado, que reduzca el uso de recursos naturales (materias primas, energía, agua y suelo) y disminuya la liberación de sustancias tóxicas para los ciclos vitales. Ese algo puede ser un producto o un servicio, un proceso o un cambio organizacional, incluso una nueva solución de mercado. Hojnik y Ruzzier (2016) establecieron que los factores críticos de ecoinnovación en las empresas eran las normativas, la demanda del mercado, los sistemas de gestión ambiental y los ahorros de costes.

Pero la innovación puede ser mucho más que un objetivo de negocio. Puede ser el catalizador para que de las mezclas aparezcan resultados suculentos. Puede ser el traductor para que la **ambición sea en todas direcciones** en lugar de distinguir tanto entre territorios, colores o personas.

REFERENCIAS

Henry Chesbrough (2003). *Open Innovation: The New Imperative for Creating and Profiting from Technology*. HBS Press, Boston, MA

Jana Hojnik, Mitja Ruzzier. *What drives eco-innovation? A review of an emerging literature*, Environmental Innovation and Societal Transitions, Volume 19, 2016, Pages 31-41, ISSN 2210-4224, <https://doi.org/10.1016/j.eist.2015.09.006>.

Jonathan Köhler, Frank W. Geels, Florian Kern, Jochen Markard, Elsie Onsongo, Anna Wiczorek, Floortje Alkemade, Flor Avelino, Anna Bergek, Frank Boons, Lea Fünfschilling, David Hess, Georg Holtz, Sampsa Hyysalo, Kirsten Jenkins,

Paula Kivimaa, Mari Martiskainen, Andrew McMeekin, Marie Susan Mühlemeier, Bjorn Nykvist, Bonno Pel, Rob Raven, Harald Rohrer, Björn Sandén, Johan Schot, Benjamin Sovacool, Bruno Turnheim, Dan Welch, Peter Wells. *An agenda for sustainability transitions research: State of the art and future directions*, Environmental Innovation and Societal Transitions, Volume 31, 2019, Pages 1-32, ISSN 2210-4224, <https://doi.org/10.1016/j.eist.2019.01.004>.

Stefano Magistretti, Mattia Bianchi, Giulia Calabretta, Marina Candi, Claudio Dell'Era, Ileana Stigliani, Roberto Verganti. *Framing the multifaceted nature of design thinking in addressing different innovation purposes*, Long Range Planning, 2021, 102163, ISSN 0024-6301, <https://doi.org/10.1016/j.lrp.2021.102163>.

De què es nodreix la innovació?

Pedro Fuentes-Durá

Professor de l'Escola Tècnica Superior d'Enginyeria del Disseny

La innovació és nutritiva. Enriqueix la imaginació, dignifica la creativitat i alimenta el caràcter emprenedor. Les persones necessiten saber que les coses canvien. De primer les imaginem i, després, succeeixen. Hi ha coses que no es coneixien o no s'havien implementat. La creativitat necessita aportar valor. En unes ocasions és immaterial, en unes altres és tecnològic i en moltes, transitòriament, és econòmic. Els emprenedors necessiten innovacions que puguen espentar. Innovacions que puguen defensar. Innovacions que puguen millorar la vida de les persones. A vegades d'una sola persona, a vegades d'un col·lectiu o una comunitat, a vegades del planeta sencer.

I de què es nodreix la innovació? Del coneixement i de la il·lusió. De la planificació i de la necessitat. Dels recursos i de les persones. El coneixement és científic, però també és intuïtiu, directe, empíric, cultural. La il·lusió és l'energia renovable de l'ésser humà. La planificació sosté la societat tal com la coneixem, planificada. La necessitat fa virtut, és llesta, és ràpida, és inquieta, és innovadora. Els recursos fan més grans les possibilitats, però les persones fan més grans les probabilitats.

La innovació és espontània. Neix, creix, es reproduïx i resorgeix. S'atribueix a Heràclit frases com "res és permanent a excepció del canvi" i "no és possible baixar dues vegades al mateix riu". Ens avisava, fa 2500 anys, que calcular els riscos, tenir un pla B o ser resilient eren assumptes

convenients, fins i tot necessaris. Ens anunciava, fa 2500 anys, que no hi ha receptes senzilles per a l'èxit o l'assoliment. Repetir allò amb el que ens sentim triomfadors, no és una garantia.

És obvi que el món canvia. I que actualment canvia molt més ràpidament perquè hi ha molta més gent dedicada a canviar-lo. Persones que tenen una formació i uns recursos en creixement exponencial. Éssers humans amb la capacitat de compartir instantàniament informació i, amb relativa facilitat, tot tipus d'eines.

La innovació ha de ser consentida i amb sentit. L'ha d'assumir un conjunt, ha de ser volguda, acceptada. A vegades, la innovació origina dolorosos espasmes en el mercat laboral o interminables discussions en la sobretaula. Ha de tenir sentit. Idees brillants o projectes colossals es poden no constituir com una innovació si no hi ha una viabilitat tecnològica, si no hi ha qui ho promocióne o si no hi ha un suport social.

El canvi social i la innovació són característiques de les societats contemporànies. Emergeixen processos socials i transformacions culturals apuntalats per projectes reals d'innovació que impliquen aprenentatge organitzatiu. Això fa més resilients els col·lectius i obliga l'administració a modernitzar-se. Normalment, el nucli operatiu d'aquest tipus de processos en determina l'escalabilitat i la sostenibilitat. Veurem centrifugadores de sang de 20 cèntims allí on es necessiten o només en els mitjans? Aconseguiran les stupes de gel transformar les vides de milers de persones o és sol un prototip?

L'escala importa. Qüestionant el que s'estableix. Moltes vegades la solució és qüestionar l'escala. Microfinançament, i si és inclusiu, millor. Microgeneració d'energia. Microagricultura. A vegades, el recurs és magnificar, globalitzar, per a augmentar el nombre de donants de medul·la òssia, per exemple. Per a cercar solucions a un repte complex, interdisciplinari, com és eliminar els plàstics d'un sol ús o la violència de gènere.

L'Ajuntament de València ha posat en marxa un model de governança de la innovació basat en missions. Una missió és un conjunt d'accions transdisciplinàries que es desenvolupen en un termini determinat i estimulen l'impuls innovador des de diferents sectors i disciplines. És a dir, la creativitat, el talent i el coneixement faran la ciutat més saludable, més sostenible, més compartida i més emprenedora, i millorarà la vida de les persones.

No hi ha excusa per al desconeixement ni per a la desil·lusió. Chesbrough formalitzà el 2003 el paradigma de la innovació oberta. És a dir, l'ús de fluxos d'informació, coneixement i idees per a accelerar la innovació. Això implica l'exploració sistemàtica d'un ampli ventall d'oportunitats d'innovació. Amb una mentalitat de disseny, cada vegada més universal i diversa, es poden aconseguir solucions innovadores als problemes

i es poden proposar canvis de direcció estratègica. Magistretti et al. (2021) han investigat com els dissenyadors capturen les necessitats dels usuaris i imaginem el futur de la societat, com redefeixen els propòsits i transformen.

Els Objectius de Desenvolupament Sostenible són un resum icònic que la humanitat està malalta i en risc. La innovació pot ser la paraula clau. Ha d'eixir de baix. Ha d'arrossegar. Els individus han de tenir veu. Saben quins són els seus problemes, poden aportar solucions. Han d'inspirar tot tipus d'accions rellevants, encreuades, que permeten transformacions. Canvis que repton els nostres ecosistemes per a fer-los millors.

La sostenibilitat, com un resum de la transició cap un món millor, s'expandeix sense fre. I s'entén d'una manera diferent segons la geografia, i s'afronta d'una manera diferent segons el perfil científic, la intenció política o la necessitat social. Köler et al. (2019) conclogueren després d'analitzar milers de cites científiques que els grans reptes continuen sense resoldre's, que fa falta un esforç continu i una acceleració en les transicions. Sembla clar que cal cercar noves perspectives i moure la societat. Cal innovar.

Anomenem ecoinnovació a la introducció d'una cosa nova, o significament millorada, que reduïska l'ús de recursos naturals (matèries primeres, energia, aigua i sòl) i disminuïska l'alliberament de substàncies tòxiques per als cicles vitals. Aquesta alguna cosa pot ser un producte o un servei, un procés o un canvi organitzacional, fins i tot una nova solució de mercat. Hojnik i Ruzzier (2016) establiren que els factors crítics d'ecoinnovació a les empreses eren les normatives, la demanda del mercat, els sistemes de gestió ambiental i els estalvis de costos.

Però la innovació pot ser molt més que un objectiu de negoci. Pot ser el catalitzador perquè de les mesclades apareguen resultats suculents. Pot ser el traductor perquè l'ambició siga en totes direccions en lloc de distingir tant entre territoris, colors o persones.

Un enfoque **inclusivo** para el diseño de información en los paisajes patrimoniales

Nieves Fernández Villalobos, Sagrario Fernández Raga
Carlos Rodríguez Fernández

Laboratorio de Paisaje Arquitectónico
Patrimonial y Cultural (LAB/PAP)
Universidad de Valladolid

En los últimos años hemos asistido a un creciente reconocimiento social de los paisajes patrimoniales que impulsa a realizar un esfuerzo importante a todos los implicados en su protección, conservación y difusión. El término “paisaje patrimonial” se utiliza para definir aquel conjunto de elementos, naturales o artificiales, que se articulan en torno a restos materiales valiosos con un cierto grado de visibilidad, componiendo un conjunto de memorias superpuestas a lo largo del tiempo, como en un magnífico palimpsesto. Constituyen sistemas importantes para entender la evolución cultural del territorio, pero son de difícil interpretación, incluso por personas próximas a la materia.

Lo deseable es que cualquier ciudadano, independientemente de su edad y limitaciones, pueda conocer y disfrutar de estos lugares, de las interpretaciones de los restos materiales realizadas por especialistas y de sus valores paisajísticos. A menudo estos espacios cuentan con señalización e incluso con centros de interpretación de carácter didáctico, pero no siempre la información se aborda de forma integrada a la actuación arquitectónica, ni contando con los parámetros del diseño inclusivo.

A pesar de que cada vez son más las instituciones y empresas convencidas de que la accesibilidad al patrimonio necesita ser afrontada desde un punto de vista social, a menudo y durante años se ha contemplado únicamente desde la accesibilidad física o se han llevado a cabo soluciones parciales, siendo necesario un planteamiento globalizante, verdaderamente sostenible e inclusivo. En este sentido, el diseño de información puede jugar un papel esencial para el disfrute y conocimiento del paisaje patrimonial.

El diseño de información

La expresión de “Diseño de Información” se emplea con la intención de subrayar la importancia de la interpretación de los restos materiales en el paisaje patrimonial, su representación gráfica y las estrategias que se emplean para hacerlo comprensible. Está relacionado con el término anglosajón *wayfinding*, empleado por primera vez en el libro *The image of the city* (Kevin Lynch, 1960), donde se define como la formación de imágenes mentales de nuestro entorno basadas en la sensación y en la memoria. Su teoría fue después extendida por el arquitecto y psicólogo Romedi Passini a espacios arquitectónicos, su señalización y comunicación. Passini realizó el primer estudio empírico del proceso de orientación y publicó su libro *Wayfinding in architecture*, y en 1992, fue coautor con Paul Arthur de *Wayfinding: people, signs, and architecture*, donde detallaba los componentes arquitectónicos, gráficos, auditivos y táctiles involucrados en su diseño. El *wayfinding* recoge conocimientos y prácticas de diferentes disciplinas, y centra en la persona su razón de ser. En un modelo conceptual de *wayfinding* que parte del contexto del *Diseño para Todos*, “la persona” y “el medio” son los puntos que el diseño de información trata de cohesionar, y lo hace a través de la comunicación (García Moreno, 2011). Vinculado a este concepto, el término “señalética” lo introdujo en la lengua española Joan Costa en 1987, popularizando el término y estableciendo una metodología. Señalar la identidad de un lugar y coordinar la orientación interna para el visitante es la función de la señalética corporativa, que conlleva un proceso creativo adaptado expresamente a cada espacio y lugar determinado.

La accesibilidad a la cultura debe tener siempre el objetivo de ayudar a interpretar el paisaje patrimonial a cualquier ciudadano, independientemente de su edad y capacidades, de la forma más respetuosa y autosuficiente posible (Puyuelo Cazorra et al. 2017).



Baelo Claudia, Cádiz. Fernández-Baca Casares et al. 2014. Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico. Señalización nominal y planimetría del teatro sobre plancha de acero inoxidable, y señalización descriptiva incluida en la delimitación del área portuaria. (Fotografías: Jesús Granada 2014). Baelo Claudia, Cádiz. Fernández-Baca Casares et al. 2014. Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico. Senyalització nominal i planimetria del teatre sobre planxa d'acer inoxidable, i senyalització descriptiva inclosa en la delimitació de la zona portuària. (Fotografies: Jesús Granada 2014)

La aproximación entre Accesibilidad y Patrimonio requiere una percepción sensible del entorno y de la persona en sus diversas situaciones, complicadas de ajustar a cánones o normativas específicas. Encontrar el equilibrio entre ambos no resulta sencillo: en ocasiones la balanza se inclina hacia lo primero, resultando intervenciones accesibles pero aparatosas y forzadas, no pensadas de forma coherente con el lugar en el que se insertan, y en otras intervenciones, intentando ante todo ser respetuosos con el paisaje patrimonial, la balanza se inclina hacia lo segundo, con actuaciones elegantes y delicadas pero que descuidan la legibilidad y comprensión de los restos materiales a una buena parte de los visitantes (Fernández Villalobos y Puyuelo Cazorla, 2018).

Conocimiento directo del paisaje patrimonial

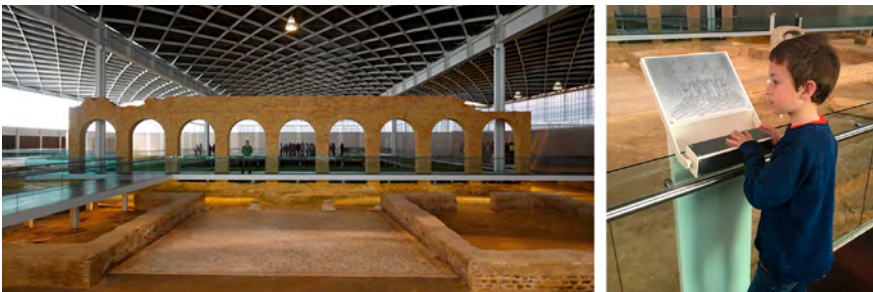
La verdadera comprensión de un elemento patrimonial solo es posible a partir de la interpretación del entorno del que forma parte (Correa e Ibáñez, 2005). A pesar de que actualmente los medios digitales ofrecen muchas posibilidades para conocer los paisajes patrimoniales sin necesidad de visitarlos, no hay duda de que el conocimiento directo incrementa sustancialmente su comprensión y disfrute. Valores como la escala, las proporciones o la materialidad constructiva son únicamente apreciables con una experiencia in situ. También es relevante la percepción multisensorial que se produce de forma natural a través de la visita: los olores, los sonidos, el viento, la apreciación háptica de los materiales. Esta idea viene apoyada por el “aprendizaje situado” (Scribner, 1986), que indica que la interpretación de un bien patrimonial se produce de manera más eficaz en su contexto real, de manera que la visita comprensiva adquiere un singular valor social y cultural.

Para subrayar este aspecto, el Laboratorio de Paisaje Arquitectónico, Patrimonial y Cultural (LAB/PAP), Grupo de Investigación de la Universidad



Teatro Romano de Clunia. Pasarela semicircular superior, accesible para personas con discapacidad física, 2010. Arquitectos: Darío Álvarez y Miguel Ángel de la Iglesia (LAB/PAP). Teatre romà de Clunia. Passarel·la semicircular superior, accessible per a persones amb discapacitat física, 2010. Arquitectes: Darío Álvarez i Miguel Àngel de la Iglesia (LAB/PAP).

de Valladolid dirigido por Darío Álvarez y Miguel Ángel de la Iglesia, incluye en muchas de sus actuaciones “aulas al aire libre” que potencian la experimentación del paisaje patrimonial directamente en el lugar, y subrayan sus valores a partir de elementos mínimos. Pero el disfrute *in situ* del paisaje patrimonial no siempre es fácil y a menudo los condicionantes topográficos que el propio lugar impone dificultan la accesibilidad física de muchas personas. El reto es actuar de forma coherente y equilibrada, estudiando la propuesta arquitectónica desde el inicio de forma que los elementos que se incluyan no solo mejoren y resuelvan la accesibilidad, sino que al mismo tiempo apoyen la comprensión del lugar de forma eficaz. Un ejemplo de esto podemos encontrarlo en la restauración del Teatro Romano del Yacimiento Arqueológico de Clunia, en Peñalba de Castro, Burgos, obra del LAB/PAP. Se trata de uno de los teatros más grandes de la Península Ibérica (siglo I). La intervención busca en todo momento la integración de la ruina con el paisaje, consolidando la imagen de valle excavado artificialmente en la roca, y reconstruyendo los elementos mínimos que permitan la lectura del monumento, a la vez que garantizan la estabilidad de conservación de los restos materiales. La intervención realizada en el año 2010 dio forma completa al teatro, recuperándose la *cavea* alta rematándose con una gran pasarela semicircular superior, accesible para personas con discapacidad física, que permite evocar la galería original del teatro y recorrerlo desde arriba, a la vez que se contempla el paisaje (Álvarez y de la Iglesia, 2017: 17). Una intervención posterior, en el 2020, acomete la escena y postescenio. Así, la estrategia de proyecto se utiliza simultáneamente para facilitar el acceso a todas las personas y para recuperar el origen del edificio romano.



Recursos táctiles en la Villa Romana de la Olmeda. Paredes y Pedrosa Arquitectos. (Fotografías: Roland Halbe; ON Diseño n. 303, Julio, 2009/ Nieves Fernández Villalobos). Recursos táctils a la villa romana de La Olmeda. Paredes y Pedrosa Arquitectos. (Fotografías: Roland Halbe; ON Diseño, núm. 303, juliol, 2009/Nieves Fernández Villalobos).

Información y experimentación a través de los sentidos

Dentro del diseño de información, el empleo de recursos enfocados a distintos sentidos facilita la inclusividad y la comprensión de los restos materiales por un mayor número de personas. Las maquetas táctiles, por ejemplo, existentes ya en diferentes paisajes patrimoniales, discriminan la información relevante y la hacen comprensible a invidentes, principalmente, pero sirven asimismo a la totalidad de los usuarios, ayudándoles a orientarse, situarse y comprender cuestiones como la escala y la implantación de un determinado elemento en un conjunto paisajístico. El empleo de recursos táctiles, diseñados específicamente para un determinado lugar y ubicados convenientemente, facilita la comprensión inclusiva del patrimonio.

El COVID 19 ha provocado, sin embargo, que algunos recursos táctiles dirigidos a todos los públicos en lugares donde su limpieza y mantenimiento es difícil, como es el caso de los paisajes patrimoniales, se haya puesto en entredicho. Así, proyectos como el diseñado por Alba Hernández cobran un mayor sentido. Se trata de un folleto táctil, un tríptico adaptado a las personas con discapacidad visual o ceguera, que permite al usuario “tener en sus propias manos una pequeña muestra del Teatro de Clunia”. La incorporación de gráficos en relieve y cromáticamente contrastados, así como de textos en Braille y alfabeto latino, en un formato cómodo de llevar, coger y leer de forma visual y táctil, permite obtener la información más relevante durante la visita al teatro de la ciudad romana a personas con diferentes capacidades.

Otros trabajos desarrollados en el seno del LAB/PAP, como el de Paula Arredondo García, subrayan la experimentación sensorial en el Teatro Romano de Clunia. Inspirándose en proyectos como los realizados por Inclusive Studio para entornos naturales, que emplean diferentes elementos para la apreciación sonora y háptica del entorno, “Clunia a través de los sentidos” (2018) nace con el objetivo de transmitir la riqueza



“Realidad Aumentada móvil y Patrimonio Cultural. Aplicación de Wayfinding para Tiermes”. Dirección/ Dirección TFG: Carlos Rodríguez Fernández, Sagrario Fernández Raga, Nieves Fernández Villalobos (LAB/PAP). Autora: Alba Hernández Sánchez, 2018-2019.

del lugar a todos los usuarios, poniendo en valor el patrimonio por lo que existe y no solo por lo que fue. Realizado bajo las premisas del diseño universal, el proyecto consiste en un recorrido sensorial por la pasarela superior del teatro con cinco pausas que, además de transmitir información acerca del edificio, constituyen una forma excelente de apreciación del patrimonio como paisaje; un paisaje que está ligado a los sentidos: la materialidad, el viento, el agua, etc. La propuesta se formaliza en cinco hitos distribuidos a lo largo del deambulatorio, en los lugares significativos definidos por las escaleras de acceso al graderío.



"Experimentación sensorial del patrimonio cultural. Clunia a través de los sentidos". Dirección/Direcció TFG: Nieves Fernández Villalobos, Sagrario Fernández Raga, Carlos Rodríguez Fernández (LAB/PAP). Autora: Paula Arredondo García, 2018-2019.

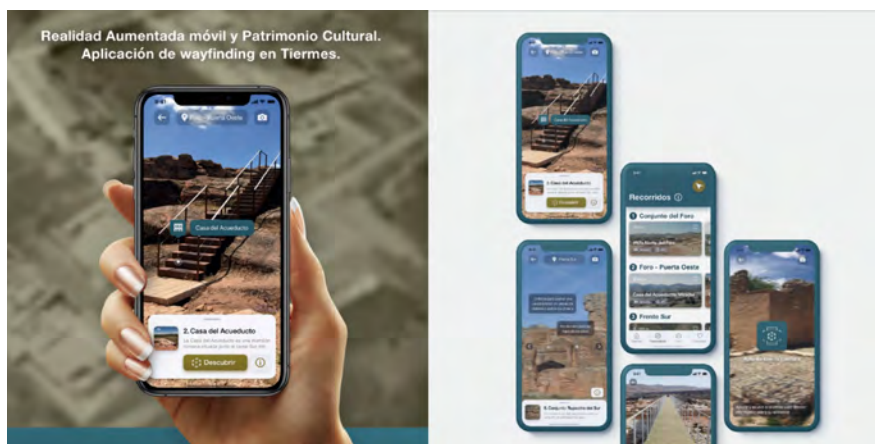
De alguna forma, los hitos proporcionan escala a un deambulatorio que en época romana se encontraba cubierto y jalonado por una sucesión de columnas. Así, a partir de los distintos hitos se invita al usuario a evocar, a tocar, a jugar y escuchar los diferentes sonidos, a la vez que la visión de conjunto incide en la geometría del teatro.

La idoneidad de los medios digitales como recurso de apoyo en el diseño de información

A pesar de los indudables beneficios de la experimentación sensorial en los paisajes patrimoniales, circunstancias como las vividas con el COVID 19, por ejemplo, con la imposibilidad de visitar de forma presencial estos lugares, impulsa que los recursos digitales de información sean también implementados y empleados como herramientas de enorme utilidad para el conocimiento de los paisajes patrimoniales y como apoyo esencial a los sistemas de información presentes en el lugar. Herramientas como las aplicaciones para smartphone o la realidad aumentada permiten diseñar nuevas experiencias interactivas, de forma no invasiva, por lo que se perciben como idóneas para aportar información en los paisajes

patrimoniales que requieren de moderación y respeto hacia el lugar.

Carlos Matilla Pérez, motivado por la facilidad de la información inmediata, previa y posterior que pueden producir las TICs y los dispositivos digitales móviles sobre un determinado lugar, y su posibilidad de rápida adaptación a nuevas investigaciones y circunstancias, realizó dentro del LAB/PAP un proyecto de Wayfinding Digital para el Yacimiento Arqueológico de Tiermes. Su trabajo, destacado entre los “50 Talentos. Ideas para un



“Realidad Aumentada móvil y Patrimonio Cultural. Aplicación de Wayfinding para Tiermes”. Dirección/ Dirección TFG: Nieves Fernández, Carlos Rodríguez, Sagrario Fernández, (LAB/PAP). Autor: Carlos Matilla Pérez, 2019-2020.

mundo mejor” de la Bienal Iberoamericana de Diseño (BID, Madrid, 2019), se materializaba en una aplicación con las funciones de recorrer, navegar, escanear y descubrir, que pretende mejorar la experiencia de usuario completando la información de la señalética existente actualmente, orientando al visitante y descubriendo los bienes patrimoniales mediante experiencias de realidad aumentada.

Enfoque inclusivo, coherencia, equilibrio y sostenibilidad

Al igual que con todos los elementos de una intervención en el paisaje patrimonial, en el diseño de información y señalética es importante no resultar intrusivos y ser coherentes con el conjunto. Partimos, asimismo, de la necesidad de afrontar el tema con realismo y sostenibilidad. Se deben plantear unos criterios de accesibilidad compatibles y realmente viables, con el objetivo de que todas las personas tengan información de la memoria material. No es posible desarrollar una sola teoría objetiva y universalmente válida, sino que cada caso debe estudiarse en profundidad para dar soluciones sensibles, útiles, razonables y respetuosas (Juncà

Ubierna 2008: 4-11). Así, un determinado paisaje patrimonial, por su relevancia e interés didáctico, puede precisar de recursos especializados y experimentales, de mayor complejidad, que recurran a la percepción a través de los diferentes sentidos; y en otros casos, los esfuerzos han de dirigirse a diseñar mejor los recursos de información existentes para hacerlos lo más inclusivos posible, prestando atención a parámetros de ergonomía, visualización, comprensión e implantación. La consideración conjunta de criterios sostenibles y de diseño inclusivo, buscando soluciones coherentes y equilibradas, redundará en beneficio de todos, a través de su mayor disfrute y conocimiento.

Agradecimientos: Proyecto de investigación: Accesibilidad y diseño inclusivo en paisajes patrimoniales. Análisis, estrategias de actuación y modelos de diseño de información. Ministerio de Ciencia e Innovación. Convocatoria 2020 de «Proyectos I+D+i» orientada a los restos de la Sociedad. ACCEDIPAT_PID2020-118216RB-I00 / AEI / 10.13039/501100011033.

BIBLIOGRAFÍA

ÁLVAREZ ÁLVAREZ, Darío; IGLESIA SANTAMARÍA, Miguel Ángel de la. (ed.), *Modelos de Paisajes Patrimoniales. Estrategias de protección e intervención arquitectónica*. Valladolid: LAB/PAP y Dpto. de Teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos, 2017.

CORREA GOROSPE, J.M.; IBÁÑEZ ETXEBERRIA, A. *Museos, tecnología e innovación educativa: Aprendizaje de patrimonio y arqueología en territorio menosca*. REICE: Revista iberoamericana Calidad, Eficacia y Cambio en la Educación, 3(1), 2005.

FERNÁNDEZ- BACA, Román; GARCÍA DE CASASOLA, Marta; CASTELLANO, Beatriz. Informes y trabajos, n. 10, pp. 7-36, 2014.

FERNÁNDEZ VILLALOBOS, Nieves; PUYUELO CAZORLA, Marina: "Perception and Wayfinding at Cultural Sites". *The International Journal of Visual Design*, vol.12, 4, pp. 19-34, 2018.

GARCÍA, Dimas. "Diseño de sistemas de orientación espacial: wayfinding". *Accesibilidad Universal y Diseño para Todos*. Arquitectura y Urbanismo, 36—56. Madrid: Fundación Once, Fundación COAM, 2011.

JUNCÀ UBIERNA, José Antonio. *Accesibilidad Universal al Patrimonio Cultural. Fundamentos, criterios y pautas*. Ministerio de Sanidad, Política Social e Igualdad, 2011.

LYNCH, Kevin. *La imagen de la ciudad*. Barcelona: Gustavo Gili, 1984 (1960).

PAUL, A.; PASSINI, R. *Wayfinding: People, Signs, and Architecture*. New York: McGraw-Hill, 1992.

PUYUELO CAZORLA, Marina; VAL FIEL, M.; MERINO SANJUÁN, L.; GUAL ORTÍ, J. *Diseño inclusivo y accesibilidad a la cultura*. Valencia: Universitat Politècnica de València, 2017.

SCRIBNER, S. "Thinking in action: Some characteristics of practical thought". En J. Sternberg and R. K. Wagner (ed.) *Practical intelligence: Nature and origins of competence in the everyday World*. Cambridge: Cambridge University Press, 1986, 13-30.

Un enfocament inclusiu per al disseny d'informació en els paisatges patrimonials

Nieves Fernández Villalobos, Sagrario Fernández Raga, Carlos Rodríguez Fernández. Laboratorio de Paisaje Arquitectónico Patrimonial y Cultural (LAB/PAP) Universitat de Valladolid

En els últims anys hem assistit a un reconeixement social creixent dels paisatges patrimonials que impulsa a realitzar un esforç important a tots els implicats en la seua protecció, conservació i difusió. El terme *paisatge patrimonial* s'utilitza per a definir el conjunt d'elements, naturals o artificials, que s'articulen entorn de restes materials valuoses amb un cert grau de visibilitat, que componen un conjunt de memòries superposades al llarg del temps, com en un magnífic palimpsest. Constitueixen sistemes importants per a entendre l'evolució cultural del territori, però són de difícil interpretació, fins i tot per a persones pròximes a la matèria.

Seria desitjable que qualsevol ciutadà, independentment de la seua edat i limitacions, poguera conèixer i gaudir d'aquests llocs, de les interpretacions de les restes materials realitzades per especialistes i dels seus valors paisatgístics. Sovint, aquests espais disposen de senyalització i fins i tot de centres d'interpretació de caràcter didàctic, però no sempre la informació s'aborda de manera integrada a l'actuació arquitectònica, ni disposa dels paràmetres del disseny inclusiu.

Malgrat que cada vegada són més les institucions i empreses convençudes que l'accessibilitat al patrimoni necessita ser afrontada des d'un punt de vista social, sovint, i durant anys, s'ha previst únicament des de l'accessibilitat física o s'han dut a terme solucions parcials, per la qual cosa és necessari un plantejament globalitzant, veritablement sostenible i inclusiu. En aquest sentit, el disseny d'informació pot exercir un paper essencial per al gaudi i coneixement del paisatge patrimonial.

El disseny d'informació

L'expressió *disseny d'informació* s'empra amb la intenció de subratllar la importància de la interpretació de les restes materials en el paisatge patrimonial, la seua representació gràfica i les estratègies que s'empren per a fer-lo comprensible. Està relacionat amb el terme anglosaxó *wayfinding*, utilitzat per primera vegada en el llibre *The image of the city* (Kevin Lynch, 1960), on es defineix com la formació d'imatges mentals del nostre entorn basades en la sensació i en la memòria. La seua teoria va ser estesa després per l'arquitecte i psicòleg Romedi Passini a espais arquitectònics, la seua senyalització i comunicació. Passini realitzà el primer estudi empíric del procés d'orientació i publicà el llibre *Wayfinding in architecture*, i l'any 1992 fou coautor amb Paul Arthur de *Wayfinding: people, signs, and architecture*, on detallava els components arquitectònics, gràfics, auditius i tàctils involucrats en el seu disseny. El *wayfinding* arreplega coneixements i pràctiques de diferents disciplines, que centren en la persona la seua raó de ser. En un model conceptual de *wayfinding* que parteix del context del *disseny per a tothom, la persona i el mitjà* són els punts que el disseny d'informació tracta de cohesionar, i ho fa a través de la comunicació (García Moreno, 2011). Vinculat a aquest concepte, el terme *senyalística* el va introduir en llengua espanyola Joan Costa el 1987, que popularitzà el terme i va establir-ne una metodologia. Assenyalar la identitat d'un lloc i coordinar l'orientació interna per al visitant és la funció de la senyalística corporativa, que comporta un procés creatiu adaptat expressament a cada espai i lloc determinat.

L'accessibilitat a la cultura ha de tenir sempre l'objectiu d'ajudar a interpretar el paisatge patrimonial a qualsevol ciutadà, independentment de la seua edat i capacitats, de la manera més respectuosa i autosuficient possible (Puyuelo Cazorla *et al.* 2017). L'aproximació entre accessibilitat i patrimoni requereix una percepció sensible de l'entorn i de la persona en les seues diverses situacions, complicades d'ajustar a cànons o normatives específiques. Trobar l'equilibri entre tots dos no resulta senzill: de vegades la balança s'inclina cap al primer, que dona intervencions accessibles però aparatoses i forçades, no pensades de manera coherent amb el lloc en què s'insereixen, i en altres intervencions, que intenten abans de res ser respectuoses amb el paisatge patrimonial, la balança s'inclina cap al segon, amb actuacions elegants i delicades, però que descuren la llegibilitat i comprensió de les restes materials a una bona part dels visitants (Fernández Villalobos i Puyuelo Cazorla, 2018).

Coneixement directe del paisatge patrimonial

La vertadera comprensió d'un element patrimonial només és possible a partir de la interpretació de l'entorn del qual forma part (Correa e Ibáñez, 2005). A pesar que actualment els mitjans digitals ofereixen moltes possibilitats per a conèixer els paisatges patrimonials sense necessitat de visitar-los, no hi ha dubte que el coneixement directe n'incrementa

substancialment la comprensió i gaudi. Valors com ara l'escala, les proporcions o la materialitat constructiva són únicament apreciables amb una experiència *in situ*. També és rellevant la percepció multisensorial que es produeix de manera natural a través de la visita: les olors, els sons, el vent, l'apreciació hàptica dels materials. Aquesta idea recolza en l'*aprenentatge situat* (Scribner, 1986), que indica que la interpretació d'un bé patrimonial es produeix de manera més eficaç en el seu context real, de forma que la visita comprensiva adquireix un valor social i cultural singulars.

Per a subratllar aquest aspecte, el Laboratorio de Paisaje Arquitectónico, Patrimonial y Cultural (LAB/PAP), Grupo de Investigación de la Universitat de Valladolid, dirigit per Darío Álvarez i Miguel Ángel de la Iglesia, inclou en moltes de les seues actuacions *aules a l'aire lliure*, que potencien l'experimentació del paisatge patrimonial directament al lloc, i en subratllen els valors a partir d'elements mínims. Però el gaudi *in situ* del paisatge patrimonial no sempre és fàcil i sovint els condicionants topogràfics que el mateix lloc imposa dificulten l'accessibilitat física de moltes persones. El repte és actuar de manera coherent i equilibrada, i estudiar la proposta arquitectònica des de l'inici de manera que els elements que s'inclouen no solament milloren i resolen l'accessibilitat, sinó que alhora donen suport a la comprensió del lloc de manera eficaç. Un exemple d'això podem trobar-ho en la restauració del teatre romà del jaciment arqueològic de Clunia, a Peñalba de Castro, Burgos, obra del LAB/PAP. Es tracta d'un dels teatres més grans de la península Ibèrica (segle I). La intervenció cerca en tot moment la integració de la ruïna amb el paisatge, per a consolidar la imatge de vall excavada artificialment a la roca, per a reconstruir els elements mínims que permeten la lectura del monument, alhora que garanteixen l'estabilitat de conservació de les restes materials. La intervenció realitzada l'any 2010 donà forma completa al teatre, que recuperà la càvea alta rematada amb una gran passarel·la semicircular superior, accessible per a persones amb discapacitat física, que permet evocar la galeria original del teatre i recórrer-lo des de dalt, alhora que es contempla el paisatge (Álvarez i De la Iglesia, 2017: 17). Una intervenció posterior, el 2020, escomet l'escena i postesceni. Així, l'estratègia de projecte s'utilitza simultàniament per a facilitar l'accés a totes les persones i per a recuperar l'origen de l'edifici romà.

Informació i experimentació a través dels sentits

Dins del disseny d'informació, l'ús de recursos enfocats a diferents sentits facilita la inclusivitat i la comprensió de les restes materials per un nombre més gran de persones. Les maquetes tàctils, per exemple, existents ja en diferents paisatges patrimonials, discriminen la informació rellevant i la fan comprensible a invidents, principalment, però serveixen així mateix a la totalitat dels usuaris, ja que els ajuda a orientar-se, situar-se i comprendre qüestions com són l'escala i la implantació d'un determinat element en un conjunt paisatgístic. L'ús de recursos tàctils, dissenyats específicament

per a un determinat lloc i situats convenientment, facilita la comprensió inclusiva del patrimoni.

La Covid-19 ha provocat, tanmateix, que alguns recursos tàctils dirigits a tots els públics en llocs on la seua neteja i manteniment és difícil, com és el cas dels paisatges patrimonials, s'haja posat en dubte. Així, projectes com ara el dissenyat per Alba Hernández cobren un major sentit. Es tracta d'un fullet tàctil, un tríptic adaptat a les persones amb discapacitat visual o ceguesa, que permet a l'usuari "tenir a les mans una mostra reduïda del teatre de Clunia". La incorporació de gràfics en relleu i cromàticament contrastats, així com de textos en Braille i alfabet llatí, en un format còmode de portar, agafar i llegir de forma visual i tàctil, permet obtenir la informació més rellevant durant la visita al teatre de la ciutat romana a persones amb diferents capacitats.

Uns altres treballs desenvolupats al si del LAB/PAP, com ara el de Paula Arredondo García, subratllen l'experimentació sensorial al teatre romà de Clunia. Inspirant-se en projectes com els realitzats per Inclusive Studio per a entorns naturals, que empen diferents elements per a l'apreciació sonora i hàptica de l'entorn, *Clunia a través de los sentidos* (2018) naix amb l'objectiu de transmetre la riquesa del lloc a tots els usuaris, per a posar en valor el patrimoni pel que existeix i no solament pel que va ser. Realitzat sota les premisses del disseny universal, el projecte consisteix en un recorregut sensorial per la passarel·la superior del teatre amb cinc pauses que, a més de transmetre informació sobre l'edifici, constitueixen una forma excel·lent d'apreciació del patrimoni com a paisatge; un paisatge que està lligat als sentits: la materialitat, el vent, l'aigua, etc. La proposta es formalitza en cinc fites distribuïdes al llarg del deambulatori, als llocs significatius definits per les escales d'accés a la graderia. D'alguna manera, les fites proporcionen escala a un deambulatori que en època romana es trobava cobert i jalonat per una successió de columnes. Així, a partir de les diferents fites, es convida l'usuari a evocar, a tocar, a jugar i escoltar els diferents sons, alhora que la visió de conjunt incideix en la geometria del teatre.

La idoneïtat dels mitjans digitals com a recurs de suport en el disseny d'informació

Malgrat els indubtables beneficis de l'experimentació sensorial en els paisatges patrimonials, circumstàncies com ara les viscudes amb la Covid-19, per exemple, amb la impossibilitat de visitar de forma presencial aquests llocs, impulsa que els recursos digitals d'informació siguin també implementats i emprats com a eines d'enorme utilitat per al coneixement dels paisatges patrimonials i com a suport essencial als sistemes d'informació presents al lloc. Eines com ara les aplicacions per a telèfon intel·ligent o la realitat augmentada permeten dissenyar noves experiències interactives, de forma no invasiva, per la qual cosa es perceben com a idònies per a aportar informació en els paisatges

patrimonials que requereixen de moderació i respecte cap al lloc. Carlos Matilla Pérez, motivat per la facilitat de la informació immediata, prèvia i posterior que poden produir les TICs i els dispositius digitals mòbils sobre un determinat lloc, i la seua possibilitat de ràpida adaptació a noves investigacions i circumstàncies, realitzà dins del LAB/PAP un projecte de *wayfinding* digital per al jaciment arqueològic de Tiermes. El seu treball, destacat entre els “50 Talentos. Ideas para un mundo mejor” de la Biall lberoamericana de Diseño (BID, Madrid, 2019), es materialitzava en una aplicació amb les funcions de recórrer, navegar, escanejar i descobrir, que pretén millorar l'experiència de l'usuari i completar la informació de la senyalística existent actualment, per a orientar el visitant i descobrir els béns patrimonials mitjançant experiències de realitat augmentada.

Enfocament inclusiu, coherència, equilibri i sostenibilitat

Igual que amb tots els elements d'una intervenció en el paisatge patrimonial, en el disseny d'informació i senyalística és important no resultar intrusius i ser coherents amb el conjunt. Partim, així mateix, de la necessitat d'afrontar el tema amb realisme i sostenibilitat. S'han de plantejar uns criteris d'accessibilitat compatibles i realment viables, amb l'objectiu que totes les persones tinguen informació de la memòria material. No és possible desenvolupar una sola teoria objectiva i universalment vàlida, sinó que cada cas s'ha d'estudiar en profunditat per a donar solucions sensibles, útils, raonables i respectuoses (Juncà Ubierna 2008: 4-11). Així, un determinat paisatge patrimonial, per la seua rellevància i interès didàctic, pot necessitar recursos especialitzats i experimentals, de més complexitat, que recórreguen a la percepció a través dels diferents sentits; i en altres casos, els esforços s'han de dirigir a dissenyar millor els recursos d'informació existents per a fer-los com més inclusius millor, i parar esment a paràmetres d'ergonomia, visualització, comprensió i implantació. La consideració conjunta de criteris sostenibles i de disseny inclusiu, que busquen solucions coherents i equilibrades, redundarà en benefici de tots, a través del seu major gaudi i coneixement.

Agraïments: Proyecto de investigación: Accesibilidad y diseño inclusivo en paisajes patrimoniales. Análisis, estrategias de actuación y modelos de diseño de información. Ministeri de Ciència i Innovació. Convocatòria 2020 de «Proyectos I+D+i» orientada a les restes de la societat.

Productos y proyectos para la diversidad

Lola Merino
Ángeles Rodrigo

Profesoras de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño
Universitat Politècnica de València

Adultos
PERSONAS jóvenes
mayores infancia
integración

No hay un modelo único de usuario. Adultos, niños, jóvenes, mayores, zurdos, diestros, ..., la diversidad resulta evidente, es la principal característica que define el colectivo humano y una importante oportunidad de enriquecimiento tanto en lo intelectual como en lo afectivo. Es necesario diversificar el diseño de productos para que se ajuste en cada caso a las distintas necesidades o tratar de que cumplan las expectativas a las que sirven, de manera universal. El objetivo minimizar el esfuerzo en la realización de acciones y posibilitar que estas acciones se puedan llevar a cabo de forma autónoma y segura, independientemente de la habilidad o capacidad del usuario, de manera que el resultado de la acción concluida sea de éxito.

No hi ha un model únic d'usuari. Adults, infants, joves, majors, esquerrans, destres..., la diversitat resulta evident, ja que és la principal característica que defineix el col·lectiu humà i una important oportunitat d'enriquiment tant en el vessant intel·lectual com en l'afectiu. És necessari diversificar el disseny de productes perquè s'ajuste en cada cas a les diferents necessitats que se sol·liciten, o realitzar dissenys que complisquen les expectatives a què serveixen, de manera universal. L'objectiu: minimitzar l'esforç en la realització d'accions i posibilitar que aquestes accions es puguin dur a terme de manera autònoma i segura, independentment de l'habilitat o capacitat de l'usuari, de forma que el resultat de l'acció conclusa siga d'èxit.



PARA ZURDOS

Abrelatas, sacacorchos y navaja multiusos diseñados para que los zurdos realicen tareas comunes de manera natural del modo que las realizaría una persona diestra. En el abrelatas, el filo de corte queda a la derecha de las aletas y como en el sacacorchos y el manejo de la navaja, se produce el giro en el sentido contrario a las agujas del reloj.



PER A ESQUERRANS

Obridor, llevataps i navaixa multiusos dissenyats perquè els esquerrans realitzin tasques comunes de manera natural del mode que les realitzaria una persona dreta. En l'obridor, el tall de tall queda a la dreta de les aletes i com en el llevataps i el maneig de la navaixa, es produïx el gir en el sentit contrari a les agulles del rellotge.

AYUDAS
García 1880
 MOVILIDAD



APOYO para todos

Diseño de productos seguros, fiables y actuales para ampliar el apoyo y la movilidad del usuario. Muletilas y bastones, con ergonómicas y cuidadas empuñaduras, que ofrecen un agarre cómodo; fustes plegables o extensibles que aportan versatilidad a su utilización, transporte y almacenaje; múltiples accesorios y conteras variables en tamaño y en forma que mejoran la estabilidad; aplicando materiales y técnicas de nueva generación.

SUPPORT PER A TOTS

Disseny de productes segurs, fiables i actuals per a ampliar el suport i la mobilitat de l'usuari. Crosses i bastons, amb ergonòmiques i cuidades empunyadures, que ofereixen un agarre còmode; fustos plegables o extensibles que aporten versatilitat a la seua utilització, transport i magatzematge; múltiples accessoris i virolles variables en grandària i en forma que milloren l'estabilitat; aplicant materials i tècniques de nova generació.

COE*TED

Mascota interactiva para activar la comunicación y la memoria de las personas mayores que se encuentran solas. Además de recordar citas médicas, tareas o toma de medicamentos, este simpático animalito puede alentar la práctica de ejercicio, transmitir alegría o enfado con su piar según nuestra actividad y movimientos e incluso puede salvarnos la vida enviando un mensaje de alerta.

Mascota interactiva per a activar la comunicació i la memòria de les persones grans que es troben soles. A més de recordar cites mèdiques, tasques o presa de medicaments, aquest simpàtic animallet pot encoratjar a la pràctica d'exercici, transmetre alegria o enuig amb el seu piular segons la nostra activitat i moviments i fins i tot pot salvar-nos la vida enviant un missatge d'alerta.

Máster de Ingeniería del Diseño UPV

Diseño/Disseny:
Manuel Guardiola.
Ignacio Gutierrez.
Alfonso Reyes.
Lorena Salagre.



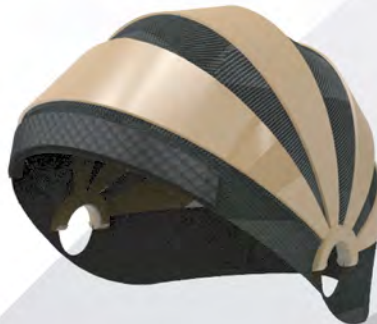
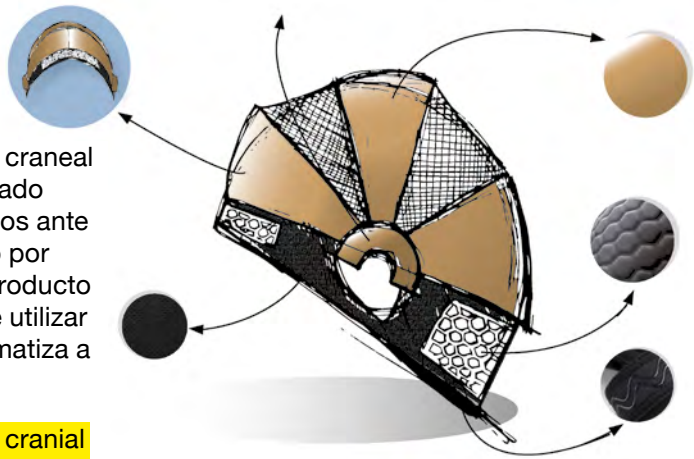
KAVALIER

Este casco de protección craneal está especialmente diseñado para proteger a los usuarios ante caídas por inestabilidad o por crisis epilépticas. Es un producto cómodo, estético, fácil de utilizar y atemporal que no estigmatiza a su portador.

Aquest casc de protecció cranial està especialment dissenyat per a protegir els usuaris contra caigudes per inestabilitat o per crisi epilèptiques. És un producte còmode, estètic, fàcil d'utilitzar i atemporal que no estigmatitza el portador.

Màster d'Enginyeria del Disseny UPV

Diseño/Disseny: Raquel Garijo Pascual.






EXPLORE

Juego infantil multisensorial que favorece la estimulación del tacto relacionando formas y sonidos. Es un diseño inclusivo pues permite también el aprendizaje a través del juego a personas con disfunción visual. Los altavoces reproducen sonidos de animales y con relieves y texturas la identificación de animales desde la exploración dactilar.



Joc infantil multisensorial que afavoreix l'estimulació del tacte relacionant formes i sons. És un disseny inclusiu perquè permet també l'aprenentatge a través del joc a persones amb disfunció visual. Els altaveus reproduïxen sons d'animals i té relleus i textures que permeten la identificació d'animals des de l'exploració dactilar.

Máster de Ingeniería del Diseño UPV

Diseño/ Disseny:
Tania Matús y Manuel Pascual Martínez.



GOLDEN YEARS

Sistema inspirado en la radio clásica, permite grabar conversaciones, canciones, anécdotas, recetas y demás cosas que las personas mayores quieran compartir y/o reproducir.

Sistema inspirat en la ràdio clàssica, que permet enregistrar converses, cançons, anècdotes, receptes i altres coses que les persones majors vulguen compartir i/o reproduir.

Màster d'Enginyeria del Disseny UPV

Diseño/Disseny: Isabel Heredia.



SEÑALÉTICA PARA CENTRO DE DÍA

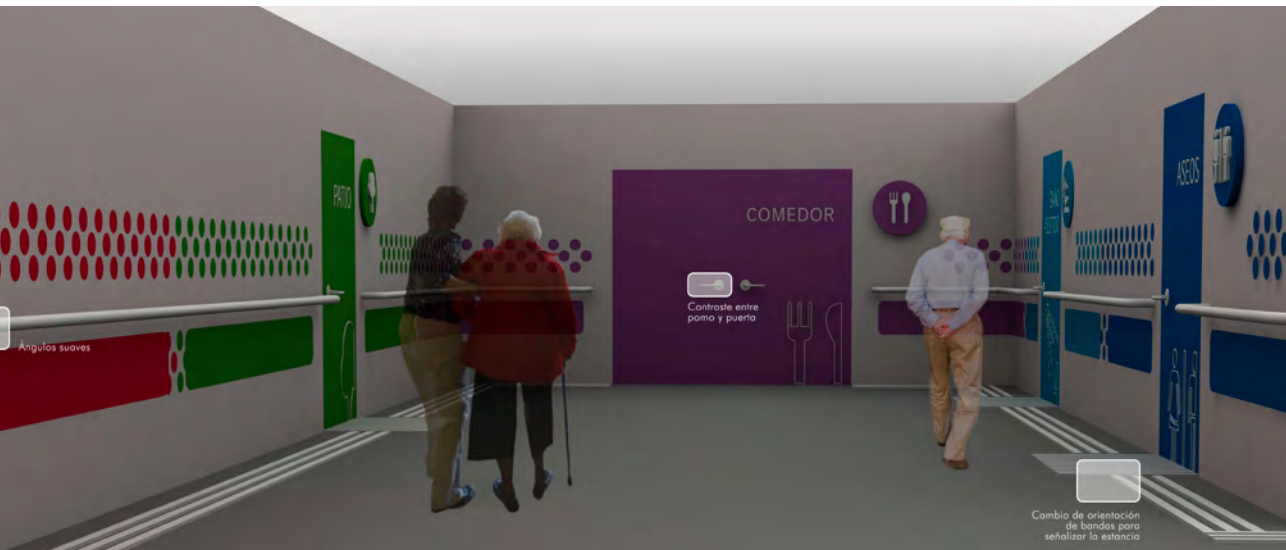
Diseño de la señalética para un centro de día, basada en la relación de tamaños, colores y contrastes que facilitan la identificación y retención a los usuarios mayores.

SENYALÍSTICA PER A CENTRE DE DIA

Disseny de la senyalística per a un centre de dia, basada en la relació de tamany, colors i contrast per a facilitar la identificació i retenció als usuaris grans.

Máster de Ingeniería del Diseño UPV

Diseño/Disseny:
Cristian Picazo Vizuete,
Benjamín García Benet,
Elisa García Sáez.



SOCIAL **solidario** **Inclusivo** **participativo** DIVERSIDAD

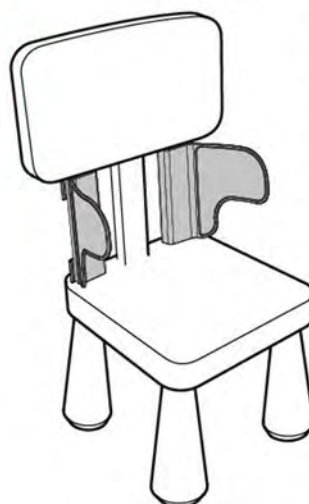
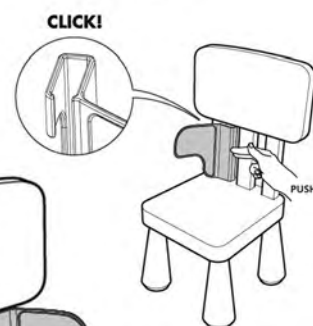
El diseño inclusivo, social, participativo, busca solucionar problemas, cubrir necesidades, con la finalidad expresa de aportar bienestar para la sociedad y para las personas. Los productos o proyectos diseñados bajo estas premisas se centran en el compromiso de buscar soluciones en favor del bien común, en el diseño responsable, en el aprovechamiento de los recursos y del potencial humano, favoreciendo la integración, el ahorro de energía, el desarrollo sostenible y el acceso a los recursos que son de primera necesidad. En definitiva, el diseño al servicio de todo aquello que contribuye a hacer un mundo mejor para todos.

El disseny inclusiu, social, participatiu, busca solucionar problemes, cobrir necessitats, amb la finalitat expressa d'aportar benestar per a la societat i per a les persones. Els productes o projectes dissenyats sota aquestes premisses se centren en el compromís de buscar solucions en favor del bé comú, en el disseny responsable, en l'aprofitament dels recursos i del potencial humà, per a afavorir la integració, l'estalvi d'energia, el desenvolupament sostenible i l'accés als recursos que són de primera necessitat. En definitiva, el disseny al servei de tot allò que contribueix a fer un món millor per a tothom.

IKEA THIS ABLES

ThisAbles de IKEA, Milbat y Access Israel. En lugar de adquirir muebles nuevos, IKEA lanza esta serie de complementos, descargables desde su web, e imprimir en 3D, que facilitan el uso y disfrute de sus muebles a personas con necesidades especiales. Entre ellos encontramos un interruptor de gran tamaño, Mega Switch, o accesorios como el huggy-chair_CUP y el huggy-chair_SAFE.

ThisAbles d'IKEA, Milbat i Access Israel. En lloc d'adquirir mobles nous, IKEA llança aquesta sèrie de complementos, descarregables des del seu web, i imprimir en 3D, que faciliten l'ús i gaudi dels seus mobles a persones amb necessitats especials. Entre aquests trobem un interruptor de mida gran, Mega Switch, o accessoris com ara el huggy-chair_CUP i el huggy-chair_SAFE.



AMA

Kit de elementos de supervivencia pensados con el objetivo de llegar a la persona y ayudarla a reconocerse y sentir que puede acceder a una vida más digna. Fácil de transportar, usar y reutilizar.

Conjunt d'elements de supervivència pensats amb l'objectiu d'arribar a la persona i ajudar-la a reconèixer-se i sentir que pot accedir a una vida més digna. Fàcil de transportar, usar i reutilitzar.



Máster de Ingeniería del Diseño UPV

Diseño/Disseny: Anabel Caiza, Víctor Hernández, Josep Ros.

Diseño y desarrollo de recursos educativos y soportes visuales para la educación de niños y jóvenes sobre el valor del agua en la India. Escuela de Charadu. Proyecto ADSIDEO y beca del Centro de Cooperación al Desarrollo UPV.



WATER ABOUT project

Disseny i desenvolupament de recursos educatius i suports visuals per a l'educació de xiquets i joves sobre el valor de l'aigua a l'Índia. Escola de Charadu. Projecte ADSIDEO i beca del Centre de Cooperació al Desenvolupament UPV.



Máster de Ingeniería del Diseño UPV

TFM Gonzalo Trenor Yrizar.



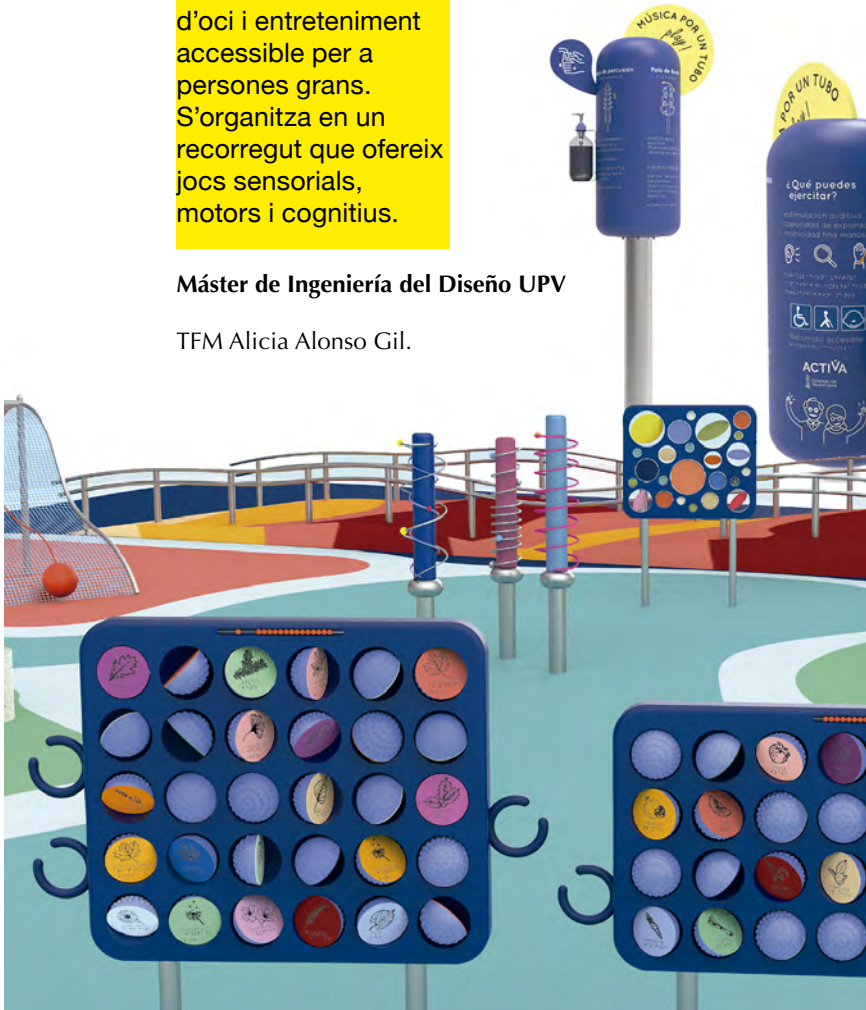
ACTIVA

Activa es una instalación de elementos de ocio y entretenimiento accesible para personas mayores. Se organiza en un recorrido que ofrece juegos sensoriales, motores y cognitivos.

Activa és una instal·lació d'elements d'oci i entreteniment accessible per a persones grans. S'organitza en un recorregut que ofereix jocs sensorials, motors i cognitius.

Máster de Ingeniería del Diseño UPV

TFM Alicia Alonso Gil.





REFUGIO PLEGABLE

Diseño de un sistema de refugio plegable para situaciones de emergencia. El sistema ofrece habitáculos modulares que atenúan las dificultades de vida para refugiados, personas que huyen de la guerra o de la pobreza de sus países de origen. El sistema es ligero, de producción económica y minimiza su impacto en el medio ambiente.

INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN

1. Extraer las unidades del embalaje y retirar el film de plástico



2. Retirar la cinta de seguridad



3. Desplegar la estructura central



4. Desplegar las estructuras extensibles y fijarlas con las cuatro piquetas



Diseño/Disseny:
Raquel Albiñana Palacios.

REFUGI PLEGABLE

Disseny d'un sistema de refugi plegable per a situacions d'emergència. El sistema ofereix habitacles modulars que atenuen les dificultats de vida per a refugiats, persones que fugen de la guerra o de la pobresa dels seus països d'origen. El sistema és lleuger, de producció econòmica i minimitza el seu impacte al medi ambient.

CO-DISEÑO con Centro de Danza Inclusiva Caterina
Programa Glocal UPV 2020

Kalma es un producto para relajarse y practicar la respiración, de fácil agarre, al movimiento suave de abrir y cerrar acompaña la inspiración y espiración. Co-diseñado con usuarios con síndrome de Down y el Centro de Danza Inclusiva Caterina de Valencia.

KALMA

CODISSENY amb Centre de Dansa Inclusiva Caterina

Programa Glocal UPV 2020

Kalma és un producte per a relaxar-se i practicar la respiració, de fàcil subjecció, ja que al moviment suau d'obrir i tancar acompanya la inspiració i l'expiració.

Codissenyat amb usuaris amb síndrome de Down i el Centre de Dansa Inclusiva Caterina de València.



Máster de Ingeniería del Diseño UPV

Proyecto diseño:

Adrià Benaiges Harbig, Andrea Descalzo Mascarós, Irene Fuentes Vela, Santiago Morales González en colaboración con Salvador Albert.



PATH

CO-DISEÑO con Centro de Danza Inclusiva Caterina
Programa Glocal UPV 2020

Este sencillo producto ayuda a entender el espacio individual y grupal en el aprendizaje del movimiento y la danza. Un juego de recorridos en el que, a partir del uso del color, cada participante debe seguir su propio recorrido sin interrumpir la trayectoria de sus compañeros.

CODISSENY amb Centre de Danza Inclusiva Caterina
Programa Glocal UPV 2020

Aquest senzill producte ajuda a entendre l'espai individual i grupal en l'aprenentatge del moviment i la dansa. Un joc de recorreguts en què, a partir de l'ús del color, cada participant ha de seguir el seu propi recorregut sense interrompre la trajectòria dels seus companys.

Máster de Ingeniería del Diseño UPV

Proyecto diseño: Ariadna Arastey Gibaja, Laura Consuegra del Coso, Rafael Moreno Baixauli en colaboración con Salvador Albert.

diseño tecnología Recursos

auditiva
cognitiva
visual
motora
accesibilidad

El diseño accesible va dirigido a todos los posibles usuarios, poniendo especial énfasis en la generación de experiencias inclusivas. El resultado es la creación de productos orientados a superar limitaciones, a abordar la diversidad de capacidades y de cualidades físicas o cognitivas que se puedan dar. Se busca además, que este diseño accesible sea un diseño usable, en el que la interactividad entre producto y usuario se suceda de manera sencilla e intuitiva, sea eficiente y proporcione satisfacción al interesado. El resultado de la experiencia debe imponerse al estado de limitación y proporcionar un sentimiento de bienestar y de superación estimulantes, que impulsen la autonomía y el autodesarrollo del individuo.

El disseny accessible va dirigit a tots els possibles usuaris, en posar especial èmfasi en la generació d'experiències inclusives. El resultat és la creació de productes orientats a superar limitacions, a abordar la diversitat de capacitats i de qualitats físiques o cognitives que es puguin donar. Es busca, a més, que aquest disseny accessible siga un disseny usable, en què la interactivitat entre producte i usuari se succeeixca de manera senzilla i intuïtiva, siga eficient i proporcione satisfacció a l'interessat. El resultat de l'experiència s'ha d'imposar a l'estat de limitació i proporcionar un sentiment de benestar i de superació estimulants, que impulsen l'autonomia i l'autodesenvolupament de l'individu.

GAFAS Eyesynth

Eyesynth es un sistema de comprensión visual para invidentes. Esta formado por unas gafas que registran el espacio circundante en 3D. Estas imágenes son enviadas a un micro-ordenador, que las procesa en tiempo real, y las transforma en sonidos intuitivos, comprensibles, que le permite al invidente reconocer el entorno de manera inmediata.

Eyesynth és un sistema de comprensió visual per a invidents. Està format per unes ulleres que registren l'espai circumdant en 3D. Aquestes imatges s'envien a un microordinador, que les processa en temps real, i les transforma en sons intuïtius, comprensibles, que permet a l'invident reconèixer l'entorn de manera immediata.



eyesynth

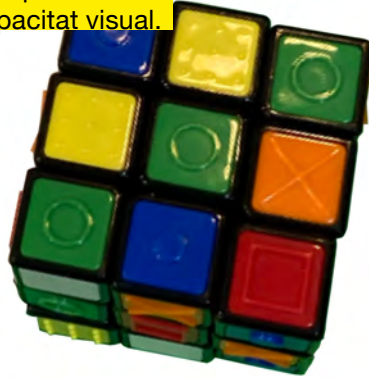
www.eyesynth.com

AlegreDesign®

CUBO RUBIK

Cubo de Rubik adaptado para las personas con discapacidad visual.

Cub de Rubik adaptat per a les persones amb discapacitat visual.



MUÑECA FAMOSA

Muñeca de tela para fomentar la integración social a través del juego y familiarizar a los niños con el código Braille.

NINA FAMOSA

Nina de tela per a fomentar la integració social a través del joc i familiaritzar els infants amb el codi Braille.



SEN

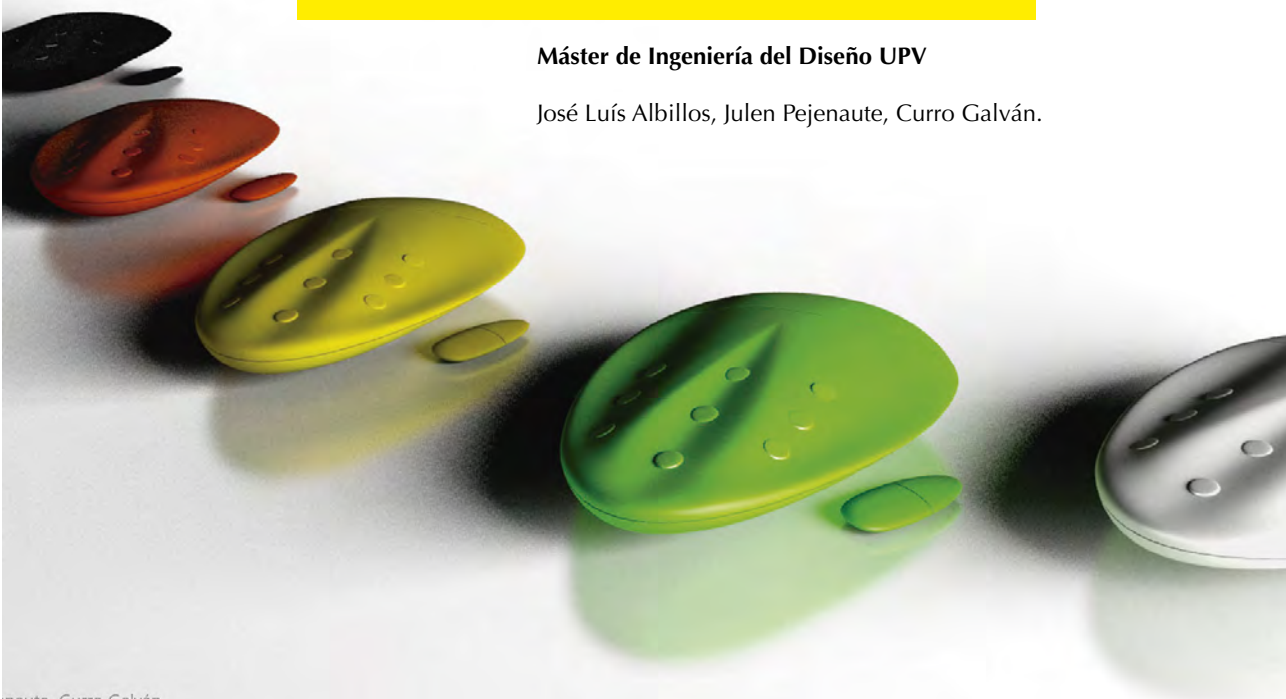
“Sen, music for all” es un diseño para personas con sordera que permite sentir la música a través de otros estímulos sensoriales como la vibración, la temperatura y el color. Es un objeto ergonómico, agradable al tacto y de fácil uso que favorece una experiencia distinta de la música para cualquier usuario.

“Sen, music for all” és un disseny per a persones amb sordesa que permet sentir la música a través d'altres estímuls sensorials, com són la vibració, la temperatura i el color. És un objecte ergonòmic, agradable al tacte i de fàcil ús que afavoreix una experiència diferent de la música per a qualsevol usuari.



Máster de Ingeniería del Diseño UPV

José Luís Albillos, Julen Pejenaute, Curro Galván.



SIENTE VALENCIA _ POSTALES INCLUSIVAS

«Siente Valencia»,
Diseño de una
colección de postales
valencianas en relieve
para autoproducción
en impresión 3D, que
posibilita la accesibilidad
a personas invidentes.
Un producto innovador
que ofrece la posibilidad
de sentir la ciudad de
Valencia a través del
tacto. Finalista premios:
Acento G 2016.

SENT VALÈNCIA _ POSTALS INCLUSIVES

“Sent València”, disseny d'una
col·lecció de postals valencianes
en relleu per a autoproducció
en impressió 3D, que possibilita
l'accessibilitat a persones invidents.
Un producte innovador que ofereix
la possibilitat de sentir la ciutat de
València a través del tacte. Finalista
premis Acento G 2016.

TFG de Teresa Catalán San Martín.



VAJILLA MENGIN

Vajilla y cubiertos adaptados para personas con discapacidad visual total o parcial, con un diseño que permite identificar y emplear de manera fácil los distintos elementos. Tanto el plato como el vaso permiten el control del contenido, impiden tocar la comida facilitando su disposición y la limpieza de la zona de uso.

TENEDOR



VAIXELLA

Vaixella i coberts adaptats per a persones amb discapacitat visual total o parcial, amb un disseny que permet identificar i emprar de manera fàcil els diferents elements. Tant el plat com el got permeten el control del contingut, impedeixen tocar el menjar i en facilita la disposició i la neteja de la zona d'ús.

Máster de Ingeniería del Diseño UPV

Eduard Villar, Xabier Aguirre,
Ignacio Aznar.



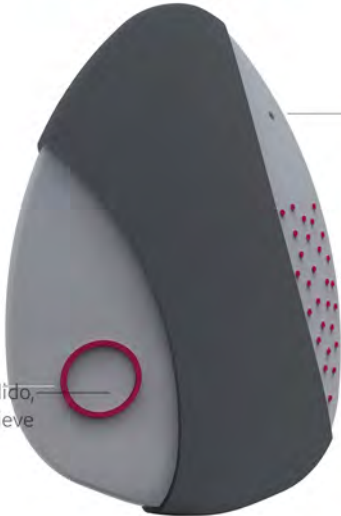
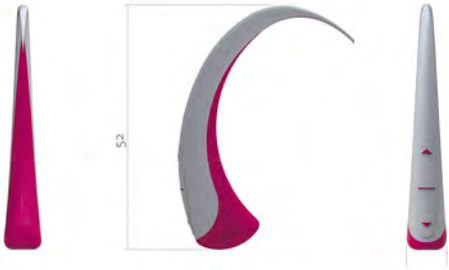
WID

Dispositivo de uso personal para guía urbana.

Dispositiu d'ús personal per a guia urbana.

Máster de Ingeniería del Diseño UPV

Jessica Fernández, María Arribas,
Luisa Camarena, Ricardo Peña.

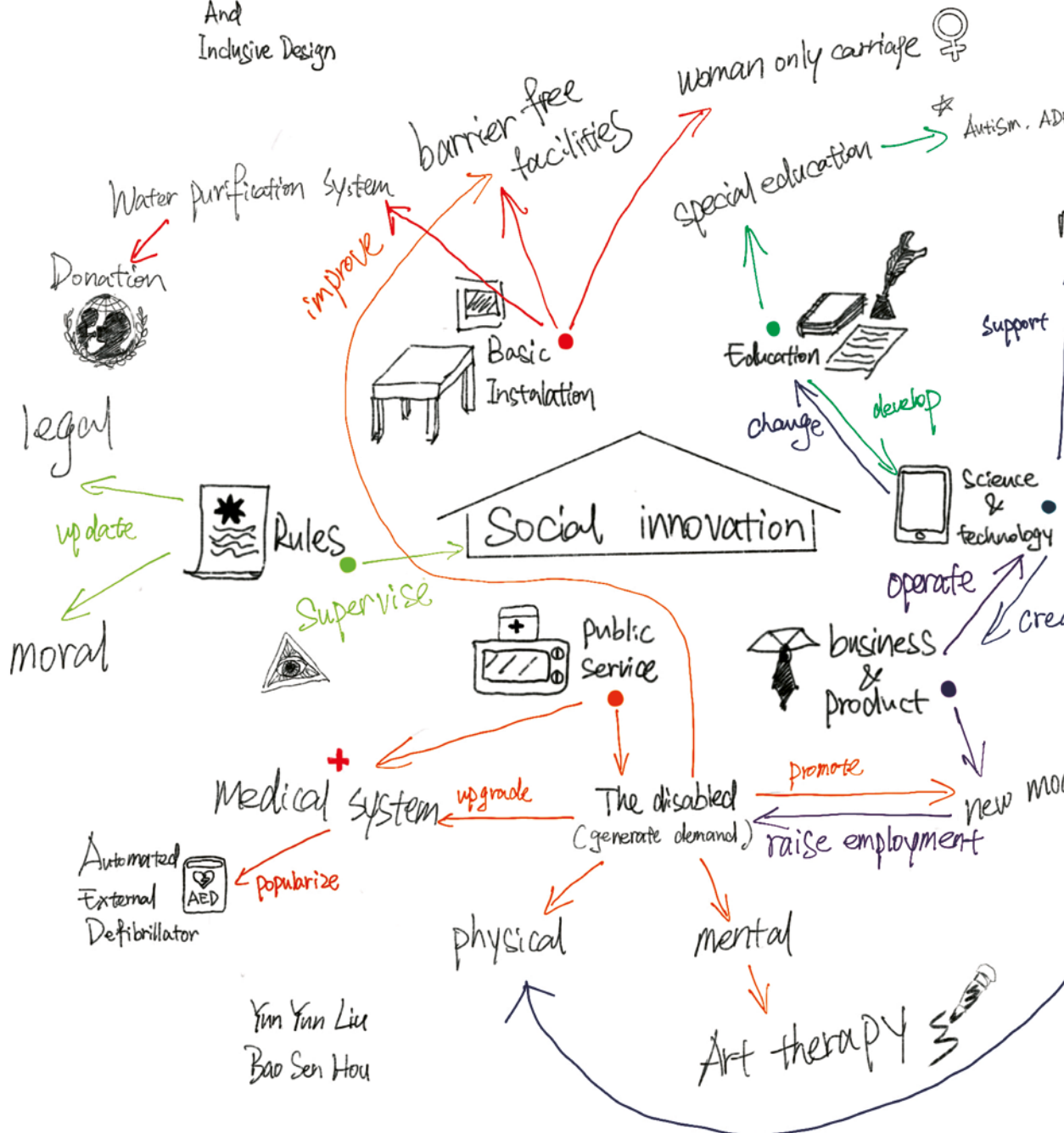


receptor de sonido

pulsar para indicar por voz el lugar de destino deseado, se ha dispuesto una textura que facilita la localización del área de grabado

pulsador de encendido, círculo con relieve

Mindmap
Social Innovation, Accessibility
And
Inclusive Design



Yin Yun Liu
Bao Sen Hou

ocio
movilidad

Apropiación
colectivo Público
sostenible

El espacio público debe ser un espacio vitalista que favorezca la socialización y la relación entre los ciudadanos, que promueva la apropiación y reafirme el sentimiento territorial; un espacio desde el que se acceda a los servicios de la ciudad. Para ello debemos diseñar el entorno de modo que sea accesible, se afiance la percepción de seguridad y se pueda realizar cualquier actividad con autonomía y seguridad. Hay que desarrollar la movilidad sostenible, de proximidad, de forma que los desplazamientos peatonales, con bici o con transporte público se vean reforzados con equipamientos y servicios adecuados. De este modo se promueve la interacción creativa y el encuentro informal entre los ciudadanos, actividades que afianzan el sentimiento de colectividad.

L'espai urbà ha de ser un espai vitalista que afavorisca la socialització i la relació entre els ciutadans, que promoga l'apropiació i referme el sentiment territorial; un espai des del qual s'accedisca als serveis de la ciutat. Per a això, hem de dissenyar i planificar les nostres ciutats de manera que siguin accessibles, en què es reforce la percepció de seguretat i es pugui realitzar qualsevol activitat amb autonomia i seguretat; promoure una mobilitat sostenible, de proximitat, de manera que els desplaçaments per als vianants, amb bici o amb transport públic, es vegin reforçats, i dotar-les amb equipaments i serveis que generen espais útils, que promoguen la interacció creativa i la trobada informal entre els ciutadans, activitats que afermen el sentiment de col·lectivitat.

SILLA ANFIBIA

Permite disfrutar a las personas con limitaciones de movilidad de la playa y el baño en el mar. Estas sillas facilitan el desplazamiento por la arena y la flotación de modo cómodo y seguro, fomentando la accesibilidad y el disfrute de este entorno natural.

CADIRA AMFÍBIA

Permet gaudir a les persones amb limitacions de mobilitat de la platja i el bany a la mar. Aquestes cadires faciliten el desplaçament per l'arena i la flotació de manera còmoda i segura, ja que fomenten l'accessibilitat i el gaudi d'aquest entorn natural.



Isla de aprendizaje para instalación en espacios abiertos como equipamiento sostenible y polivalente. Está diseñada para ofrecer un espacio accesible con servicios tecnológicos, para reuniones y aprendizaje donde compartir proyectos, formación, desarrollar la creatividad, o sencillamente tomarse un descanso.

GINKGO

Illa d'aprenentatge per a instal·lació en espais oberts com a equipament sostenible i polivalent. Està dissenyada per a oferir un espai accessible amb serveis tecnològics, per a reunions i aprenentatge on compartir projectes, formació, desenvolupar la creativitat, o senzillament prendre's un descans.

TFG Eva del Cotillo Contrí.



BE AWARE

Co-diseño de punto de transferencia y movilidad en el espacio público que tiene como objetivo fomentar la participación, la sensibilización y el conocimiento de problemas ambientales, alimentación sana, intereses particulares y experiencias positivas de los usuarios. Su diseño obtenido de la interrelación con los usuarios de una parada múltiple de autobuses, se caracteriza por una imagen ligada a la reutilización de objetos y materiales. EPS project.

Diseño/*Disseny*: Marijke Stoel, Lisa Folkertsma, Linnea Thor, Sebastian Clawn, Hugo Oliveira.



Codisseny de punt de transferència i mobilitat a l'espai públic que té com a objectiu fomentar la participació, la sensibilització i el coneixement de problemes ambientals, alimentació sana, interessos particulars i experiències positives dels usuaris. El seu disseny obtingut de la interrelació amb els usuaris d'una parada múltiple d'autobusos, es caracteritza per una imatge lligada a la reutilització d'objectes i materials.



A NEW SPACE CONCEPT

A NEW SPACE CONCEPT es un diseño innovador que desarrolla un espacio abierto y libre que facilita el movimiento de los usuarios con sillas de ruedas y un sistema de agarre y seguridad a múltiples alturas.

A NEW SPACE CONCEPT és un disseny innovador que desenvolupa un espai obert i lliure que facilita el moviment dels usuaris amb cadires de rodes i un sistema de subjecció i seguretat a múltiples altures.



Premio Diseño Cátedra Stadler 2016

Diseño/Disseny: Pablo Lardón, María Goñi, Noelia Cirac.

HORTUS

Diseño de productos de uso público para disfrutar de jardines y espacios abiertos. La serie ideada para las personas mayores, propone elementos como una instalación de juegos de mesa, un panel digital musical y de actividades, y unos prismáticos para la observación de pájaros y vegetación. Todos ellos adaptables en altura y con accesorios de seguridad para los usuarios. EPS project.

Disseny de productes d'ús públic per a gaudir de jardins i espais oberts. La sèrie, ideada per a les persones grans, proposa elements com ara una instal·lació de jocs de taula, un panell digital musical i d'activitats i uns prismàtics per a l'observació d'ocells i vegetació. Tots aquests adaptables en altura i amb accessoris de seguretat per als usuaris.

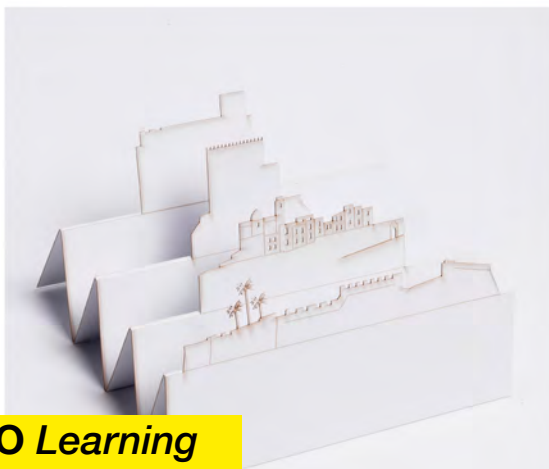
Diseño/Disseny:
Natasza Stanicka, Jim Zwinkels,
Claire Darmody, Cecilie Larke Larsen,
Pablo Van Nerum, Emma Ball.



turismo
patrimonio
ocio
valor
CULTURA
identidad **LOCAL**

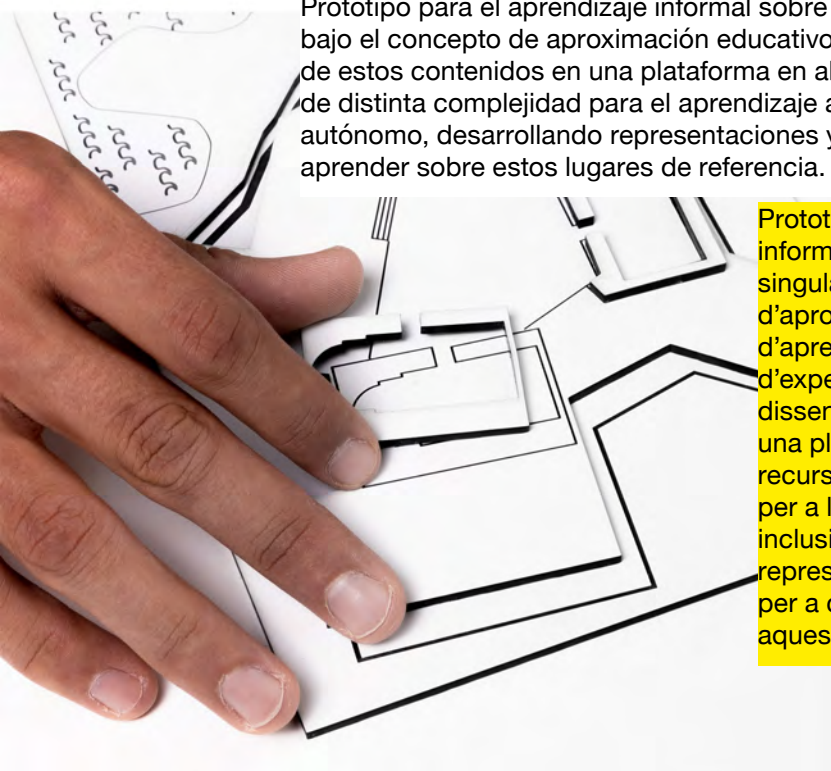
El diseño de dispositivos y recursos que faciliten el acercamiento de todos los ciudadanos al turismo, el ocio, la cultura y el patrimonio, es otro de los retos importantes del diseño inclusivo. Productos para la orientación o “wayfinding”, recursos digitales o recursos táctiles, entre otros, aproximan el entorno al usuario y le facilitan su comprensión e interpretación, proporcionan experiencias propias que estimulan su curiosidad y comunican el valor de lo que se muestra. Estos recursos ofrecen un gran potencial para comunicar y divulgar contenidos, son herramientas muy útiles para transmitir valores y conocimiento a todos los colectivos.

El disseny de dispositius i recursos que faciliten l'acostament de tots els ciutadans al turisme, l'oci, la cultura i el patrimoni, és un altre dels reptes importants del disseny inclusiu. Productes per a l'orientació o wayfinding, recursos digitals o recursos tàctils, entre d'altres, aproximen l'entorn a l'usuari i li faciliten la seua comprensió i interpretació, proporcionen experiències pròpies que estimulen la seua curiositat i comuniquen el valor del que es mostra. Aquests recursos ofereixen un gran potencial per a comunicar i divulgar continguts, són eines molt útils per a transmetre valors i coneixement a tots els col·lectius.



Proyecto **INDICO Learning**

Prototipo para el aprendizaje informal sobre arquitecturas singulares bajo el concepto de aproximación educativo "hands on". El diseño de estos contenidos en una plataforma en abierto, ofrece recursos de distinta complejidad para el aprendizaje adaptado, inclusivo y autónomo, desarrollando representaciones y productos, para conocer y aprender sobre estos lugares de referencia.



Prototip per a l'aprenentatge informal sobre arquitectures singulars sota el concepte d'aproximació educatiu d'aprenentatge pràctic o d'experiències pràctiques. El disseny d'aquests continguts en una plataforma en obert, ofereix recursos de diferent complexitat per a l'aprenentatge adaptat, inclusiu i autònom, desenvolupant representacions i productes, per a conèixer i aprendre sobre aquests llocs de referència.

Proyecto investigación AICO 12017/046. Generalitat Valenciana.
Equipo: Hugo A. Barros, Antonio Manuel Sintas, Monica Val, Jose Luis Higon, Francisco Hidalgo, Marina Puyuelo, Pedro Fuentes Dura.

Poblado íbero la Bastida de les Alcuses. Moixent (Valencia)

MAQUETA TÁCTIL

Modelo tridimensional en bronce que reproduce a una escala adecuada a la exploración táctil, los principales elementos de la arquitectura doméstica Ibera: la proporción, distribución y organización funcional de las estancias junto al sistema constructivo y a los revestimientos empleados.

Model tridimensional en bronze que reproduïx, a una escala adequada a l'exploració tàctil, els principals elements de l'arquitectura domèstica íbera: la proporció, la distribució i l'organització funcional de les estances al costat del sistema constructiu i els revestiments emprats.

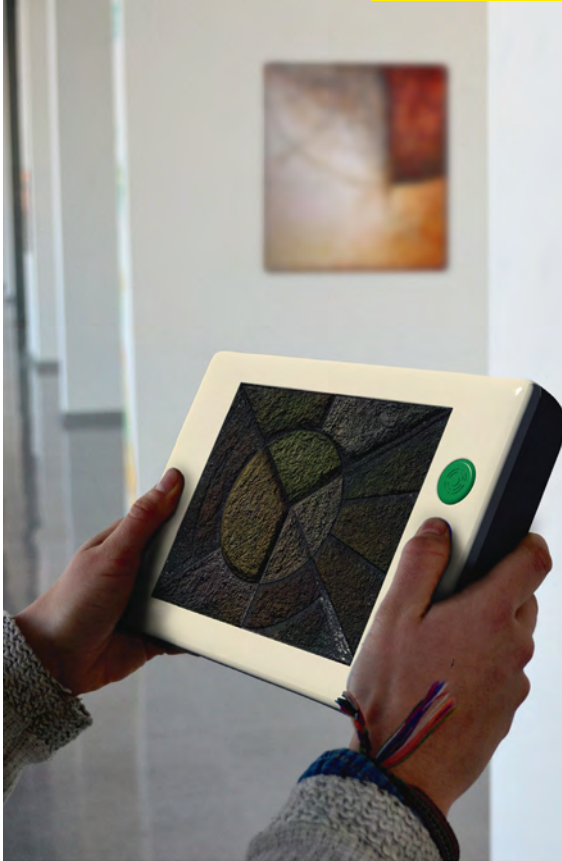


Maqueta tàctil casa Ibera.
Bastida de les Alcusses, Moixent

Diseño/Disseny:
Marina Puyuelo, Lola Merino,
Mónica Val.
Maquetas Real.



ART TOUCH



Dispositiu que fa més accessibles les obres d'art, exposades als museus i altres espais culturals, a les persones amb discapacitat visual. Pantalla tàctil capaç de canviar de forma per a mostrar de manera volumètrica les obres exposades.

Dispositiu que fa més accessibles les obres d'art, exposades als museus i altres espais culturals, a les persones amb discapacitat visual. Pantalla tàctil capaç de canviar de forma per a mostrar de manera volumètrica les obres exposades.

Máster de Ingeniería del Diseño UPV

Diseño/Disseny:
Julián Lizán, Goizane Herrera.

Un producto que permite a través del tacto, distinguir formas y texturas evocando monumentos culturales o representaciones de ciudades en forma de postales.

SENS_POSTALES CULTURALES

Un producte que permet, a través del tacte, distingir formes i textures per a evocar monuments culturals o representacions de ciutats en forma de postals.



Máster de Ingeniería del Diseño UPV

Diseño/Disseny:
Isabel Crespo, Jesús Jornet,
Pamela Pérez.



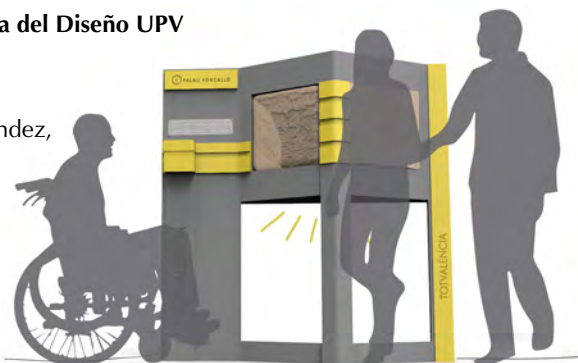
TOTVALÈNCIA

Diseño de un recorrido accesible, guiado a través de un mapa con relieve que indica las rutas accesibles a los próximos puntos del tour. Permite conocer los rincones de alto interés cultural de la Ciudad de Valencia de forma experiencial, y llevarse un recuerdo único a través de los sentidos.

Disseny d'un recorregut accessible, guiat a través d'un mapa amb relleu que indica les rutes accessibles als pròxims punts del circuit turístic. Permet conèixer els racons d'alt interès cultural de la ciutat de València de manera experiencial, i emportar-se un record únic a través dels sentits.

Máster de Ingeniería del Diseño UPV

Diseño/Disseny:
Julia Catalán Hernández,
Florencia Di Salvo,
Elie Barberau.



ORIGAME “Wonderwall”

ORIGAME Cartel o mural interactivo. Pared interactiva que reacciona al movimiento del usuario, cuando el usuario se acerca un panel específico se iluminará y mediante voz informará del evento en particular.

Paint-thing interactivo y reproductor de música. Texto en braille e información escrita para personas con discapacidad visual. Pantalla táctil que muestra información sobre eventos. Pavimentos táctiles con vibración e iluminación. EPS project.

Cartell o mural interactiu. Paret interactiva que reacciona al moviment de l'usuari, quan l'usuari s'acosta un panell específic s'il·luminarà i, mitjançant veu, informarà sobre l'esdeveniment en particular.

Paint-thing interactiu i reproductor de música. Text en Braille i informació escrita per a persones amb discapacitat visual. Pantalla tàctil que mostra informació sobre esdeveniments. Paviments tàctils amb vibració i il·luminació.



Diseño/Disseny:

Thomas Buisson, Cristina Castro, Aurore Donnat, Michiel Geluk, Mihaela Zegheanu.



**AJUNTAMENT
DE VALÈNCIA**

LAS NAVES



**UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA**



Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño

PREMIO

**Innovación Social
y Urbana 2021**

GLOCAL: diseño y accesibilidad a través del design thinking

17 noviembre, 2020

Proyecto desarrollado desde Ingeniería del Diseño de UPV.

Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño

CO-Designing with people from Caterina center

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

ÀREA DE COOPERACIÓ AL DESARROLLE

experiencias de **GLOCAL/20**

Co-diseño

DISEÑO Y ACCESIBILIDAD
MASTER Ingeniería del Diseño

con personas con
diversidad del
Centro Caterina

Meeting **1**

Aula Dibujo ETSID - Centro Caterina
10 Noviembre 2020 - 15:00-16:00-17:00 horas

Durante el año 2020 se está desarrollando desde el área de **Ingeniería del Diseño** de **UPV** un proyecto de **co-diseño** con **diversidad funcional** financiado en el programa **GLOCAL** del **Centre de Cooperació al Desenvolupament**.

Dirigido por **Marina Puyuelo** y **Ángeles Rodrigo** (profesorado Doctor UPV) de la asignatura "Diseño y Accesibilidad" del **Master Ingeniería del Diseño**, el proyecto se está llevando a cabo en colaboración con el **Centro Caterina de danza inclusiva**, de

Siguiendo la metodología del **Design Thinking**, por el momento se ha llevado a cabo la fase de empatía entre los distintos participantes, usuarios, especialistas y actividades que se llevan a cabo. En la siguiente fase, partiendo de unas propuestas consensuadas, se definirán en mayor medida para compartirlas de nuevo en un proceso iterativo y participativo con el grupo en las siguientes sesiones. Los resultados serán presentados al término del proyecto.

The poster features a black background with white and yellow text. At the top, it includes logos for the 'Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño' and 'UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA ÀREA DE COOPERACIÓ AL DESARROL·LAMENT'. The main title 'experiencias de Co-diseño' is in large white font, with 'GLOCAL/20' in yellow. Below this, 'DISEÑO Y ACCESIBILIDAD MASTER Ingeniería del Diseño' is written in smaller white text. Three yellow bars contain the text 'con personas con', 'diversidad del', and 'Centro Caterina'. A photograph shows a group of people in a park-like setting, with a dog visible. At the bottom, 'Meeting 0' is written in white, with a large yellow '0'. The location 'Jardines del Turia Puente Calatrava' is printed at the very bottom.

Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
ÀREA DE COOPERACIÓ AL DESARROL·LAMENT

CO-Designing with people
from Caterina center

experiencias de **GLOCAL/20**
Co-diseño
DISEÑO Y ACCESIBILIDAD
MASTER Ingeniería del Diseño

con personas con
diversidad del
Centro Caterina

Meeting **0**

Jardines del Turia Puente Calatrava

GLOCAL: diseño y accesibilidad a través del design thinking

17 noviembre, 2020

Proyecto desarrollado desde Ingeniería del Diseño de UPV.

CO-Designing with people from Caterina center

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
ÀREA DE COOPERACIÓ AL DESARROLLE

Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño

experiencias de **GLOCAL/20**
Co-diseño
DISEÑO Y ACCESIBILIDAD
MASTER Ingeniería del Diseño

con personas con
diversidad del
Centro Caterina

Meeting 1

Aula Dibujo ETSID - Centro Caterina
10 Noviembre 2020 - 15:00-16:00-17:00 horas

Durante el año 2020 se está desarrollando desde el área de **Ingeniería del Diseño** de **UPV** un proyecto de **co-diseño** con **diversidad funcional** financiado en el programa **GLOCAL** del **Centre de Cooperació al Desenvolupament**.

Dirigido por **Marina Puyuelo** y **Ángeles Rodrigo** (profesorado Doctor UPV) de la asignatura "Diseño y Accesibilidad" del **Master Ingeniería del Diseño**, el proyecto se está llevando a cabo en colaboración con el **Centro Caterina de danza inclusiva**, de

Siguiendo la metodología del **Design Thinking**, por el momento se ha llevado a cabo la fase de empatía entre los distintos participantes, usuarios, especialistas y actividades que se llevan a cabo. En la siguiente fase, partiendo de unas propuestas consensuadas, se definirán en mayor medida para compartirlas de nuevo en un proceso iterativo y participativo con el grupo en las siguientes sesiones. Los resultados serán presentados al término del proyecto.

The poster features a black background with white and yellow text. At the top, it includes logos for the 'Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño' and 'UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA ÀREA DE COOPERACIÓ AL DESENVOLUPAMENT'. The main title 'experiencias de Co-diseño' is in large white font, with 'GLOCAL/20' in yellow. Below this, 'DISEÑO Y ACCESIBILIDAD MASTER Ingeniería del Diseño' is written in smaller white text. Three yellow bars contain the text 'con personas con', 'diversidad del', and 'Centro Caterina'. A photograph shows a group of people in a park-like setting, with a dog in the background. At the bottom, 'Meeting 0' is written in white, with a large yellow '0'. The location 'Jardines del Turia Puente Calatrava' is printed at the very bottom.

Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
ÀREA DE COOPERACIÓ AL DESENVOLUPAMENT

CO-Designing with people
from Caterina center

experiencias de **GLOCAL/20**
Co-diseño
DISEÑO Y ACCESIBILIDAD
MASTER Ingeniería del Diseño

con personas con
diversidad del
Centro Caterina

Meeting **0**

Jardines del Turia Puente Calatrava

EXPOSICIÓN

Casas para jugar

Exposición: CASAS PARA JUGAR. 5 de julio-28 de agosto 2022

Profesorado. Beatriz García Prósper y Patricia Rodrigo

<https://dibujo.webs.upv.es/casas-para-jugar/>





CASAS PARA JUGAR

"Casas para jugar" explora una tipología tradicional de juguetes en el actual contexto histórico donde la sociedad, en su conjunto, vive con más tecnología que nunca. Una muestra monográfica que atiende a la evolución de un producto a través de tres momentos: pasado, presente y futuro.



INFORMACIÓN DE LA EXHIBICIÓN
Día y hora de apertura
Precio de entrada
Reservación de entradas
Programa de actividades

CASAS PARA JUGAR



Casas para jugar.
Un proyecto de València Capital Mundial
del Diseño 2022 en el Museo Nacional de
Cerámica y Artes Suntuarias “González Martí,”
dirigido por Beatriz García Prósper y Patricia
Rodrigo Franco, de la Universitat Politècnica
de València, en colaboración con la Cátedra
de Infancia y Adolescencia de la UPV.

EXPOSICIÓN

Comisarias:
Beatriz García Prósper y
Patricia Rodrigo Franco.

Organiza:
NEXUS Design Centre en
colaboración con la Cátedra
de Infancia y Adolescencia
de la UPV.

Co-organiza:
Museo Nacional de
Cerámica y Artes Suntuarias
"González Martí".

Diseño Expositivo:
Beatriz García Prósper y
Patricia Rodrigo Franco.

Producción:
Departamento de Dibujo.
Escuela Técnica Superior de
Ingeniería del Diseño.
Universitat Politècnica de
València.

Diseño gráfico:
Patricia Rodrigo Franco y
Beatriz García Prósper.

5 JULIO - 28 AGOSTO
MUSEO NACIONAL
DE CERÁMICA Y
ARTES SuntuARIAS
"GONZÁLEZ MARTÍ".

Carrer del Poeta Querol, 2
46002 València.

CATÁLOGO

Edición:
AIJU - Instituto Tecnológico
de Producto Infantil y Ocio.

Textos:
© de los autores.

Diseño:
Patricia Rodrigo Franco y
Beatriz García Prósper.

Fotografía:
© de los autores.

Impresión y encuadernación:
Diseñarte Novabernia.

Depósito legal:

ISBN:
978-84-09-41786-5

Impreso en España

Acceso electrónico:
www.culturaydeporte.gob.es/mnceramica/recursos/publicaciones-digitales/otras-publicaciones-digitales.html

NEXUS
DESIGN CENTRE



CÁTEDRA DE INFANCIA
Y ADOLESCENCIA
UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA



Red de Universidades por
la Infancia y la Adolescencia

TALLER INFANTIL

Organiza:
NEXUS Design Centre
en colaboración con la
Cátedra de Infancia y
Adolescencia de la UPV.

Co-organiza:
Museo Nacional de
Cerámica y Artes Suntuarias
"González Martí".

Diseño del taller:
Beatriz García Prósper y
Patricia Rodrigo Franco.

Producción:
Escuela Técnica Superior
de Ingeniería del Diseño.
Departamento de Dibujo.
Cátedra de Infancia y
Adolescencia de la UPV.

Dinamización del taller:
Alba García Lázaro
Lucía Talavera Moraga
José Jesús Rodríguez Darías



Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño



departament de Dibuix



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



Asociación Española de
Fabricantes de Juguetes



aiju Instituto
Tecnológico
de Producto Infantil y Ocio



CASAS PARA JUGAR



WORLD DESIGN
CAPITAL
VALENCIA 2022



GOBIERNO
DE ESPAÑA

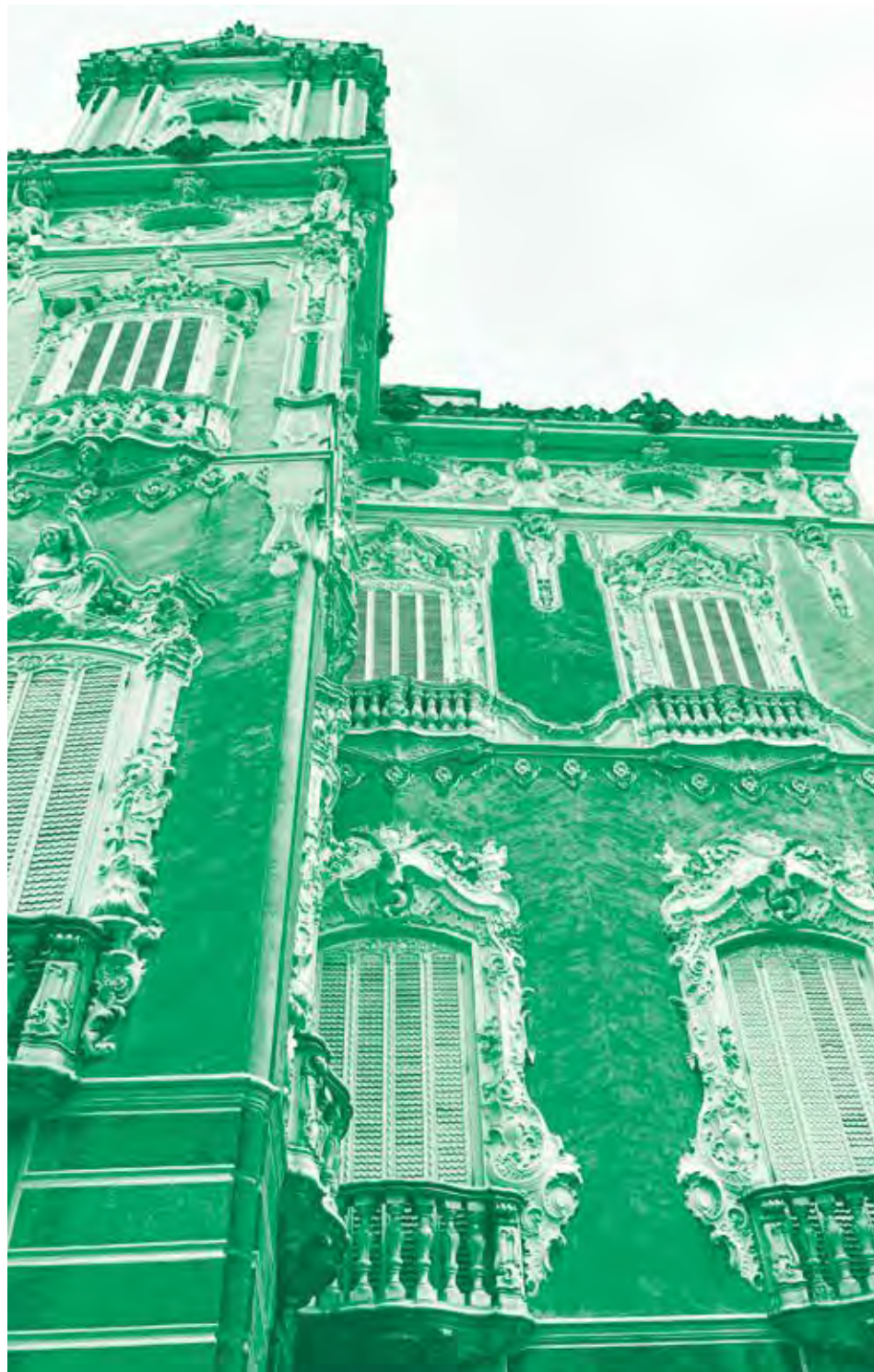
MINISTERIO
DE CULTURA
Y DEPORTE



Museo Nacional
de Cerámica y
Artes Suntuarias
"González Martí"

ÍNDICE

- 08 **El Museo Nacional de Cerámica y las casas de juguete.**
Jaume Coll Conesa.
- 12 **Diseñar el juego.**
Miguel Arraiz García.
- 14 **La Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño en València Capital Mundial del Diseño 2022.**
Juan Antonio Monsoriu Serra.
- 16 **La casa de juguete como elemento de innovación desde la práctica docente e investigadora.**
Ruben Tortosa Cuesta.
- 18 **La investigación del usuario como motor del diseño: pasado, presente y futuro de los juguetes como producto y representación de la sociedad.**
Isabel Pardo Baldoví y Pablo Busó Alós.
- 22 **Innovación y tradición se dan la mano en casas para jugar.**
Maite Francés Barceló.
- 26 **El juego, un derecho fundamental de la infancia y la adolescencia.**
Vicente Cabedo Mallol.
- 32 **Casas para jugar. Pasado, presente y futuro del juego de las casitas.**
Beatriz García Prósper y Patricia Rodrigo Franco.



_FACHADA EXTERIOR DEL MUSEO NACIONAL DE CERÁMICA Y ARTES Suntuarias "GONZÁLEZ MARTÍ"

PALACIO DEL MARQUÉS DE DOS AGUAS DE VALÈNCIA

EL MUSEO NACIONAL DE CERÁMICA Y LAS CASAS DE JUGUETE.

Jaume Coll Conesa.

Director del Museo Nacional de Cerámica y Arte Suntuarias "González Martí".

La tradición de la industria juguetera de la Comunitat Valenciana ocupa más de un siglo en poblaciones como Ibi (Alicante). Sin embargo, el juguete, en especial en cerámica, se fabricó con cierta abundancia ya en época medieval, cuando se inició la tradición de *La Escuradeta* que ha pervivido en el mercadillo anual que se celebra entre la festividad de la Virgen de los Desamparados y el Corpus Christi, centrado en la venta de cerámica. Las pequeñas réplicas de las vajillas de uso cotidiano eran ya habituales en la Antigüedad. En Al-Andalus se popularizaron en el Reino nazarí de Granada y de ahí surgió la conexión con la producción de los alfareros mudéjares valencianos. Esas pequeñas vajillas se integraron en las llamadas casas de muñecas de toda Europa, pero no hay que olvidar que en el Antiguo Egipto o en China, bajo la dinastía Han, se confeccionaron reproducciones a escala del universo doméstico al realizar modelos de viviendas, de sentido religioso, vinculadas al culto funerario.

El Museo Nacional de Cerámica, cuyo título se amplió con la mención a las Artes Suntuarias en 1965, nació con la vocación de representar a las artes, industrias, personalidades creativas y tradiciones valencianas, encarnando la idea que propuso Vicente Blasco Ibáñez en su Discurso de nombramiento como Director Honoris Causa del Centro de Cultura Valenciana del 16 de mayo de 1921.

Manuel González Martí recuerda que su esposa, D^a Amelia Cuñat y Monleón, había heredado una casa de muñecas cuya construcción fue dirigida por el arquitecto Sebastián Monleón en 1845 para su hija Teresa Monleón y Rimbau, madre de Amelia. La representación mostraba un interior romántico a escala, con un salón y su mobiliario, sala de confianza, despacho, comedor, cocina, dormitorio y galería descubierta, con todo el equipamiento habitual. Dicho mueble desapareció de la casa de D. Manuel y D^a Amelia durante los años de la Guerra Civil, pero una vez fundado el Museo quiso evocarla con otra de similar cronología que fue adquirida al anticuario Joaquín Guzmán, que quedó instalada en la sala que M. González Martí llamó de "Juegos y diversiones" y que aún hoy podemos ver. Otra casita que se incorporó a las colecciones del Museo fue el modelo de un chalet de estilo racionalista donado



MUSEO NACIONAL DE CERÁMICA Y ARTES Suntuarias "GONZÁLEZ MARTÍ" (Nº INV. CE3/01057)

por D^a Rosario Lustonó y Cuñat, realizado por su padre Isidoro Lustonó. Mide 1,20 m. de longitud por 1,35 m. de profundidad y 1,20 m. de altura. Se acompañaba de un sinfín de muebles, lámparas, vajillas, etc. Todavía se menciona una tercera casita, inspirada en la que tenía la familia Arbona Marín en la playa y que disponía de puerta de ingreso, ventanas, balcones y cornisa del tejado.

El registro de donaciones del Museo recoge las efectuadas desde 1956 y en él se anota que D. Urbano Bermell Vedreño entregó "46 pequeños juguetes de cerámica" en 1961. En 1962 se celebró la primera feria del juguete en Valencia y de ahí surgió la iniciativa de crear un Museo del Juguete, lo que promovió importantes donaciones: más de 1200 juguetes y objetos en miniatura de don Antonio Ventura-Traveset González y su esposa doña Desamparados Hernández Asenside en 1963, seguida de las de D. José Galiana Soler o de D^a Pilar Simarro en 1968, entre otras.

Todo ello hizo que la prensa recogiera la creación del Museo Nacional del Juguete en el seno del Museo Nacional de Cerámica en 1968, materializada más tarde en la instalación de la sala "Juegos y diversiones", en cuya creación se involucró al alcalde de València, Sr. D. Vicente López Rosat, en 1971.

Esa pequeña microhistoria de un proyecto de Museo del Juguete en nuestro centro nos sirve de pórtico a la presentación de la exposición y catálogo "Casas para jugar. Pasado presente y futuro del juego de las casitas", que se vincula hoy al Museo del Juguete de la Universidad Politécnica de València y la Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño de la Universidad Politécnica de València.

REFERENCIAS

Anónimo. "Hacia la creación del Museo Nacional del Juguete: Será instalado en el Museo Nacional de Cerámica González Martí", *Las Provincias*, 8 de junio de 1968.

Anónimo. "Hacia la creación en Valencia de un Museo Nacional del Juguete: Será instalado en el Museo de Cerámica", *Jornada*, 20 de junio de 1968.

Anónimo. "Se ha creado el Museo Nacional del Juguete: Podrán recogerse en el viejas piezas de indudable valor artístico e incluso sentimental. Desde los caballetes de madera con peana de balacín, hasta las humildes tartanas de hojalata, tendrán cabida en sus salas", *La Verdad*, 27 de junio de 1968.

Ballesteros, Francisco. "Un Museo Nacional del Juguete ha sido creado en Valencia", *El Día*, 31 de junio de 1968.

Ballesteros, Francisco. "Se ha creado, en Valencia, el Museo Nacional del Juguete: a instancias de don Manuel González Martí, director del <Museo de Cerámica>", *El Adelanto*, 27 de junio de 1968.

González Martí, Manuel. "En el Museo de las Artes Suntuarias: Casitas de muñecas", *Levante*, 13 de junio de 1971.

González Martí, Manuel. "Muñecas en el Museo Nacional de Cerámica", *Las Provincias*, 9 de abril de 1968.

Mas Zurita, Elvira (2017): "III. La casa de muñecas del «González Martí» y el sueño de un museo del juguete", *Gaceta de Folchi*, nº 39, pp. 13-14.

P. "Ha sido creado en Valencia el Museo Nacional del Juguete. Será instalado en el de cerámica González Martí. Una iniciativa que debe ser acogida por todos los valencianos con muestras de verdadero agrado", *Levante*, 16 de junio de 1968.

DISEÑAR EL JUEGO.

12

Miguel Arraiz García.

Director de Proyectos de Valencia Capital Mundial del Diseño 2022.

El juego probablemente sea nuestro primer contacto con el diseño. Por ello es tan importante con qué iniciarse en el arte de desplegar la imaginación. Los valores que hay detrás de cada juego, que muchas veces a simple vista permanecen ocultos, requieren sin lugar a dudas una gran responsabilidad social.

En el juguete (entendido como objeto) este hecho se hace todavía más evidente, ya que muchos condicionantes adultos han sido trasladados a su diseño sin tener siempre en cuenta el público al que se dirigen. La presente exposición es un claro ejemplo de cómo un elemento que nos ha acompañado desde siempre ha evolucionado y de cómo el diseño de producto tiene una responsabilidad más allá de la meramente estética y funcional.

Las casas que habitamos, cada vez más flexibles y modulares, están siendo capaces de adoptar los avances sociales más recientes. A pesar de que el cambio es sistémico y, como tal, llevará su tiempo, año tras año encontramos novedosos materiales, distribuciones y usos líquidos en los que la delimitación de espacios ya no marca el camino. Pues lo estático da paso a un mayor dinamismo y una mayor multifunción, especialmente tras la pandemia y el cambio de prioridades que esta nos ha aportado.

Sin embargo, esta agilidad y apertura de miras puede que no se vea trasladada al caso específico de las casas de juguete. En ellas, las cuestiones de género continúan presentes. Y es en este punto en el que el diseño puede ayudar a alcanzar la tan deseada igualdad. Coincidiendo —como no podía ser de otro modo— con uno de los principales pilares estratégicos de València Capital Mundial del Diseño 2022.

Esta exposición no solo ayudará a imaginar nuevos escenarios en esta estrecha relación entre el hábitat y la infancia, también nos ayudará a entender el diseño como una disciplina transversal que abarca todos los campos sociales. Industria, artesanía, sociedad civil, administración... todos los actores han sido invitados a repensar su implicación, lo cual nos permitirá poner el acento no solo en las ya mencionadas cuestiones de género y diseño, sino también en la didáctica, en el uso de materia-

03 >>



les amables y adecuados para que niños y niñas disfruten del juego, en el diseño de producto y su seguridad para la infancia. Es el claro ejemplo de cómo cualquier elemento que se diseña requiere de multitud de inputs y aportaciones de diferentes sectores para funcionar, seducir al ojo del usuario y ser útil.

Que una exposición que reflexiona sobre todas estas cuestiones forme parte del programa oficial de València Capital Mundial del Diseño 2022 no es casualidad y resulta el complemento perfecto para cumplir los objetivos que se ha marcado desde el inicio: hacer llegar la importancia del diseño a la sociedad en su conjunto y generar los mecanismos para que forme parte cada vez más del día a día del tándem que se crea entre empresas, ciudadanía e instituciones.

LA ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍA DEL DISEÑO EN VALÈNCIA CAPITAL MUNDIAL DEL DISEÑO 2022.

Juan Antonio Monsoriu Serra.

Director de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño – UPV.

El año 2022 se recordará a la ciudad de Valencia como Capital Mundial del Diseño. La Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño-ETSID de la Universitat Politècnica de València está presente a través de la exposición ‘Casas para jugar’ en el magnífico enclave del Museo Nacional de Cerámica-González Martí durante los meses de julio y agosto.

Nuestra Escuela contribuye dentro del marco universitario con cerca de 3800 estudiantes y una media de egresados de 750 anuales repartidos en 5 titulaciones de grado (Ingeniería Aeroespacial, Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos, Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica Industrial y Automática e Ingeniería Mecánica) todos ellos reconocidos internacionalmente con el sello EUR – ACE y 6 Masters Universitarios (Diseño y Fabricación Integrada Asistidos por Computador, en Ingeniería del Diseño, en Mecánica de Fluidos Computacional, en Ingeniería Mecatrónica, en Ingeniería Aeronáutica, en Ingeniería del Mantenimiento, éstos dos últimos acreditados internacionalmente).

Al margen de datos cuantitativos, la escuela tiene como objetivo dar prioridad a iniciativas transversales que supongan una mejora de calidad a diferentes niveles. A este respecto, las iniciativas como el proyecto expositivo ‘Casas para Jugar’, suponen una oportunidad tanto para el alumnado como para nuestros egresados.

El reto de la exposición parte de reconocer nuestra historia para imaginar el futuro. Entender esta evolución pone en sintonía desde las piezas históricas hasta la propuesta de nuestros alumnos y egresados sin dejar de considerar a los productos comercializados a través de las empresas que participan en la exposición. Esta convivencia entre las autorías de las piezas posiciona precisamente al juguete



como producto con valor universal. Los juguetes son objetos que nos acompañan desde niños y que marcan la sociedad de una época. Como director de una escuela de ingeniería que alberga el Museo del Juguete de la UPV valoro especialmente iniciativas que contribuyan a un mejor conocimiento y reconocimiento de nuestro patrimonio cultural.

Además, con esta muestra, las comisarias han tenido muy presente que los valores del proyecto estén alineados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas. Un trabajo de investigación como punto de partida de los proyectos propuestos y seleccionados que evolucionan hacia juguetes sin género, saludables y creativos.

Entidades que dan apoyo al proyecto como: la AEFJ (Asociación Española de Fabricantes de Juguetes), AIJU (Instituto Tecnológico de Productos Infantiles y Ocio) y ASEPRI (Asociación Española de Productos para la Infancia) avalan el interés del proyecto y lo sitúa en el momento presente a nivel empresarial. Se trata de actividades de promoción del diseño que ponen de manifiesto el interés por la cultura de la investigación desarrollada desde la Universitat Politècnica de València.

Si con la exposición, la Universidad a través de la nuestra escuela, se presenta en la ciudad. Con el taller infantil se conecta directamente con los niños, las niñas y sus familias a través del juego como motor vital en el que experimentar, aprender y reflexionar de manera saludable. No se me ocurre mejor forma de contribuir a nuestra sociedad.

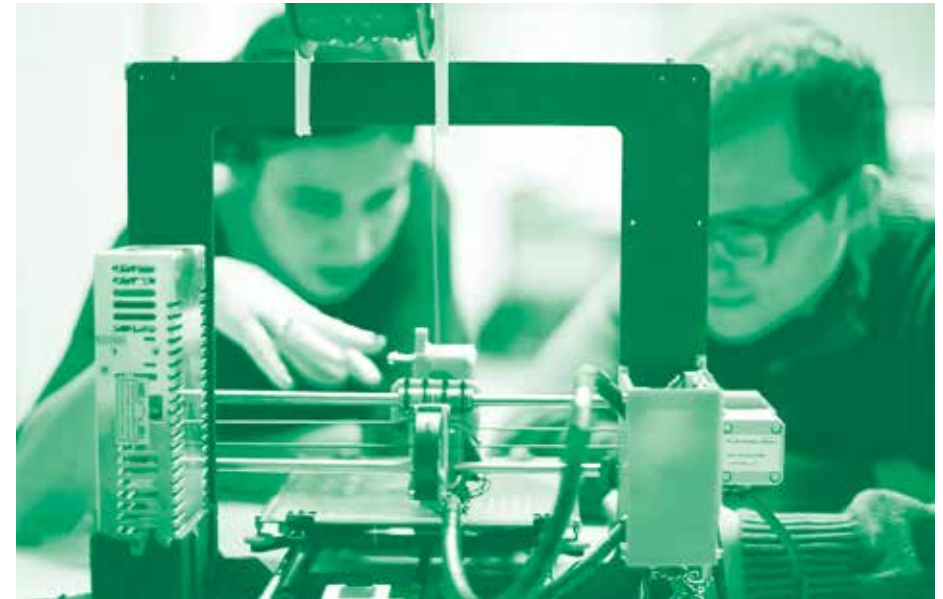
LA CASA DE JUGUETE COMO ELEMENTO DE INNOVACIÓN DESDE LA PRÁCTICA DOCENTE E INVESTIGADORA.

Rubén Tortosa Cuesta. Director del Departamento de Dibujo - UPV.

En pleno s. XXI la Universidad tiene una contribución vital a la realización de un espacio del conocimiento altamente creativo e innovador. Frente a los desafíos actuales de transformación tecnológica en una sociedad de la comunicación y la imagen, es necesario maximizar los talentos y las capacidades de todxs nosotrxs, participando plenamente en el aprendizaje desde la innovación sobre la base de la integración de la docencia y la investigación. La Universidad tiene un papel clave que desempeñar para afrontar los desafíos y promover el desarrollo del conocimiento de nuestrxs estudiantes, ayudándoles a desarrollar las competencias que necesitan, en un mercado de trabajo cambiante, que les permita convertirse en ciudadanos activos y responsables. Los escenarios de futuro se crean a partir de las propuestas de lxs jóvenes estudiantes, en este caso, de Diseño de la Escuela de Diseño-ETSID de la Universitat Politècnica de València.

Casas para Jugar es el resultado de éxito de la labor docente e investigadora de las profesoras del Departamento de Dibujo Beatriz García Prósper y Patricia Rodrigo Franco. Ambas son profesoras de la ETSID y miembros del Grupo de Investigación y Gestión del Diseño de la UPV y de NEXUS Design Centre donde dirigen el cuaderno de tendencias KIDS TRENDS BOOK. Desde finales de los 90 han participado realizando los informes de tendencias del juguete colaborando con la Asociación Española de Fabricantes de Juguetes y con el Instituto Tecnológico del Juguete.

Esta muestra indaga una tipología de juguetes en el contexto socio cultural actual donde la sociedad dispone de más tecnología que nunca. La temática se centra en la evolución del producto atravesando tres periodos: pasado, presente y futuro. Como punto de referencia histórica, la exposición cuenta con la imagen de la casa de muñecas del Museo del Juguete de la UPV. La muestra incluye productos de



empresas a nivel internacional y, además, maquetas y prototipos de egresados de la ETSID.

El proyecto expositivo incorpora las últimas tendencias de diseño de casas para jugar. La exposición tiene como objetivo mostrar el cambio de perspectiva, desde el punto de vista sociocultural, en la forma de adentrarse a este tipo de juguetes tan tradicionales. Se trata de entender nuestra historia para proyectar el futuro, partiendo de los múltiples puntos de vista y tratando de no categorizar. Aquí, el diseño de producto da respuesta ofreciendo nuevos valores de juego a estilos de vida de usuarios y usuarias contemporáneos. Siendo los jóvenes diseñadores quienes imaginan y proponen innovaciones conceptuales a través de sus proyectos.

A su vez, la exposición ambiciona poder mostrar la capacidad de los diseñadores noveles, concienciando a la industria del juguete y a la sociedad en general del valor prospectivo, actual y retrospectivo de sus ideas. Por otro lado, destacan los aspectos creativos del Grado en Diseño, en línea con el trabajo de la industria juguetera y de empresas que, tanto a nivel nacional como internacional, aportan su visión sobre estos productos tan tradicionales y a la vez con tantas posibilidades innovadoras.

Estamos convencidos que son lxs jóvenes estudiantes, a través de los conocimientos adquiridos en las aulas, quienes van a dar respuesta a los nuevos escenarios y retos. Esta muestra es el resultado de todo ello.



LA INVESTIGACIÓN DEL USUARIO COMO MOTOR DEL DISEÑO: PASADO, PRESENTE Y FUTURO DE LOS JUGUETES COMO PRODUCTO Y REPRESENTACIÓN DE LA SOCIEDAD.

Isabel Pardo Baldoví y Pablo Busó Alós.

Investigadores del Departamento User Research de AIJU – Instituto Tecnológico de Producto Infantil y Ocio.

El juego es una actividad con un marcado componente cultural y social que facilita la exploración e interacción con el contexto, el aprendizaje de las pautas sociales y el desarrollo de las habilidades necesarias para vivir y convivir en sociedad. En este sentido, los juguetes entrañan significados que trascienden los fines lúdicos y de ocio, para erigirse como dispositivos con historicidad, capaces de ilustrar la cultura del momento sociohistórico en el que son creados, pero también de preservarla, transmitirla y/o contribuir a transformarla. Se alzan, así, como productos culturales y como elementos de representación de la sociedad, componiendo su propio metarrelato, su narrativa interna, en tanto mediadores socioculturales, configuradores de la infancia y articuladores de puentes entre el pasado, el presente y el futuro.

Partiendo de esta premisa, el diseño y creación de juguetes es un proceso que responde y está mediatizado por los valores y tendencias que priman en la sociedad, por las necesidades y demandas de las personas usuarias. En el transcurso del tiempo, tanto la sociedad como la propia infancia se han ido transformando de manera significativa. Consecuentemente, el análisis y la reflexión sobre estas transformaciones constituye un aspecto de vital importancia en aras de asegurar el diseño óptimo de los juguetes. Es decir, que estos sean capaces de adaptarse a las características de las personas usuarias y satisfacer sus expectativas.

Este constituye uno de los objetivos prioritarios de AIJU, el Instituto Tecnológico de Producto Infantil y de Ocio, que cuenta con una trayectoria de más de 3 décadas al servicio de la investigación para la optimización del proceso de creación y desarrollo de los juguetes, desde la idea hasta su llegada al mercado.

Durante estos 30 años, el departamento de Investigación del Usuario de AIJU, ha ayudado a empresas jugueteras a incorporar al consumidor en su proceso de desarrollo de producto, fomentando de esta manera estrategias de co-creación. Se han desarrollado proyectos de éxito con empresas de toda índole, desde pequeñas empresas familiares con un alto espíritu emprendedor y tradición en la industria, hasta con grandes multinacionales.

La investigación sobre el juego y el juguete resulta fundamental para conocer los intereses, demandas y deseos de las personas usuarias. Y, a partir de ello, conceptualizar y generar nuevos productos adaptados a sus necesidades y características, que incorporen los valores sociales y los estilos de vida, la cultura del momento, presentándose como opciones óptimas para la sociedad actual.

La investigación del usuario infantil y su entorno debe ser capaz de conjugar una mirada compleja, que permita identificar las transformaciones que suceden en el transcurso del tiempo y el impacto que estas ejercen sobre el diseño de los juguetes. Este es el propósito perseguido por la exposición “Casas para jugar”, que cartografía el pasado, presente y futuro de la industria juguetera, enfatizando la importancia de contemplar la historia para entender el momento actual y avanzar hacia escenarios futuros.

Para alcanzar este objetivo la exposición focaliza la atención en las casas de juguete, que constituyen un excelente exponente de las transformaciones acontecidas en las últimas décadas. La complejidad, la globalización, la digitalización y la diversidad que caracterizan a la sociedad actual han propiciado una transformación significativa de los patrones y estilos de vida, de las pautas de comunicación, interacción y relación entre las personas, en definitiva, de las formas de habitar y representar el mundo.

Estos aspectos se dejan sentir con especial intensidad en los hogares, que en los últimos decenios han experimentado una metamorfosis profunda. A nivel de configuración de sus habitantes, se ha producido una auténtica revolución de los modelos de familia y de las identidades personales. Lo cual ha supuesto la ruptura de la tradicional estructura monolítica y su sustitución por un amplio mosaico de riqueza y diversidad. A su vez, también a nivel arquitectónico se han sucedido profundos cambios en el tejido residencial. Las viviendas unifamiliares, características

de la sociedad moderna, fueron progresivamente sustituidas por bloques uniformes y estandarizados típicos de la modernidad tardía, para avanzar en la actualidad hacia nuevos modelos de repensar la tipología de vivienda, mediatizados por las tendencias y los valores sociales. Desde las líneas arquitectónicas (que juegan con los colores, las formas y las estructuras), hasta la atención hacia la sostenibilidad (como las casas eficientes, los hogares pasivos o las casas ecológicas, que suelen combinar la construcción con materiales eco-friendly, el ahorro energético y la incorporación de elementos naturales), o la digitalización (ejemplo de ello son las Smart House, que introducen los avances en domótica con fines de gestión de la comunicación, la seguridad y el consumo energético).

Las casitas de juguete, como productos y elementos de representación social, también pueden reflejar estos procesos de transformación y atender a las demandas y exigencias que priman en la sociedad actual. Por ello, esta exposición, y la investigación que la sustenta, abren un interesante escenario para el análisis, el cuestionamiento y la reflexión. La exposición se erige como una iniciativa que combina el respeto y la voluntad de preservación del patrimonio lúdico, con la muestra de piezas históricas; la transmisión del estado del arte de la industria juguetera, a través de la participación de empresas internacionales del sector; y la proyección hacia el futuro, mediante los trabajos de jóvenes estudiantes que plantean propuestas innovadoras para incorporar en las casitas de juguete los valores y estilos de vida emergentes. En definitiva, una iniciativa que reafirma el potencial de la investigación como motor de avance hacia el diseño óptimo del juguete, acorde a las exigencias del momento y a las necesidades de las personas usuarias. Una mirada polifónica y politemporal para legitimar el pasado, repensar el presente e imaginar y reivindicar el próspero futuro de la industria juguetera.



INNOVACIÓN Y TRADICIÓN SE DAN LA MANO EN CASAS PARA JUGAR.

Maite Francés Barceló.

Directora de marketing de la Asociación Española de Fabricantes de Juguetes.

El juego es la esencia de la infancia en tanto que supone una actividad vital para el correcto desarrollo emocional, físico y social de los niños. Juegan los niños de ahora, pero también los animales o nuestros antepasados prehistóricos nos han dejado vestigios de juego.

Esta importancia del juego se encarna en sus diferentes manifestaciones a través de los juguetes, esas herramientas privilegiadas del juego de las que habla la catedrática Petra M^a Pérez y que son claros exponentes de la cultura que los ha visto nacer y evolucionar. De ahí que funcionen como símbolos de la cultura en la que ven inmersos, a través de los cuales podemos decodificar y extraer interesantes conclusiones sobre la época en que vivieron.

Uno de estos principales exponentes son las casitas de juguetes, a través de las cuales los niños reproducen la vida hogareña de los adultos, imitando roles y ensayando su yo futuro. No podemos olvidar, que la casa es el centro de la vida familiar y en ella encontramos no sólo cobijo, sino también alimento y entretenimiento.

Las casitas de juguetes son fieles testimonios de la cotidianidad de cada época, reproduciendo desde textiles y telas hasta vajillas, muebles y productos de alimentación que, por un lado, permiten el juego y por el otro proporcionan valiosa información al espectador adulto.

No obstante, más allá de su función lúdica o su utilidad como objeto antropológico, esta categoría de juguetes lleva aparejado un minucioso proceso de diseño en el que innovación y tradición se dan la mano en perfecta armonía, tratando por un lado de reproducir esa realidad en la que viven los niños, pero por el otro en introducir innovaciones que supongan elementos inesperados o incluso mecanismos que faciliten o incrementen la jugabilidad de estos productos.



_PALACTO CIBELES

EXPOSICIÓN ME GUSTA JUGAR

Y es que el diseño es la piedra angular sobre la que se asienta la producción de juguetes en la era industrial, no sólo por lo que atañe a su parte estética, sino también la relativa a la eficiencia en su fabricación, su facilidad para el montaje, su atractivo en el punto de venta o más recientemente su facilidad para reciclar o volver a reutilizar sus componentes en consonancia con los principios del ecodiseño.

Desde esta perspectiva del diseño, la exposición de Casas para Jugar aborda las casitas de juguetes desde una triple concepción:

Histórica, con la muestra de varias casitas del siglo XX.

Actual, con una selección de casitas de empresas jugueteras.

Futura, dónde se recogen las propuestas de maquetas y prototipos de jóvenes diseñadores y en las que se evidencia que las casas van más allá de ser meros habitáculos para las familias, con propuestas tan innovadoras como casas a las que se puede dar la vuelta, jugar en plena oscuridad o juegos de magia.

Es precisamente en esta área de futuro, donde los jóvenes diseñadores van más allá de la representación de la realidad, de la miniaturización de la sociedad o de los objetos decorativos para permitirse explorar todo su potencial creativo con innovadoras propuestas que invitan a soñar, algo que al fin y al cabo subyace en el propio universo simbólico del diseño y que comparte con el juego: despertar los sentidos, provocar el asombro y espolear el entusiasmo que nos permite imaginar.

Y es precisamente en este tipo de encuentros entre diseño y juguete donde se pone de manifiesto la estrecha relación entre ambos mundos que se ve reforzada, por la necesaria y próspera colaboración entre el ámbito universitario y la empresa, representada a través de la Asociación Española de Fabricantes de Juguetes, dado que ambas se nutren mutuamente de tendencias, necesidades y demandas.

Así los diseñadores vuelcan su saber hacer en el mundo de la empresa, mientras que ésta canaliza su creatividad a través de la dinámica del mercado, atemperando las creaciones a través de los materiales, procesos o estrategias necesarias para que un producto sea fabricado y comercializado.

Sin lugar a dudas, una exposición que más allá de las propuestas de juguetes que exhibe, es una manifestación del destacado papel que el diseño juega en este universo donde realidad y sueño van de la mano.



UNSPASH

KATSIARYNA ENDRUSZKIEWICZ

EL JUEGO, UN DERECHO FUNDAMENTAL DE LA INFANCIA Y LA ADOLESCENCIA.

27

Vicente Cabedo Mallol. Director de la Cátedra de Infancia y Adolescencia.
Presidente de la Red de Universidades por la Infancia y la Adolescencia.

Todos los estudios e investigaciones coinciden en señalar que el juego resulta un componente indispensable en el desarrollo físico, social, cognitivo, emocional y espiritual de los niños, niñas y adolescentes. Pese a su importancia y pese a su consideración como un derecho particular de la infancia y la adolescencia, la actividad del juego no ha sido valorada en gran medida durante mucho tiempo.

En el plano normativo, la primera referencia al juego, en el plano internacional, la encontramos en la Declaración de los Derechos del Niño, de 1959, al prescribir, en su Principio 7, que los niños deben disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales estarán orientados hacia los fines perseguidos por la educación. Sin embargo, su naturaleza como derecho no se reconocería hasta la aprobación de la Convención sobre los Derechos del Niño, en 1989. En concreto, su artículo 31, reconoce el derecho al juego junto al derecho al descanso, al esparcimiento y a actividades recreativas propias de su edad.

Empero su reconocimiento, el referido derecho al juego ha sido, durante mucho tiempo, minusvalorado con respecto a otros derechos de la citada Convención, como ha constatado el propio Comité de los Derechos del Niño. Y por este motivo, en febrero de 2013, se aprobó la Observación General N° 17 sobre el derecho del niño al descanso, el esparcimiento, el juego, las actividades recreativas, la vida cultural y las artes (artículo 31). Los objetivos que la Observación General se marca son aumentar la comprensión de la importancia del artículo 31 para el bienestar y el desarrollo del niño, así como asegurar el respeto y reforzar la aplicación de los aludidos derechos (párrafo 7). Centrándonos en el juego y la recreación, la misma señala que son esenciales para la salud y el bienestar del niño y que promueven el desarrollo de la creatividad, la imaginación y la confianza en sí mismo y en la propia capacidad, así como la fuerza y las aptitudes físicas, sociales, cognitivas y emocionales, además de contribuir a todos los aspectos del aprendizaje (párrafo 9).

En España, la Constitución de 1978 no hace referencia a este derecho de los niños, niñas y adolescentes en su Título I, relativo a los Derechos y Deberes Funda-

mentales. En realidad, nuestra Carta Magna, anclada en el paradigma anterior a la Convención de 1989, no relaciona derecho alguno de la infancia. Esta es, sin duda alguna, otra asignatura pendiente de nuestro texto constitucional. Por su parte, La Ley Orgánica 1/1996, de 15 de enero, de Protección Jurídica del Menor, tampoco hace mención al susodicho derecho, y este sí era el marco normativo adecuado para reconocerlo, máxime cuando su Título I lleva por rúbrica “De los derechos y deberes de los menores”. En el mismo se alude a algunos derechos, como son el derecho al honor, a la intimidad y a la propia imagen o el derecho a la información o la libertad de expresión, aunque no representa una lista exhaustiva ni cerrada en modo alguno. Por ello, en el artículo 3 de este Título se prescribe que los menores gozaran de los derechos que les reconoce la Constitución y los Tratados Internacionales de que España sea parte, especialmente la Convención sobre los Derechos del Niño y la Convención de Derechos de las Personas con Discapacidad. Y otra oportunidad perdida para incluir este derecho fue con la aprobación de Ley Orgánica 8/2015, de 22 de julio, de modificación del sistema de protección a la infancia y a la adolescencia, que afectó, por tanto, en gran medida a la LO 1/1996. Resulta incomprensible esta omisión, máxime habiéndose aprobado en 2013 la aludida Observación General nº 17 del Comité de los Derechos del Niño. Debería este derecho haberse incluido en esta reforma de la normativa sobre la infancia, asentando además el papel que corresponde a las Administraciones Públicas en la promoción del mismo.

A nivel infraestatal, la mayoría de Comunidades Autónomas (en adelante, CCAA) sí ha recogido en sus normas relativas a la infancia y la adolescencia el derecho al juego, considerándolo uno de los elementos esenciales de su (proceso de) desarrollo (CCAA de las Illes Balears, Madrid y el País Vasco), del crecimiento y la maduración de los niños y los adolescentes (Comunidad Autónoma de Cataluña), de su desarrollo evolutivo y proceso de socialización (CCAA de Andalucía, Cantabria, Castilla-La Mancha, Castilla-León, Comunitat Valenciana, La Rioja y Navarra), o para su educación y desarrollo como ciudadanos conscientes y responsables (Aragón). En concreto, en la Comunitat Valenciana, la Ley 26/2018, de 21 de diciembre, de derechos y garantías de la infancia y la adolescencia, establece, en su art. 67.1, intitulado Derecho al juego, que todos los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a que el juego forme parte de su actividad cotidiana como elemento esencial para su desarrollo evolutivo y proceso de socialización.

Se ha planeado si el juego puede ser considerado un derecho olvidado o, en su defecto, ignorado. Sin embargo, por todas estas referencias normativas al derecho al juego, no podría tildarse, hoy por hoy, como un derecho olvidado. Cuestión distinta es plantearnos la eficacia de las normas, el grado de implementación y cumplimiento de las mismas por parte de los distintos Estados. En este sentido, podría hablarse de un cierto “desconocimiento” de este derecho por parte de los poderes públicos, unido a una cierta indiferencia de la sociedad al respecto.



Por nuestra parte, desde la Cátedra de Infancia y Adolescencia de la Universitat Politècnica de València (UPV), siempre hemos tenido muy presente al juego en las actividades desarrolladas para niños, niñas y adolescentes, celebrando, desde el año 2014, ininterrumpidamente, el Día Internacional de Juego (28 de mayo). Por ello, cuando las profesoras de la UPV Beatriz García Prósper y Patricia Rodrigo Franco nos propusieron coorganizar, junto a NEXUS Desing Centre, la exposición Casas para jugar, aceptamos con sumo gusto. Sirva esta exposición para reivindicar el derecho al juego y su importancia en el desarrollo del niño, niña y adolescente. Y no olvidemos que hacer efectivo este derecho es una tarea que incumbe a todos, tanto a las administraciones públicas como a los progenitores, pero también al conjunto de la sociedad.

Resta felicitar a las comisarias de la exposición, las referidas profesoras García Prósper y Rodrigo Franco, por la organización de la misma, visibilizando un derecho tan importante para la infancia y la adolescencia como el derecho al juego.



CASAS PARA JUGAR. PASADO, PRESENTE Y FUTURO DEL JUEGO DE LAS CASITAS.

Beatriz García Prósper y Patricia Rodrigo Franco. Comisarias de la Exposición.

¿Cómo puede el diseño aportar innovación a juguetes tan tradicionales como las casitas de muñecas?

La exposición 'Casas para jugar' muestra el pasado presente y futuro de este juego tan tradicional como universal en el marco de València Capital Mundial del Diseño 2022¹. A través de los juguetes que componen la muestra se visualiza cómo la aplicación del estudio de tendencias favorece el desarrollo de nuevos productos.

El Museo Nacional de Cerámica y Artes Suntuarias "González Martí"², situado en el Palacio del Marqués de Dos Aguas de la ciudad de Valencia, alberga esta muestra durante los meses de julio y agosto de 2022.

El proyecto expositivo nace en el entorno de la UPV. Concretamente sus comisarias³ desarrollan su investigación en el contexto de la ETSID donde se alberga la sede del Museo de Juguete de la UPV⁴ y donde, además, se imparten contenidos en materia de diseño de juguetes. La investigación de tendencias en diseño infantil es la línea de trabajo en la que se fundamenta la labor tanto de investigación básica como de transferencia a empresas. Esta realidad ha favorecido el desarrollo de iniciativas en las que, como en esta muestra, se pone en valor el pasado para poder plantear el futuro. El interés, desde el punto de vista expositivo, radica en entender la evolución de un producto partiendo de modelos históricos de los siglos XIX y XX. La muestra continua su evolución con casas de juguete de empresas actuales y concluye con

1. Durante 2022 Valencia es la Capital Mundial del Diseño en el marco de la Organización Mundial del Diseño WDO. <https://www.wdcvalencia2022.com/val/>

2. El Museo Nacional de Cerámica y Artes Suntuarias "González Martí" es un museo de titularidad estatal. <https://www.culturaydeporte.gob.es/mnceramica/home.html>

3. Beatriz García Prósper y Patricia Rodrigo Franco son profesoras de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño de la Universitat Politècnica de València.

4. Museo del Juguete de la Universitat Politècnica de València.

propuestas de futuro como resultado de iniciativas de jóvenes diseñadores.

Anteriores iniciativas han mostrado un interés plausible hacia el mundo de la infancia y el diseño de los objetos que les rodean. Es el caso de la exposición 'Century of the Child: Growing by Design, 1900–2000'⁵ que tuvo lugar en el MoMA de Nueva York en 2012. En esta ocasión se llevó a cabo una visión retrospectiva e histórica sobre la evolución de la infancia y el diseño infantil a través del siglo XX desde una perspectiva moderna y como paradigma de un progresivo design thinking. El siglo XX se descubría como el del 'culto a la infancia' a través de un siglo de innovaciones estéticas, materiales y técnicas en el diseño para niños. Por tanto, la exposición enfatizaba la confluencia entre las culturas del diseño moderno y la infancia. A partir de esta filosofía se sucedían las piezas que albergaban la exposición: desde mobiliario infantil hasta el cómic o la ilustración; desde los juegos constructivos de 'De Stijl' hasta los personajes de Joaquín Torres-García de entre guerras. Los usuarios, niños y niñas, y sus circunstancias fueron el hilo conductor de esta muestra.

Otra propuesta interesante fue la exposición 'Giro Giro Tondo. Design for Children'⁶ en Triennale Design Museum de Milán que tuvo lugar de febrero de 2017 a febrero de 2018. El objetivo de la exposición era entrelazar la historia del diseño italiano con la de los niños a través de cinco secciones que fueron comisariadas por diferentes especialistas. La parte dedicada a los juguetes estuvo a cargo de Luca Fois y Renato Ocone quienes pusieron en valor el legado que diferentes diseñadores y empresas italianas han dejado en el campo del juego y del juguete. Empresas como Milaniwood, Quercetti, Clementoni, Chicco, Città del Sole, Italian Toy, Giochi Preziosi, Italtrike, Magis o Ducati con Meccano formaban parte de la exposición. Al mismo nivel, los diseñadores con sus juguetes participaban en la muestra. Creadores emblemáticos como Enzo Mari con '16 animali' para la marca Danese Milano, Piero Lissoni con 'Discovolante' para Kartell o Bruno Munari con toda su trayectoria dedicada a la investigación sobre el juego y a la invención de juguetes.

El último referente fue una iniciativa de la Asociación Española de Fabricantes de Juguetes-AEFJ que con motivo de su 50 Aniversario organizó la exposición 'Me gusta jugar'⁷ en la Galería de Cristal del Palacio Cibeles de Madrid en diciembre de 2017. En esta ocasión se trataba de una muestra comisariada por el catedrático de la Universitat Politècnica de València Gabriel Songel y que tuvo lugar para conmemorar el 50 aniversario de la asociación. Se reunieron por primera vez juguetes históricos y actuales, divididos en nueve áreas de juego con el objetivo

5. Kinchin, J. y O'Connor, A. (2012). Century of the Child: Growing by Design, 1900–2000. The Museum of Modern Art.

6. V.V.A.A. (2017). Giro Giro Tondo. Design for Children. Mondadori Electa.

7. V.V.A.A. (2019). Me gusta jugar. AEFJ Asociación Española de Fabricantes de Juguetes.

13 >>



_MOMA
CENTURY OF THE CHILD: GROWING BY DESIGN 1900-2000

14 >>



_TRIENNALE DESIGN MUSEUM
GIRO GIRO TONDO DESIGN FOR CHILDREN

principal de invitar a jugar. Cada una de estas áreas contó con una muestra de juguetes históricos en contraposición de una selección de juguetes contempo-



_PALACIO CIBELLES

EXPOSICIÓN ME GUSTA JUGAR

ráneos. La muestra estaba dividida en varias áreas que contaban con una zona de experiencia colectiva de juego con juguetes de empresas como: Fábrica de Juguetes, Injusa, Moltó, Juguetrónica, Juguetes Cayro, Amaya, Lego, Ninco, IMC Toys, Limit, Rubie's, Play by Play, Famosa, Miniland, Playmobil, Hasbro, Comansi, Diset y Educa-Borrás.

A estas exposiciones temporales se pueden sumar las convocadas por diferentes museos del juguete o de los niños, quienes programan eventos y muestras con los juguetes como protagonistas.

También las exposiciones de colecciones particulares como Playmobil o Lego son muy recurrentes en ciertos periodos del año como en Navidad. La diferencia fundamental reside en que las exhibiciones que se han señalado con anterioridad siempre son monográficas, retrospectivas o que muestran la actualidad en el mundo del juguete sin una intención sobre el proceso del diseño.

Por otro lado, se encuentran aquellas muestras sobre juguetes que se exhiben con motivo de trabajos de alumnos y alumnas de diferentes universidades y escuelas de diseño especialistas en este campo o, incluso, de diseñadores noveles que empiezan a experimentar en el ámbito del juguete. Son los casos de la ETSID en la Universitat Politècnica de València con 'trends&kids' o 'Juguete Innovador' en IFEMA, el Politecnico di Milano, OTIS College of Art and Design, Fashion Institute of Technology, Design School Kolding, etc.

En este sentido, 'Casas para jugar' aporta no sólo una visión retrospectiva y actual de la tipología de casitas de juguete. Con motivo de València Capital Mundial del Diseño 2022 esta exposición tiene como objetivo mostrar pasado, presente y futuro del diseño de una obra monográfica como son las casas de juguete. Esta muestra contribuye con una visión prospectiva en cuanto a que se presentan ideas marcadas por la evolución de un producto tan clásico como son las casas de muñecas. Con esta iniciativa se demuestra la capacidad creativa y ajustada al panorama de futuro de este tipo de productos. Con la muestra se pretende evidenciar su evolución y demostrar cómo las vías alternativas de desarrollo de las 'Casas para jugar' pasan por la aplicación de las herramientas creativas como el análisis de tendencias⁸.

OBJETIVOS DEL PROYECTO EXPOSITIVO

El objetivo principal de este proyecto expositivo es divulgar, en el marco de València Capital Mundial del Diseño 2022, el diseño de juguetes a través de la investigación

8. V.V.A.A. (2018). Kids Trends Book 2020. NEXUS Design Centre.



del pasado, presente y futuro de las casas para jugar.

En primer lugar, se pretende dar visibilidad del potencial de los diseñadores y diseñadoras noveles, dando a conocer al sector juguetero y a la sociedad los valores prospectivos, actuales y retrospectivos de las propuestas. La iniciativa es interesante para los alumnos y las alumnas ya que pone en valor los aspectos creativos del Grado en Diseño⁹ en consonancia con el sector del juguete.

En segundo lugar, se enfatiza el trabajo de las empresas del sector juguetero que, a nivel internacional, aportan su visión hacia un producto tan tradicional y a la vez con tanta proyección.

En tercer lugar, la exposición se detiene en dos referentes históricos: una pieza histórica que es icono dentro del Museo del Juguete de la UPV y la casa de muñecas que ofrece la colección estable del Museo Nacional de Cerámica y Artes Suntuarias “González Martí”.

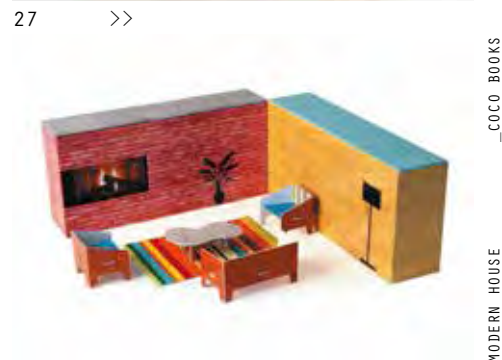
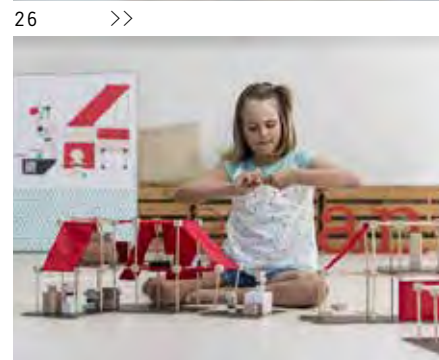
Con esta iniciativa se subraya la idea del desarrollo conceptual de un producto directamente relacionado con la evolución de los estilos de vida y de las familias que habitan las casas.

Además, la muestra pretende reunir las últimas tendencias en el diseño de casas para jugar. Las tendencias en diseño infantil son el campo de investigación de las comisarias de la exposición¹⁰. Por tanto, las nuevas propuestas y la selección de empresas, que se presentan, responden a una visión actual de la sociedad y de cómo entienden las empresas y los jóvenes diseñadores que pueden darle respuesta.

Poner en valor el diseño de juguetes desde sus orígenes como producto industrial en la Comunitat Valenciana es otra de las metas a conseguir, afianzando las relaciones universidad-empresa. De manera que se permita, del mismo modo, visibilizar en un mismo plano las capacidades de diseñadores noveles y los productos que actualmente se comercializan a nivel internacional. De esta manera, el público podrá comprobar la evolución del diseño en València y su integración en un mercado global e internacional.

9. Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos. ETSID – UPV. <http://www.etsid.upv.es/>

10. El análisis de tendencias de diseño de productos es la primera de las capacidades del Grupo de Investigación y Gestión del Diseño IGD – UPV al que pertenecen las comisarias. <https://dibujo.webs.upv.es/investigacion-y-gestion-del-diseno/>



MÉTODO DEL PROYECTO EXPOSITIVO

La exposición 'Casas para jugar' es fruto de la investigación en tendencias basada en la vigilancia prospectiva de fuentes de información específicas, donde se analizan las tendencias de diseño de productos. Se parte del entorno de la UPV para extenderse al mundo de la empresa con la intervención de muestras de diferentes compañías internacionales.

Como parte de la investigación de análisis de tendencias se realiza trabajo de campo durante las visitas a ferias internacionales y es en este contexto, donde se localizan y se contacta con la mayoría de las empresas participantes en esta muestra. Concretamente, las ferias visitadas fueron la New York Toy Fair¹¹ 2019, Nuremberg Toy Fair¹² 2020 y Salone del Mobile de Milano¹³ de 2019. Las piezas seleccionadas responden a las tendencias investigadas en el Kids Trends Book de 2018 y para el 2020¹⁴.

La empresa tailandesa PLAN TOYS contribuye con dos casas: Slide N Go y Creative Play House. La editora milanesa CORRAINI EDIZIONI participa con la famosa Scatola di Architettura MC n.1 de Bruno Munari. COCO BOOKS (THE MUSEUM OF MODERN ART NEW YORK) colabora con Casa Modern Life. La empresa sueca IKEA presenta la casa de muñecas y estantería Flisat, junto al mobiliario Huset. La empresa catalana EL NAN TOYS expone la Nan House. Y por último la editora valenciana INNEDIT KIDS colabora con dos productos: House System y Fun in a Case.

La metodología prospectiva está basada en la identificación de referentes, iconos, indicadores y productos representativos. Parte del método se centra en la determinación de palabras clave identificativas, paletas de color, materiales, directrices para nuevos productos, estilos, etc. Con todo, al aplicar el método prospectivo se generan briefings estratégicos. De este modo, los resultados positivos culminan con el diseño de nuevos productos.

El conocimiento adquirido, a través de la investigación básica en tendencias de diseño infantil, es el punto de partida de las propuestas de los jóvenes diseñadores vinculando investigación y proyecto.

11. <https://toyfairny.com>

12. <https://www.spielwarenmesse.de>

13. <https://www.salonemilano.it>

14. V.V.A.A. (2018). Kids Trends Book 2020. NEXUS Design Centre.

La selección de las aportaciones de los diseñadores noveles está elaborada en función de la representatividad de los análisis prospectivos. Responden a cinco áreas determinadas por el análisis de tendencias del Kids Trends Book 2020:

Las piezas CASAS DEL MUNDO y HOLLAHAUS responden a la tendencia 'Folkture' en cuanto a que abordan la inquietud por viajar y aprender de otras culturas. Parten de la premisa 'piensa en global y actúa en local'.

La tendencia basada en el relato y el misterio que aborda la fantasía en las narraciones y los cuentos presentes en cada cultura de nuestro planeta, está presente con la casa MÔNUIT siendo sensible a la demanda de temáticas de misterio. Con MAGIC se traslada la idea de 'magia' a cualquier parte de la casa.

La constante 'menos es mas' queda materializada con el producto CLOC puesto que se trata de un sistema de piezas neutras y que pueden tener diferentes aplicaciones. De igual modo, la idea de 'adaptabilidad' está presente en JO.IN por ser un producto modular, dinámico y versátil.

BABEL es un juego que nace de la hibridación y la mezcla, elementos comunes como fuente de creatividad e innovación.

Por último, NOKA responde con un producto basado en distintos modelos de convivencia, a la diversidad y a la creatividad. Con ello, se adapta a diferentes estilos de vida y aporta un producto basado en la sensibilidad hacia la diversidad.

El proyecto expositivo aborda igualmente el método retrospectivo, representado por la selección de modelos históricos de los siglos XIX y XX.

El enclave de la muestra permite iniciar el recorrido expositivo con la visita a la única casa de muñecas que forma parte de colección estable del museo, situada en la primera planta del Palacio del Marqués de Dos Aguas. Se trata de una casa de madera con cocina valenciana, biblioteca y salón. Además, presenta dos muñecas de porcelana con indumentaria del S.XIX.

Asimismo, en la propia sala situada en la planta baja, la exposición cuenta con la imagen de la pieza más emblemática del Museo del Juguete de la UPV. El museo reúne alrededor de 2000 referencias catalogadas¹⁵ siendo la casa de muñecas una de las piezas representativas de la colección. Resalta su configuración en tres cuerpos representados por la fachada. Un cuerpo central y dos laterales que enmarcan el eje central. El interior está compuesto por habitaciones decoradas con estilo ecléctico con motivos modernistas y completadas por su mobiliario. Dado el estado extremadamente delicado del conjunto, se desestima su traslado a la exposición. Sin embargo, su imagen está presente en la muestra a través de una fotografía escala 1/1 de la misma.

15. V.V.A.A. (2020). Museu UPV. Universitat Politècnica de València.

32 >>



JOIN _ANA ALBERT_FRANCISCO GARCIA

33 >>



DOT _CHAOFAN BUI_CHENXU RUAN

34 >>



CLOC_ALBA GARCÍA_ARIADNA STURAMA

35 >>



MAGIC_RUBEN MOYA_IRENE BERJILLOS

36 >>



HOLLAHAUS _ARACELI SILVA _ANDRÉS GARRIDO_GUILLELMO VERA

37 >>



CASAS_DEL MUNDO _CARMEN MARTI_PAULA MUÑOZ

38 >>



BABEL _MIGUEL ANGEL FERNANDEZ_ALICIA SIMON

39 >>



NOKA _LENA SORIANO_BEATRIZ TARRAGA _CLAUDIA VANACLOTG



Público Objetivo

A su vez, la muestra está planteada considerando el público objetivo. En primer lugar, la exposición está dirigida al público infantil y sus familias. Las niñas y los niños que visitan la muestra comprueban la evolución de las primeras casitas de muñecas hasta llegar a las casas de juguete con las que juegan en la actualidad. La exposición les permite valorar la importancia del diseño comprobando los cambios en materiales, morfologías, estéticas y conceptos.

La muestra culmina con un taller infantil para niños y niñas con actividades relacionadas con las formas de habitar y el diseño de casas imaginarias. Con este taller tiene lugar la visita de centros educativos del municipio generando un impacto directo en la ciudad de València.

Por otro lado, la muestra se dirige a estudiantes de diseño y empresas del sector, quienes pueden comprobar la evolución de un producto no sólo condicionado por las características técnicas sino por las particularidades socioculturales del entorno.

La muestra también es interesante para el público en general, contribuyendo a evidenciar la evolución del diseño de productos como el juguete, que representa la cotidianidad de nuestras infancias.

La exposición tiene lugar en un enclave único en la ciudad de Valencia como es el Museo Nacional de Cerámica "González Martí", situado en el Palacio del Marqués de Dos Aguas.

RESULTADOS DEL PROYECTO EXPOSITIVO

‘Casas para jugar’ es una muestra monográfica que atiende a la evolución de un producto a través de tres momentos: pasado, presente y futuro.

El pasado se muestra a través de dos piezas emblemáticas. En primer lugar, la imagen presente en la exposición como pieza histórica y emblemática del Museo del Juguete de la Universitat Politècnica de València. En segundo lugar, la casita de muñecas que forma parte de colección estable del Museo Nacional de Cerámica "González Martí".

El presente está representado por la participación de compañías internacionales fabricantes de juguetes. Se trata de una selección detallada de empresas atendiendo a iconos del diseño contemporáneo, con marcas que aportan valor ya sea por sus conceptos, por sus materiales, por sus métodos de producción o porque atienden a la sociedad a la que se dirigen.



_MAQUETA DEL EDIFICIO ORIGINAL: ELOINA LUNA CASANOVA - VALENCIA
_COLECCIÓN PERMANENTE MUSEO JUGUETE UPV
CASA DE MUÑECAS

Los escenarios de futuro se crean a partir de las propuestas de los jóvenes diseñadores formados en la Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño-ETSID de la Universitat Politècnica de València. Esta iniciativa reúne las últimas tendencias en

el diseño de casas para jugar. Uno de los objetivos de la muestra es poner en valor la importancia de saber leer nuestra historia para entender nuestro futuro, atendiendo a la pluralidad de los diferentes puntos de vista e intentando no categorizar. A través de un producto tan tradicional, el diseño de producto aporta, por un lado, la experimentación hacia una estética actual cada vez más demandada por los usuarios y sus familias. Y, por otro lado, el desarrollo proyectual se centra en aportar valores de juego a niños y niñas contemporáneos. Por tanto, las nuevas propuestas, que se presentan en esta exposición, responden a una visión actual de la sociedad y de cómo entienden los jóvenes diseñadores que pueden darle respuesta.

PERSPECTIVA HISTÓRICA

El Museo el Juguete¹⁶ de la Universitat Politècnica de València aporta a la exposición una imagen a escala real de su pieza más emblemática: la casa de muñecas. Esta obra está elaborada artesanalmente en madera y se estima que data de alrededor de la década de los años veinte del siglo XX. Tiene una altura de 1450 cm y su fachada está distribuida en tres bloques verticales con una separación en el eje de simetría central lo que permite abrirla para acceder a las habitaciones interiores. La fachada se define con un estilo ecléctico con motivos modernistas rematados por una carpintería exterior de madera.

El hecho de que en la Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño se albergue el museo del juguete, permite que este patrimonio cultural se convierta en una herramienta que fomenta la labor docente y científica ofreciendo su legado a la sociedad.

El Museo Nacional de Cerámica “González Martí” ofrece el acceso a la casa de muñecas que forma parte de su colección estable. Se trata de una pieza fabricada en madera que incluye una cocina de estilo valenciano, una biblioteca y un salón amueblados con mobiliario diverso. Las dimensiones de la pieza son 108 x 110,5 x 52 cm. Además, contiene dos muñecas de porcelana, doncella y dama, que presentan indumentaria propia del S.XIX.

El enclave del Palacio del Marqués de Dos Aguas supone una experiencia única para el público visitante. Su colección permite poner en valor la tradición para entender la evolución de los estilos de vida cada vez menos centrados en estereotipos.

16. El museo se remonta a 1989 por iniciativa de la Asociación de Amigos del Juguete y recoge gran parte de la tradicional industria juguetera de la Comunitat Valenciana. V.V.A.A. (2020). Museus UPV. Universitat Politècnica de València.

VISIÓN ACTUAL Y PROSPECTIVA

La exposición contribuye con una visión actual y prospectiva de las casas de juguete. En este sentido, la investigación en diseño y la aplicación de la herramienta de las tendencias suponen una aportación que implica el diseño de productos innovadores. Los productos resultantes de la aplicación de las tendencias se adaptan a los estilos de vida de los niños y niñas actuales y potenciales, dando respuesta a sus expectativas.

El diseño aporta, por un lado, la experimentación hacia una estética cada vez más demandada por los usuarios y sus familias. Y, por otro lado, el desarrollo proyectual se centra en aportar valores de juego más actuales.

Visión actual: empresas

El sector del juguete lleva años polarizado. Por un lado, aparecen productos con fuertes componentes tecnológicos¹⁷ y por el contrario entra en auge la revisión de juguetes muy tradicionales.

Las empresas jugueteras siguen apostando por las casas de juguete. Siempre han existido las miniaturas arquitectónicas de proyectos de grandes arquitectos mas o menos fidedignas¹⁸. Propuestas¹⁹ como las Puppenhäuser de Hase Weiss con sus gamas cromáticas, Dusyma con su House of Discovery o Amsterdam de This is Dutch con sus estilos decorativos marcaron una década de casitas renovadas estéticamente.

La sección de empresas participantes en la exposición surge del trabajo de campo realizado en ferias internacionales de prestigio y que, en definitiva, aportan una visión clara y detallada de la situación actual. A continuación, se detalla la selección:

Corraini Edizioni

Scatola di Architettura MC n.1

17. Proyecto I+D Tech-Toys Interaction INDEEA/2019/50. Proyecto IVACE-Programa Operativo FEDER de la Comunitat Valenciana 2014-2020.

18. Es el caso de Qubis Haus de Qubis Design quienes atienden a los diseños de Mies Van der Rohe y La Corbusier durante la Bauhaus.

19. En 2016 las comisarias y autoras de este texto ya publicaron referencias a juguetes tradicionales en: V.V.A.A. (2016). Kids Basic Research, Sendemà.





_IKEA

FLISAT DOLL HOUSE



_EL NAN TOYS

EL NAN HOUSE

Los juguetes tradicionales experimentan, cada vez mas²⁰, revisiones de clásicos del diseño. Es el caso de Corraini la reedición de un producto original diseñado por Bruno Munari en 1945, la 'scatola di architettura' es un juego de construcción de edificios que consta de un surtido de piezas con diferentes formas. Actualmente es un producto editado por Corraini Edizioni²¹ que, además, funciona como una galería de arte y un espacio de experimentación y de investigación. Entre las muchas colaboraciones destaca la de Bruno Munari, artista polifacético que lleva muchos años trabajando permanentemente con Corraini, transmitiendo la idea de un laboratorio siempre abierto a la creatividad y a la imaginación.

Coco Books (The Museum of Modern Art New York)

Casa Modern Life

Se trata de un libro-juego que contiene los elementos necesarios para introducir a los aspirantes a diseñadores, o a arquitectos de todas las edades, en el mundo de la arquitectura interior. Llevados por la intuición, lxs niñxs pueden aplicar nociones básicas sobre la distribución del espacio o entrar en contacto con los materiales que conforman una casa actual. Esta casa, editada para el MoMA, responde a las inquietudes de familias sensibles a la cultura del diseño.

IKEA

Flisat (casa de muñecas y estantería) y Huset (mobiliario juguete)

Atendiendo a la pasión por el interiorismo de IKEA, aparece Flisat como una casa de juegos que se puede utilizar como estante para libros, fotos u otros objetos. Funciona tanto en el suelo como colgada en la pared. A su vez, Huset es la línea con la que se presentan las versiones en miniatura de algunos de los productos emblemáticos de Ikea como: el sofá Klippan, la mesa Lack, la estantería Expedit o la silla Vago. Se trata del mobiliario de los muñecos, en este caso, representando a los muebles mas emblemáticos de la empresa sueca.

El Nan Toys

Nan House

Un conjunto compuesto por tres tipos de piezas de diferentes formas y materiales que permiten infinitas composiciones y promueven la percepción espacial, el pensamiento libre y el juego simbólico. El inquilino de esta casa es 'el nan'.

20. V.V.A.A. (2022). Bruno Munari. Fundación Juan March.

21. <https://corraini.com/it/>

Innedit Kids

House System

House System²³ es un juego de construcción centrado en diferentes estilos de vida que sugiere una alternativa a la casa de muñecas tradicional. Como en casos anteriores, se trata de un juguete de construcción, en este caso, construida en madera de haya donde sus elementos se pueden combinar de diferentes maneras.

Innedit Kids

Fun in a Case

Fun In A Case²⁴ es un sistema que incluye diferentes elementos combinables entre sí, con los que generar diferentes escenarios de juego. Construida en madera, contiene siete piezas y múltiples adhesivos almacenados dentro de una caja. Y cuando el juego termina, sus elementos se convierten en piezas de mobiliario para decorar el espacio infantil.

Plan Toys

Residuo cero y máxima calidad es la premisa de Plan Toys que, desde Tailandia, ofrece juguetes ecológicos, sostenibles y respetuosos con los niños y el planeta. La empresa Plan Toys fabrica sus productos con madera caucho de los bosques de Trang en Tailandia que ya no se quema cuando su látex se agota. Entonces comienza su segunda vida: la fabricación de juguetes.

22. 'Folkture' es un término acuñado en el cuaderno de tendencias Kids Trends Book'18 y que hace referencia a la revisión de tradiciones muy arraigadas en diferentes regiones del mundo con la implantación de un diseño contemporáneo con un acabado siguiendo estéticas muy actuales.

23. InneditKids es una editora de juguetes contemporáneos. Su producto, House System ha formado parte de exposiciones internacionales de juguete como es el caso de la Kids Design Week Milano 2015 en el Museo Nazionale della Scienza e Tecnologia Leonardo da Vinci de Milán.

24. Fun in a Case ha sido seleccionado en diferentes ocasiones para exposiciones internacionales como 'Design Fit For Kids by Afilii' en el espacio Design Post Köln (Alemania), en 'Espacio Juguete Innovador' en Puericultura Madrid IFEMA 2016 y en '30 años de Diseño Industrial en la UPV' en el Centro Cultural de la Fundación Bancaja de Valencia.



Plan Toys

Slide N Go

La casa consta de tres partes separadas que se deslizan y encajan entre sí para obtener infinitas combinaciones, esto implica que lxs niñxs diseñan su propio espacio cada vez que juegan. Además, se trata de un juguete fácilmente transportable porque simplemente se encaja pudiéndotelo llevar usando el asa del techo.

Plan Toys

Creative Play House

Con 28 piezas dispuestas en diferentes módulos se presenta esta casa siendo el pretexto idóneo para diseñarla como un arquitecto. De hecho, el juguete consta de tres unidades componibles de diferentes maneras y un gran número de accesorios: escalera móvil, techos con placas solares que pueden darse la vuelta y convertirse en un jardín, paredes decorativas móviles, vallas de cristal e, incluso, una pista de tenis en el techo.

Una aportación prospectiva: diseñadores noveles.

Se detecta un cambio en la visión de la casa de juguete. El modelo histórico de productos dirigidos a las niñas se transforma en el actual contexto social donde aparecen nuevas fórmulas de convivencia. Estas viviendas se ven reflejadas cada vez con más frecuencia en las casas de juguete, que ofrecen nuevos espacios para los nuevos habitantes y sus actividades.

Por tanto, el diseño da respuestas innovadoras a partir de propuestas tan tradicionales como las casas de juguete. Los conceptos y temáticas desarrolladas por los jóvenes diseñadores participantes en esta exposición dan respuesta son sus productos a las tendencias detectadas. Cada concepto de juego responde a circunstancias y situaciones centradas en los usuarios y usuarias infantiles. Por tanto, el diseño centrado en el usuario y el conocimiento de las tendencias propician propuestas de juguetes innovadores y cercanos al consumidor infantil actual y sus familias.

Entornos familiares sensibles y cultos que desean para sus hijos e hijas productos que aporten fantasía, juego y, a la vez, que desarrollen su conocimiento sobre otras culturas, sobre las capacidades de cada niña o niño para adentrarse en sus propias fantasías o a lidiar con sus miedos, son algunas de las propuestas desarrolladas.

Pensar en las casas que pueden estar habitadas por personajes fantásticos; que



se les puede dar la vuelta; que pueden ser jugados tanto a plena luz del día como en absoluta oscuridad; que pueden ser una excusa para hacer magia o para aprender de otras culturas. Las casas de juguete son para jugar, por eso van mas allá de una mera representación de la realidad; van mas allá de una miniaturización de la sociedad y sus formas de habitar; van mas allá de un objeto decorativo. Los productos de esta sección son una propuesta innovadora que da respuesta a las demandas de los usuarios.

Casas del Mundo

Carmen Martí Pagés y Paula Muñoz Cámara

'Casas del mundo' es la playhouse que viaja con sus propietarios. Vayan dónde vayan, se trata de una casa que se monta en poco tiempo y con la que además de jugar, se viaja a diferentes países. A través de las cuatro estancias, se descubren diversas culturas y se puede aprender algunas palabras en su idioma. En un mundo cada vez mas globalizado, éste es un juguete versátil, portátil y educativo que da respuesta a la inquietud por viajar y aprender de otras culturas.

Mônuit

Lidia Ruiz Díaz y Laura Benavent Serra

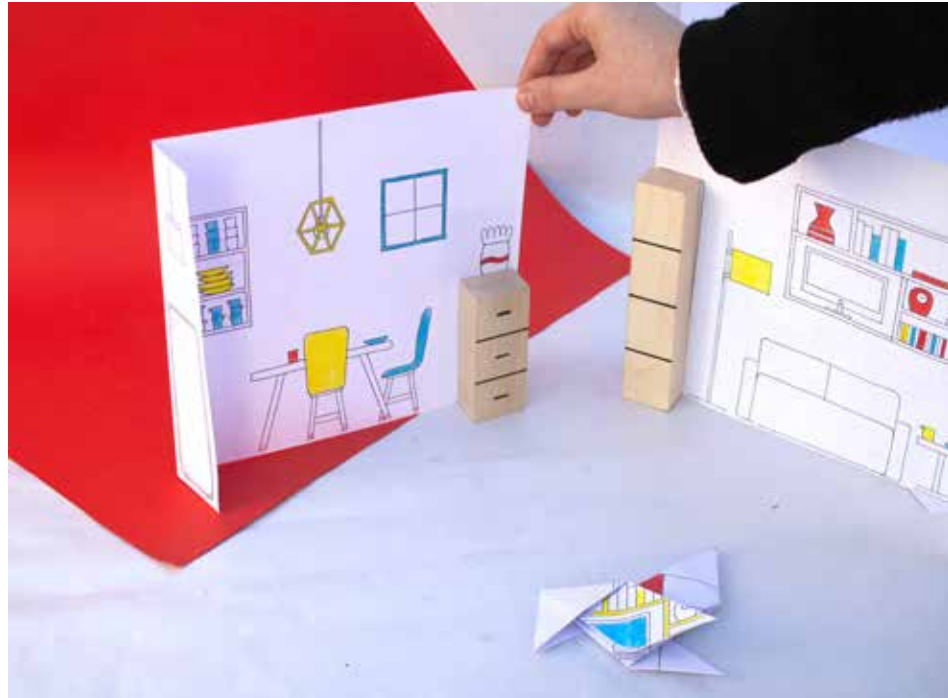
La fantasía, los relatos, los cuentos están presentes en cada cultura de nuestro planeta. Ser sensible a la demanda de temáticas de misterio y normalizarlas, es una cuestión muy presente en la cultura audiovisual. Con este producto, las autoras han planteado una casa encantada. Cada noche, los habitantes del sótano invaden la casa poniéndolo todo patas arriba. La casa se vuelve del revés pudiéndose jugar en ambos sentidos. Y cuando todo está a oscuras, se puede ver a los mônuit gracias a sus ojos brillantes y al rastro de estrellitas que dejan a su paso.

Cloc

Alba García Lázaro y Ariadna Siurana Marco

El concepto de casa como habitáculo puede ceñirse a las cuatro paredes o puede dejarse al libre albedrío de los actores del juego. Cloc es un juguete formado por seis muebles de madera y diferentes escenarios ilustrados e imprimibles en papel. Mediante una app cada uno puede elegir las partes de la casa que más le gustan, imprimirlas y colorearlas. También cabe la posibilidad de dar rienda suelta a la imaginación y a la capacidad de diseñar y dibujarlo todo desde el principio generando





_ALBA_GARCÍA_ARIADNA_SILURANA

CLOC



_ARACELI_SILVA_ANDRÉS_GARRIDO_GUILLELMO_VERA

HOLLAHAUS

un estilo propio. Menos es mas²⁵ es una premisa clásica del diseño. En este, caso se da respuesta a una tendencia hacia minimizar los recursos, hacia utilizar productos neutros y que puedan tener diferentes aplicaciones. Igualmente, el uso tan sencillo de la madera y el papel propician una clara actitud hacia el medio ambiente y su sostenibilidad.

Hollahaus

Andrés Garrido Gil, Araceli Silva Hernández y Guillermo Vera Mudarra

Piensa en global y actúa en local²⁶. Vivimos en un mundo polarizado, por un lado, muy global y por otro muy autóctono. Diferentes tendencias apuntan hacia poner en valor lo propio, lo cercano. La cultura de lo poético, lo vintage y lo antiguo da temática a un sinfín de productos. Hollahaus es una casita singular pensada para disfrutar en el baño y, de este modo, sumergirse en la cultura holandesa.

Babel

Alicia Simón Calatayud y Miguel Ángel Fernández Jiménez

La casa entendida como un lugar de acción. Un espacio donde 'habitar' es una excusa para un juego mayor. La hibridación de conceptos de juego siempre es una fuente de creatividad e innovación. Babel es una casa modular creada por habitaciones hexagonales reversibles que juntas crean un circuito a recorrer por unos personajes esféricos. Estos inquilinos guardan un estrecho vínculo con personajes de distintas culturas. Para la creación de los mismos se ha contado con la colaboración del ilustrador Guillem Sánchez Segura.

Jo.in

Ana Albert Cuenca y Francisco García Caro

La idea de jugar aprendiendo es una constante del ser humano²⁷. Al margen de los juguetes específicamente denominados 'educativos', es una realidad que el ser humano aprende a través de cualquier tipo de juego. Esta constante se adapta con el tiempo a las nuevas circunstancias e intereses de las familias.

JO.IN es una playhouse modular, dinámica y versátil que invita al usuario a dejar volar su imaginación y a aprender a través de la asociación de formas y colores.

25. Cita atribuida al diseñador Mies Van Der Rohe.

26. Cita atribuida al activista Patrick Geddes.

27. Métodos como Montessori o la pedagogía Waldorf de principios del S.XX ya enfatizan el aprendizaje a través de la actividad práctica y el juego creativo.



_MIGUEL_ANGEL_FERNANDEZ_ALICIA_SIMON

BABEL



_ANA_ALBERT_FRANCISCO_GARCIA

JOIN

El diseño responde con configuraciones modulares tipo cubículos que funcionan como estancias para crear multitud de composiciones.

Magic

Rubén Moya Agustín y Irene Berjillos Collado

Magic es una casa llena de magia. Jugar con esta casita es crear historias a través de trucos y espacios ocultos. De este modo, el juego siempre tiene un componente de misterio y curiosidad aportando un valor más a las clásicas casas para jugar. Las sorpresas y momentos inesperados siempre han atraído a las personas de cualquier edad. Intentar trasladar 'magia' a cualquier producto siempre es un ejercicio de creatividad aportando interés a la propuesta.

Noka

Lena Soriano Jarque, Beatriz Tárraga del Barco y Claudia Vanacloig López

Reflexionar sobre cómo los ciudadanos vivimos y cómo convivimos es el punto de partida de esta propuesta. NOKA es un concepto basado en una comunidad de vecinos donde la convivencia, la diversidad y la creatividad son los valores intrínsecos. En el edificio de tres viviendas viven las familias junto al resto de elementos que conforman la casa. Éstos están inspirados en las tres figuras geométricas básicas: triángulo, cuadrado y círculo.

Laboon

Laura Virués García, Francisco Pérez Durán y Chiara Volpe

Laboon es un juguete que permite componer y descomponer espacios en función de la simbología del juego. La aventura empieza cuando la nave llega a tierra firme y hay que asentar el campamento. Este barco se descompone en diferentes módulos que se convierten en los nuevos habitáculos y escenarios del asentamiento. Nuevas historias con espacios cambiantes según la imaginación de los niños y las niñas. Piezas que construyen nuevos mundos que habitar.

Double You

María Pilar Caldú García y Pau Martínez Cervera

W es una casa que juega con la simetría de sus elementos, donde coexisten el mundo real y el imaginario. A cada uno de sus personajes le sigue su homónimo, gracias, a las posibilidades que ofrece la imantación. Incorpora, además, multitud de sorpresas propias de una casa de fantasmas.

57 >>



_RUBEN MOYA, IRENE BERJILLOS

MAGIC

58 >>



_LENA SORIANO, BEATRIZ TARRAGA, _CLAUDIA VANACLOIG

NOKA



LABOON
_LAURA VIRUÉS GARCÍA_FRANCISCO PÉREZ DURÁN_CHIARA VOLPE

El proyecto va más allá de la representación simbólica tradicional. Esta casa está entendida para generar otros valores de juego que incluyen la sorpresa y el ilusionismo.

Memphis

María Blay y Ángel Esteban

Esta casa de juguete está inspirada en el movimiento Memphis. Presenta elementos visuales, estructuras gráficas y muebles bi y tridimensionales, contemplando piezas icónicas propias de este estilo. Además, incluye un libro con plantillas y stickers que permiten personalizar los espacios con las bases estéticas propias de dicha corriente de diseño contemporáneo. Un proyecto que introduce a los niños y las niñas en la cultura del diseño a través del juego.

Dot

Chaofan Qiu y Chenxu Ruan

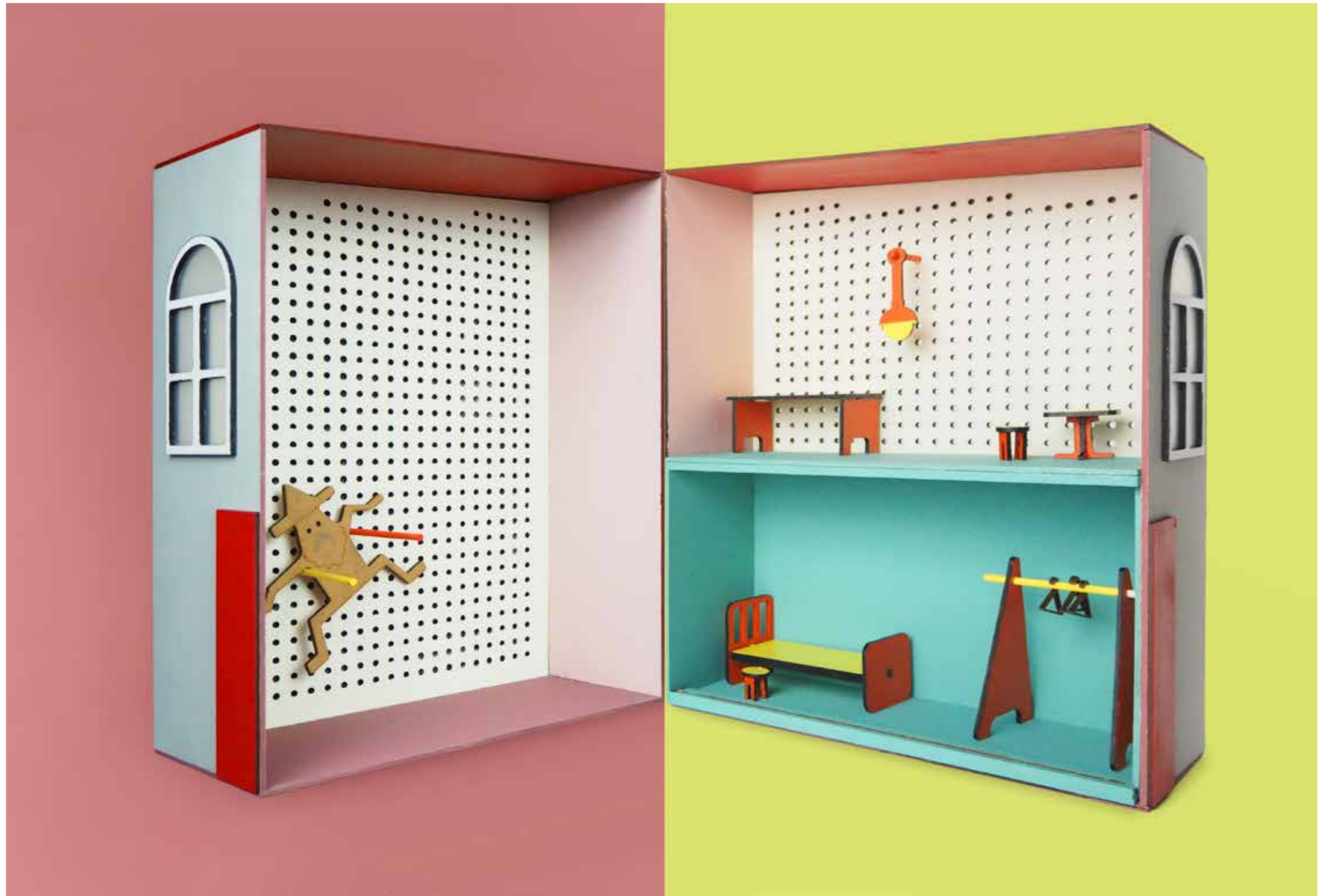
Dot es una casa transportable. Apparentemente se trata de un escenario de juegos habitual en el que, además, se incluye un modo interactivo de juego basado en el equilibrio y la puntería. El producto presenta una casita y diversos accesorios que estimulan el juego simbólico y su conexión con las nuevas estéticas.



DOUBLE YOU
_MARÍA PILAR CALDÚ GARCÍA_PAU MARTÍNEZ CERVERA



MEMPHIS
_MARIA BLAY_ÁNGEL ESTEBAN



CONCLUSIONES

El principal objetivo del presente proyecto expositivo era divulgar el diseño de juguetes a través de pasado, presente y futuro de las casas de juguete.

Una vez finalizado el proyecto se pueden extraer una serie de conclusiones alineadas con los objetivos que se enunciaron al principio. Son valores que entran en sintonía con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas y para tener en cuenta dentro de la organización de València World Design Capital 2022 y que se presentan a continuación.

Bienestar de las personas a partir del diseño: diseño social

El proyecto expositivo aborda la evolución de un modelo histórico de jugar a las casas de muñecas centrado en la reproducción de modelos acordes a la época. Las viviendas van evolucionando y con ellas los estilos de vida y el papel de la mujer y de las niñas. Las nuevas fórmulas de convivencia en las casas y la forma de jugar con ellas marcan una manera de entender e interpretar esta muestra.

El diseño de producto aporta, por un lado, la experimentación hacia una estética cada vez más demandada por los usuarios y sus familias. Y, por otro lado, el desarrollo proyectual se centra en aportar valores de juego más actuales.

Con todo, esta exposición aporta visibilidad a los roles de mujeres y hombres a través de la evolución de este tipo de juguetes. De igual modo, se entiende cómo las casas de juguete son actualmente productos sin género.

Didáctica del diseño

Con esta propuesta se pone en valor tanto empresas como diseñadores noveles en el campo del diseño para niños y niñas. Además, se hace hincapié en el legado del patrimonio histórico a través de piezas históricas de los siglos XIX y XX.

La realización de un taller para niños y niñas co-organizado por la ETSID y la Cátedra de Infancia y Adolescencia UPV y el Museo Nacional de Cerámica y Artes Suntuarias “González Martí”, genera impacto directo en la ciudad con visitas de centros educativos y escuelas de verano, así como familias.

Internacionalización del diseño y de sus agentes

La exposición parte del entorno investigador de la UPV que contempla líneas investigadoras centradas en el estudio de tendencias de diseño infantil. Además, cuenta con la participación de diseñadores noveles y estudiantes egresados de la ETSID. El proyecto expositivo se concreta con la selección de empresas nacionales e internacionales donde se exhiben ocho productos comercializados por empresas de los cuales cinco son internacionales. Este planteamiento facilita la visión internacional de las propuestas de los diseñadores noveles alineados en las tendencias de diseño de producto infantil a nivel internacional.

Refuerzo de la red profesional del diseño local o nacional

A través de este proyecto expositivo se afianzan las relaciones universidad-empresa. Permitiendo visibilizar en un mismo plano las capacidades de los jóvenes diseñadores reflejadas en sus propuestas y, a la vez, mostrar los productos que actualmente se comercializan a nivel internacional.

La colaboración de la AEFJ - Asociación Española de Fabricantes de Juguetes y AIJU - Instituto Tecnológico de Producto Infantil y Ocio facilita la comunicación entre los agentes implicados en el evento expositivo.

Branding territorial

El proyecto de la exposición ‘Casas para jugar’ pone en valor el diseño de juguetes desde sus orígenes como producto industrial en la Comunitat Valenciana en las primeras décadas del s. XX. Desde la ETSID, los estudiantes se forman en diseño de juguetes dando cabida a uno de los sectores más representativos de la Comunitat Valenciana.

La muestra presenta una imagen de una casa de muñecas de 1920. Su estilo ecléctico con motivos modernistas contrasta con la selección de casas de diferentes empresas seleccionadas a partir de la investigación básica sobre tendencias desarrollada por las comisarias. Ocho casas de juguete de empresas internacionales como: Corraini, Coco Books, Ikea o Plan Toys, cohabitan con otros casos del entorno español. Las empresas contextualizan la actualidad del juguete dejando el ámbito prospectivo para las propuestas de los jóvenes diseñadores con sus maquetas y prototipos.

Se cierra el círculo que comienza en la València del S.XIX para terminar en la València actual con iniciativas de los diseñadores recién egresados. El público puede comprobar la evolución del diseño en València y su integración en un mercado global e internacional.

En conclusión, la exposición arranca con una mirada hacia el pasado y evoluciona hacia diferentes formas de jugar y de entender las maneras de habitar. Para, adentrarse en un campo de creatividad sin límites. Esperamos que sea de vuestro agrado.

AGRADECIMIENTOS

Muchas personas y entidades han contribuido directa o indirectamente en este proyecto. ‘Casas para jugar’ es un evento co-organizado por NEXUS Design Centre junto a la Cátedra de Infancia y Adolescencia de la UPV. Desde aquí que-

remos agradecer su contribución en la organización de la exposición, el taller y su catálogo.

Estamos especialmente agradecidas con la organización de València World Design Capital 2022 por incluir este proyecto expositivo dentro de los eventos que nutren a este año tan especial para la ciudad. Desde aquí nuestro reconocimiento por el respaldo obtenido y por la actitud colaborativa hacia nuestro proyecto.

Agradecemos al Museo Nacional de Cerámica “González Martí”, como co-organizadores del evento, el haber acogido esta muestra y poner a su equipo a disposición del proyecto. Ha sido un verdadero placer trabajar con personas siempre dispuestas a ayudar que nos han hecho sentir como en casa.

Gran parte de la producción ha corrido a cargo de los patrocinadores de la Universitat Politècnica de València. Nos hemos beneficiado enormemente de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño de la UPV que con su equipo humano y técnico nos han facilitado, entre otras, la producción de la exposición y del taller infantil. Sin su respaldo este proyecto no habría sido posible. Del mismo modo, nos gustaría remarcar especialmente la implicación y ayuda del Departamento de Dibujo. Desde aquí os agradecemos vuestro inmensurable apoyo.

Queremos hacer una mención especial a los promotores del proyecto: AEFJ (Asociación Española de Fabricantes de Juguetes) y AIJU (Instituto Tecnológico de Productos Infantiles y Ocio). Estas entidades dan cuerpo y valor a los sectores industriales de productos infantiles en España. El hecho de que apoyen este evento da buena muestra de su interés en proyectos que surgen de la Universidad. Desde aquí va nuestro mas sincero agradecimiento.

No queremos terminar sin mencionar a nuestros compañerxs y amigxs en la universidad quienes nos han ayudado con recomendaciones, comentarios y opiniones gracias a las cuales hemos podido llevar a buen término este proyecto.

Por supuesto, no podemos terminar esta sección sin reconocer a los participantes, tanto en la exposición como en el taller infantil, por su contribución al evento. Queremos dar las gracias a las empresas por su ayuda y su entusiasmo con la participación en este proyecto. Es muy alentador percibir la buena sintonía con las compañías nacionales e internacionales con las que hemos colaborado en esta exposición.

El Museo del Juguete de la UPV es una entidad colaboradora con la que estamos especialmente compenetradas y que nos ha proporcionado toda la información

posible. Desde aquí, muchas gracias por el apoyo mostrado.

Este evento se ha enriquecido, sin duda, por el taller infantil. Las personas involucradas en esta parte han sido muchas. A todas ellas, gracias por vuestro apoyo, actitud proactiva y saber hacer. Esta acción no habría sido posible sin vuestro trabajo.

Por supuesto, queremos reconocer a los jóvenes diseñadores que han contribuido con sus proyectos y maquetas a que la exposición fuera posible. Como profesoras de universidad es muy estimulante comprobar cómo las personas evolucionan y se abren camino. Desde, aquí nuestra más sincera gratitud.

REFERENCIAS

Kinchin, J. y O'Connor, A. (2012). *Century of the Child: Growing by Design, 1900–2000*. The Museum of Modern Art.

V.V.A.A. (2022). Bruno Munari. Fundación Juan March.

V.V.A.A. (2017). *Giro Giro Tondo*. Design for Children. Mondadori Electa.

V.V.A.A. (2016). *Kids Basic Research*, Sendemà.

V.V.A.A. (2018). *Kids Trends Book 2020*. NEXUS Design Centre.

V.V.A.A. (2019). *Me gusta jugar*. AEFJ Asociación Española de Fabricantes de Juguetes.

V.V.A.A. (2020). *Museus UPV*. Universitat Politècnica de València.

Proyecto I+D Tech-Toys Interaction INDEEA/2019/50. Proyecto IVACE-Programa Operativo FEDER de la Comunitat Valenciana 2014-2020.

Sitios Internet:

World Design Capital Valencia 2022. <https://www.wdcvalencia2022.com/val/>

Museo Nacional de Cerámica y Artes Suntuarias “González Martí”. <https://www.culturaydeporte.gob.es/mnceramica/home.html>

Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño. <http://www.etsid.upv.es/>

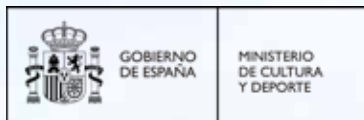
Grupo de Investigación y Gestión del Diseño. <https://dibujo.webs.upv.es/investigacion-y-gestion-del-diseno/>

Feria Internacional del Juguete de Nueva York. <https://toyfairny.com>

Feria Internacional del Juguete de Núrenberg. <https://www.spielwarenmesse.de>

Feria Internacional del Mueble de Milán. <https://www.salonemilano.it>

Editora Corraini. <https://corraini.com/it/>



CHARLA

El diseño desde
la perspectiva de
artesanas creativas

'El diseño desde la perspectiva de artesanas creativas'

Centro de Artesanía de la Comunitat Valenciana
(C/Hospital, 7, València)

Jueves 17 de noviembre_22
a las 18h.

Moderadora _

Manuel Martínez Torán,
director de la Cátedra de Artesanía

*Acceso libre hasta completar aforo.



Elisa Peris_ orfebre



Eugenia Boscá
_ ceramista



CÀTEDRA D'ARTESANIA



GENERALITAT
VALENCIANA
Conselleria de Economia
Sostenible, Sectors Productius,
Comercio y Trabajo



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño

CONCURSO

Rolser

CONCURSO

Con motivo de la **Valencia World Design Capital 2022**, la empresa valenciana **Rolser** convocó un Concurso de diseño gráfico e ilustración, bajo el lema: ¿Cambiemos el target de la marca?

Con esta iniciativa se buscaba fomentar y premiar la creatividad, apostando por premiar el talento artístico. Para ello se ha dado máxima difusión para invitar a participar tanto alumnos de la UPV de la ETSID, BBAA y arquitectura, como a otras escuelas o facultades de la Comunidad Valenciana.

Se han realizado charlas sobre la empresa Rolser tratado temas de diseño y marketing que han acercado a la empresa de Pedreguer a los alumnos.

Durante el mes de noviembre se conocerá el nombre de los ganadores y se realizará una exposición con los trabajos seleccionados comisariada por: Chele Esteve, Profesora de la ETSID, Universitat Politècnica de València y Ricardo Moreno, Profesor de la Escuela Superior de Diseño de Valencia. Destaca la alta participación.

Con los trabajos seleccionados se realizará una exposición el MUVIM, durante el mes de diciembre.



Proyecto y Producción de la exposición

TODO SOBRE DISEÑO/ALL ABOUT DESIGN

Una década de Exposiciones de Diseño en la sala Hall ETSID

Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño. UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

DURACIÓN

2 O 3 meses

Octubre/Noviembre/Diciembre/ 2020 y Enero 2021

Responsable Proyecto: MARINA PUYUELO

Dtra Diseño y Directora Sala Exposiciones HALL Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño.

OBJETIVO

Mostrar las múltiples facetas del diseño de modo didáctico, a partir de la gráfica/cartelería y una selección de proyectos y piezas, de las distintas exposiciones realizadas en la Sala Hall de la ETSID de la Universitat Politècnica de València. El mundo del diseño se presenta de modo didáctico, a través de proyectos de diseño para el uso público, el ocio, la comunicación gráfica, el diseño para el hábitat, aproximaciones al propio proceso como el diseño sistémico, los modelos y prototipos y el enfoque del diseño social y la cooperación al desarrollo.

Catálogos en <https://issuu.com/etsid>

AREAS y ENFOQUES DE DISEÑO

- El Diseño es profesional (1)
- Diseño para la ciudad: Smartcity, BusStop, La ciudad Post-it (2)
- Diseño y Color (1)
- Typos y comunicación gráfica (1)
- Metodologías: Diseño Sistémico, Modelos y Prototipos, Taller (3)
- Diseño par el Ocio: Juguete Inédito, Casas para Jugar (2)
- Green Design (1)
- Diseño y Hábitat: Paral-lel (1)
- BIGlights (1)
- Automotion Styling (1)
- Cooperación al Desarrollo (1)
- DiseñoMadeinSpainDesign (1)
- Diseño Inclusivo y Accesibilidad (1)

CONTENIDO DE LA MUESTRA

- **17 puntos expositivos** con distintas volumetrías, alturas y materiales, representados a través de su gráfica y formato de la exposición original.

- **35 imágenes gran formato y 15/20 productos**

- **Textos explicativos** (uno sobre cada temática 2000-2500 palabras) **y gráficos**

20-30 modelos y prototipos de proyectos de los distintos proyectos y áreas

- 20 peanas de distintas alturas y materiales

década exposiciones y 2-4 de imágenes de los productos de lo que se mostraba, cada uno de estos ámbitos: el hábitat (con el proyecto Paral-lel), productos para el entorno y la ciudad, el ocio, la cooperación al desarrollo, el diseño participativo, la aproximación sistémica, el diseño gráfico y la tipografía, el car styling, los modelos y prototipos y un largo etc.

PARTICIPANTES Todos los profesores que han creído en las exposiciones como vehículo de comunicación cultural del diseño y han participado en alguna de las muestras realizadas.

ELISA MARCH, JAVIER PASTOR, BEATRIZ GARCÍA, GABRIEL SONGEL, CHELE ESTEVE, PATRICIA RODRIGO, ANDRÉS CONEJERO, BEGOÑA JORDÁ, JIMENA DEL RÍO, OLGA AMPUERO, BERNABÉ HERNANDIS, ESTHER GONZÁLEZ, LOLA MERINO, MÓNICA VAL, BEGOÑA SAÍZ, DESAMPARADOS PARDO, JAVIER APARISI, IRENE DE LA TORRE, ANA TORRES, JUAN SERRA, JUAN A MONSORIU, EMILIO R. IRIBARREN...

EMPRESAS: (Interesadas y/o participantes en estas exposiciones o colaboradoras habituales en la ETSID) **Stadler, Istobal, Emuca, Valresa, Mobiparck, Vicarbe, Cosentino...**

AREAS DE DISEÑO

CONTENIDOS

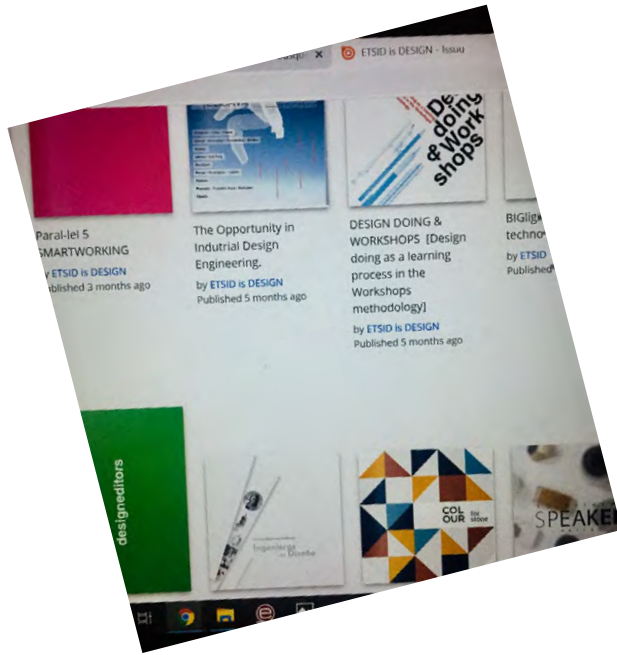
1

El Diseño Profesional

Marina Puyuelo
Javier Pastor

Depto Expresión Gráfica
Arquitectónica

Depto DIBUJO



**[TODO SOBRE
DISEÑO /**

**ALL ABOUT
DESIGN]**

**Sala HALL:
Exposiciones y Cultura
del DISEÑO**

En 2010 se crea el espacio expositivo Sala HALL en la ETSID con el propósito de ofrecer un espacio para la comunicación y la cultura del diseño.

Desde entonces las exposiciones se han ido sucediendo mostrando una visión múltiple de las áreas del diseño, sus métodos y las posibilidades de esta actividad profesional.

Las exposiciones constituyen un recurso didáctico y cultural, que aporta conocimiento sobre el valor del diseño en la sociedad.

AREAS DE DISEÑO

CONTENIDOS

2

Diseño para el Espacio Público: Smartcity, Bus Stop... La ciudad Post-it (2)

Lola Merino
Marina Puyuelo
Mónica Val

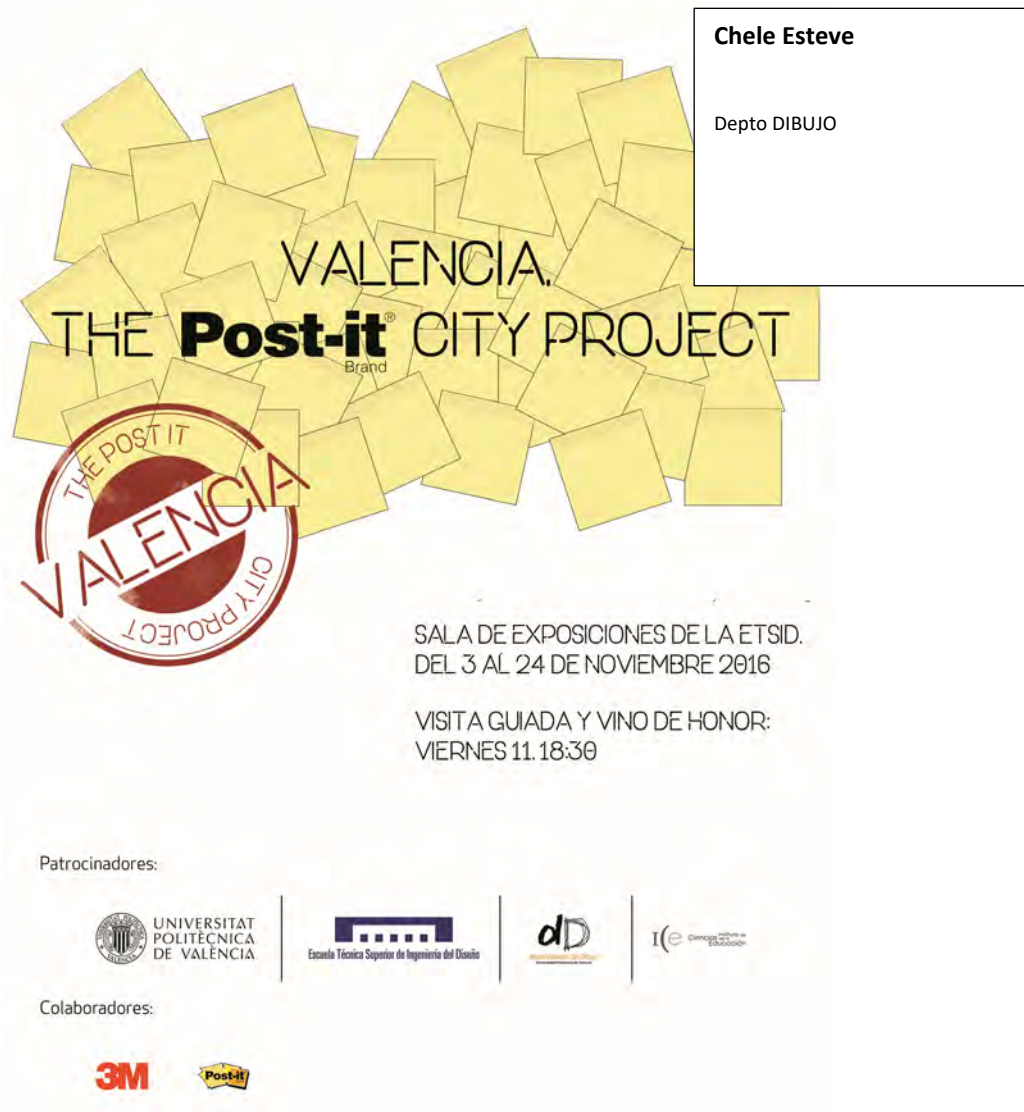
Depto EXPRESIÓN GRÁFICA
ARQUITECTÓNICA



AREAS DE DISEÑO CONTENIDOS

2

Diseño para el Espacio Público: Smartcity, Bus Stop, La ciudad Post-it (2)



Chele Esteve
Depto DIBUJO

**VALENCIA.
THE Post-it® CITY PROJECT**

**THE POST IT
VALENCIA
CITY PROJECT**

SALA DE EXPOSICIONES DE LA ETSID.
DEL 3 AL 24 DE NOVIEMBRE 2016

VISITA GUIADA Y VINO DE HONOR:
VIERNES 11. 18:30

Patrocinadores:

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA | Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño | dD | I(e) Ingeniería del Diseño

Colaboradores:

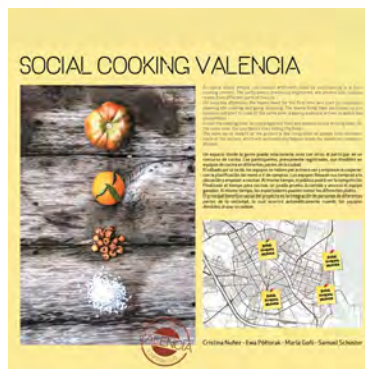
3M | Post-it

ONE ROOF FOR ALL



Cristina Flores - Aneia Jordà Dorca

SOCIAL COOKING VALENCIA



Cristina Rufin - Ensa Peltorak - María Guri - Samuël Schreiber

PUNTO Y COMA



Ingeniería de Promoción Social y Gestión de Espacios Públicos

AREAS DE DISEÑO

CONTENIDOS

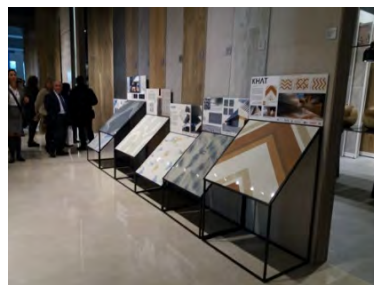
3

Diseño y Color



Irene de la Torre
Juan Serra
Ana Torres

Depto EXPRESIÓN GRÁFICA
ARQUITECTÓNICA



AREAS DE DISEÑO

CONTENIDOS

4

Typos y comunicación gráfica

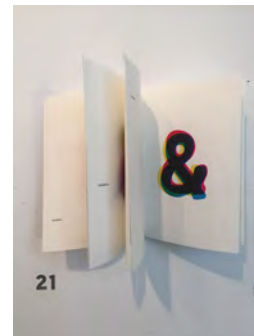


EXPOSICIÓ
D'EXPERIMENTACIÓ
TIPOGRÀFICA
MuVIM
DEL 29 DE JUNY
AL 30 DE SETEMBRE

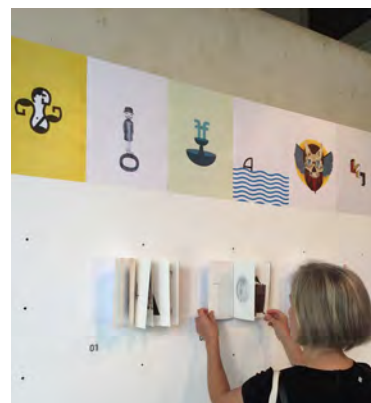
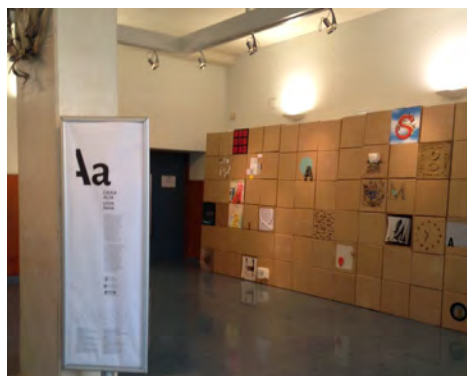
Olga Ampuero
Begoña Jordá
Jimena González del Río
Nereida Tarazona

Depto INGENIERÍA GRÁFICA

LLETRAMORFOSI



INSTITUCIÓ DE VALÈNCIA
MUSEU DE VALÈNCIA
UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
SA camigràfic



AREAS DE DISEÑO

CONTENIDOS

5

Metodologías: Diseño Sistémico/Modelos y Prototipos/ Se BUSCA/ Taller II



Bernabé Hernandis
Desamparados Pardo
Javier Aparisi

Depto INGENIERÍA GRÁFICA



AREAS DE DISEÑO

CONTENIDOS

5

Metodologías: Diseño Sistémico/Modelos y Prototipos/ **Se BUSCA**/Taller II

Esther González

Depto EXPRESIÓN GRÁFICA
ARQUITECTÓNICA

SE BUSCA

SOLUCIÓN PARA SEPARADOR EXTERIOR DE ESPACIOS



Del 17 al 31 de enero del 2014 / Espacio de Exposiciones de la ETSID

AREAS DE DISEÑO

CONTENIDO

5

Metodologías: Diseño Sistémico/Modelos y Prototipos/ Se BUSCA/ **Taller II**



Elisa March

Depto DIBUJO



AREAS DE DISEÑO

CONTENIDOS

5

Metodologías: Diseño Sistémico/Taller Modelos y Prototipos/ Taller II

Andrés Conejero
Alfonso Soriano

Depto DIBUJO



AREAS DE DISEÑO

CONTENIDOS

6

Diseño para el Ocio: Trends&kids, Juguete Inédito, Casas para Jugar.

Beatriz García
Patricia Rodrigo
Gabriel Songel

Depto DIBUJO
NEXUS Design Centre



AREAS DE DISEÑO

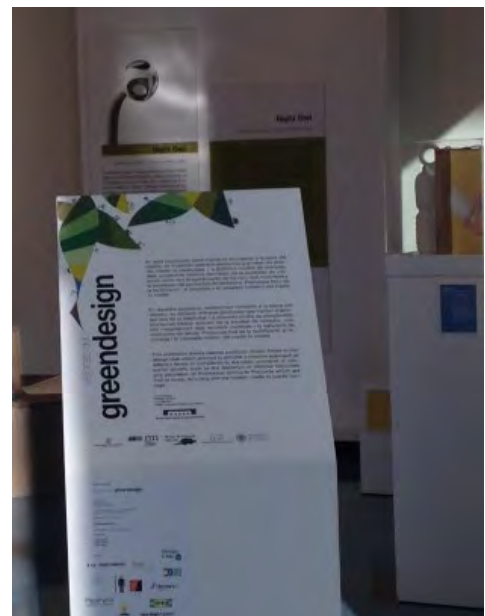
CONTENIDOS

7

Visiones del Green Design

Marina Puyuelo
Lola Merino

Depto EXPRESIÓN GRÁFICA
ARQUITECTÓNICA



AREAS DE DISEÑO

CONTENIDOS

8

BIGlights



Marina Puyuelo
Mónica Val
Lola Merino
Elias J. Hurtado
Francisco R. Benito
Ana Torres
Ana de las Eras
Juan Serra
Esther González
Elisa March
Manuel Lecuona
Laura Remón
Vicente Ferrando
Juan Carlos Barreiro
Amparo Pons
Juan Antonio Monsoriu

Depto EXPRESIÓN GRÁFICA
ARQUITECTÓNICA
Depto DIBUJO
Depto INGENIERÍA ELECTRICA
Depto FÍSICA APLICADA
Depto

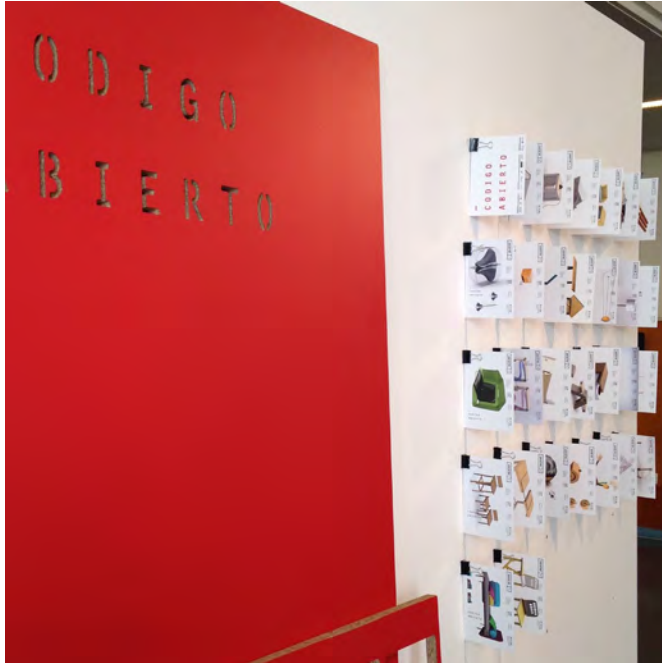


AREAS DE DISEÑO

CONTENIDOS

9

Diseño y Hábitat: Paral-lel (1)



Manuel Lecuona
José M. Abarca
Kiko Gaspar
Raúl Durá

Depto DIBUJO

paral-lel **4**



AREAS DE DISEÑO CONTENIDOS

10

Automotion Styling

Emilio R. Iribarren

Depto INGENIERÍA GRÁFICA



AREAS DE DISEÑO

CONTENIDO

11

Diseño y Cooperación al Desarrollo



Begoña Saiz

Depto EXPRESIÓN GRÁFICA
ARQUITECTÓNICA

Diseño y Construcción de un **PARQUE INFANTIL** en **GHANA**



Foto ganadora del Concurso de fotografía "instantáneas de cooperación" organizado por el Centro de Cooperación al Desarrollo (CCD) de la UPV-Arteo 2014



26 de Junio 2014, 19:30 h

Universitat Politècnica de València
Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño (ETSID)
Sala de Grados

INFO: [facebook.com/itsidbengo](https://www.facebook.com/itsidbengo)
<http://itsidchikoppa.com>

Presentación del Proyecto de Fin de Master en Ingeniería del Diseño de la ETSID, "Diseño y Construcción de un Parque infantil con elementos reutilizados" llevado a cabo en la escuela Bobgu Nnye Yaa Academy de Kumbungu, Ghana.

Alumno: Jorge García Miralles
Tutora: Begoña Saiz Mauléon

Organiza:



Colabora:



AREAS DE DISEÑO

CONTENIDOS

12

Diseño Inclusivo (1)
 y Concursos Accesibilidad

Marina Puyuelo
Ángeles Rodrigo

Depto EXPRESIÓN GRÁFICA
 ARQUITECTÓNICA



AREAS DE DISEÑO CONTENIDOS

13

DesignMadeinSpain

Marina Puyuelo

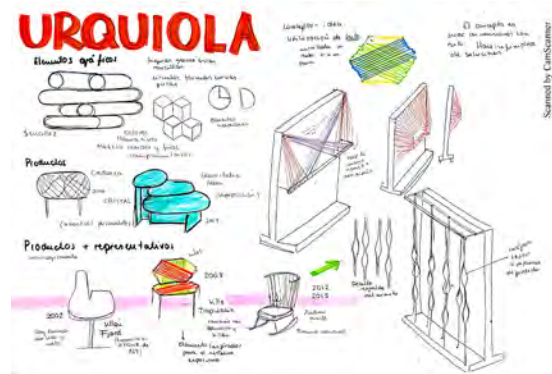
Depto EXPRESIÓN GRÁFICA
ARQUITECTÓNICA

DISEÑO A LA DISSENY A LA Guixé

Hall ETSID
10.06.18 - 10.09.18

Un vistazo a la obra del
diseñador que se proclama
como "ex-designer".

Una ullada a l'obra del
diseñador que se proclama
com a "ex-designer".



Exposición destacada de la Valencia Disseny Week

<https://www.valenciadisseyweek.com/2022/09/02/10-anys-de-retorn-del-sentiment/>

← → ↻ 🔒 https://www.valenciadisseyweek.com/2022/09/02/10-anys-de-retorn-del-sentiment/

VALENCIA DISSENY WEEK

10 ANYS DE RETORN DEL SENTIMENT

10 ANYS DE
RETORN DEL
SENTIMENT

UNIVERSITAT DE VALÈNCIA GENERALITAT VALENCIANA CENTRE D'ARTESANIA

DESTACADO LUNES A VIERNES

Organiza: Centre d'Artesania Comunitat Valenciana
Fecha: Del 19 al 23 de septiembre
Hora: De 10h a 20h.
Lugar: Sala d'exposicions temporals del Centre d'Artesania

Los treinta proyectos expuestos representan la colaboración de una década entre el Centro de Artesanía de la Comunitat Valenciana y la Universitat Politècnica de València. El objetivo que han tenido las exposiciones durante este tiempo es realizar una transferencia a los talleres artesanos de las posibilidades del diseño y facilitar la experiencia de la artesanía en el proceso de aprendizaje a la hora de resolver y ver construido un diseño.

Han trabajado en la iniciativa durante estos años más de un centenar de artesanos acreditados en diferentes oficios, donde se conoció una forma de trabajar y producir cercana y donde se produjeron encuentros que han dado lugar a resultados profesionales y comerciales. Los alumnos ya se han convertido en profesionales del diseño y de la creación en diferentes facetas, que recuerdan esta actividad como el inicio de una trayectoria personal, marcada, tanto hoy como entonces, desde las aulas y los talleres de diseño de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño.

COMPARTIR

SIGUIENTE >

Cátedra IDC Innovación, Diseño e Interculturalidad en la UPV.
Business Chair IDC Innovation Design and Interculturality at UPV.



La creación de la Cátedra IDC Innovación, Diseño e Interculturalidad es el último paso dado en la [UPV](#) para la investigación, formación, promoción y difusión del Diseño y la Innovación.

Las cátedras de empresa en las universidades son fórmulas de transferencia del conocimiento a la sociedad y captación de talento por parte de instituciones y empresas.

La cátedra IDC Innovación Diseño e Interculturalidad surge como confluencia de la búsqueda de estructuras formativas de perfiles profesionales que gestionen el ciclo completo de la innovación, el diseño y la fabricación hasta la llegada al mercado en entornos interculturales. Es decir, profesionales de cualquier ámbito geográfico que sepan gestionar procesos de toma de decisiones en torno al diseño en un lugar, y, a su vez, gestionar la producción en otro lugar culturalmente distinto. Pero, además, se trata de convertir esa relación entre proveedor y cliente como una fuente de co-creación y de generación de nuevas oportunidades de negocio.

La iniciativa ha surgido gracias a Alejandro Hernández experto en la integración estratégica del diseño de producto y marketing en empresas y antiguo alumno del Grado en Diseño Industrial de la [ETSID](#), que, tras décadas de experiencia profesional con empresas y proveedores asiáticos, han detectado una necesidad común en la formación del personal de las empresas españolas para atender a esta situación. Según el [ICEX](#), son 300 empresas españolas las que trabajan con proveedores asiáticos.

Una vez más, el hecho de que un antiguo alumno vuelva a su universidad de origen para plantear a la institución nuevos retos y buscar soluciones para nuevas necesidades, convierte al colectivo de *alumni* en los mejores promotores de cualquier universidad.

Otro hecho significativo es que este profesional nos propone como universidad modélica, precisamente por la convicción en llegar a realidades de mercado con programas de creación de empresas, spinoffs, cátedras de empresa y convenios de formación e I+D. En el campo del diseño industrial, la UPV tienen varios ejemplos en los que los proyectos se convierten en productos comercializados, con lo que somos una de las pocas universidades que cerramos el círculo de la creación, el desarrollo y la comercialización. Uno de esos ejemplos es el spinoff [Innoarea Design Consulting S.L.](#) fundada en 2008 centrada en el análisis de tendencias para el desarrollo de nuevos productos y el desarrollo de contenidos de exposiciones de diseño e innovación.

Por otro lado, es necesario mencionar la demanda del patrocinador de la cátedra, la empresa CSAL, Centro de Servicios Académicos y Lingüísticos liderada por Huang Yi, cuya principal actividad es la localización de talento avanzado para colaborar con universidades e instituciones chinas. En la búsqueda de ese talento, el modelo formativo, investigador y de transferencia de la UPV ha sido identificado como pionero y con buenos resultados y, especialmente en el campo del Diseño Industrial, líderes en España.



Grace Li. PKU Resources Culture

Una de las universidades interesadas en esta captación de talento es la Universidad de Pekín a través de su empresa pública conocida como [Peking University Resources](#) que cotiza en la bolsa de Hong Kong, y que tiene una división exclusivamente dedicada a esa misión de identificación de talento por todo el mundo. Otra organización ha sido la [Guangzhou Design Week](#) que siguiendo con el hermanamiento entre las ciudades portuarias de la Ruta de la Seda como Cantón y Valencia, proponen la presencia de nuestra ciudad a través de sus representantes del diseño en ese certamen. Estas organizaciones quisieron estar presentes en el acto a través de la proyección de vídeos de adhesión a la creación de la cátedra.



Wang Wensheng.
The Chinese People's Association for Friendship with Foreign Countries
Service Center



Zhang Weiping
Socio fundador Guangzhou Design Week

También asistieron representantes de empresas concededoras de la creación de la cátedra e interesadas en su desarrollo y evolución por las repercusiones que pueda tener en sus organizaciones. En el acto estuvieron Santiago Palop y José María Pina, Presidente y Director Desarrollo de Negocio de [EMUCA](#); Raul Ribé, CEO y Director Comercial y Marketing de [EBIR ILUMINACIÓN](#); Alberto Hernández, Director General de COMERCIAL [SALGAR](#) S.A.U.; Fermín Cuesta, Profesional Directivo del Sector del Baño; Beatriz Poves y Pablo Pueyo, CEO de MAQUINZA S.A.

Por parte de los profesionales del diseño, estuvieron presentes en el acto como apoyo a la iniciativa Angel Martínez, Presidente de [ADCV](#) Asociación Diseñadores de la Comunidad Valenciana, Corinna Heilmann, directora de programas de la [World Design Capital València 2022](#) y Javier Pastor, Profesor UPV y Director de Arte de [Expormim](#), Empresa [Premio Nacional de Diseño 2021](#)

Por nuestra parte, no nos queda más que el agradecimiento a Huang Yi y Alejandro Hernández, junto al equipo rectoral liderado por José Capilla, la vicerrectora de empleo y formación permanente Maria Dolores Salvador y el director de área de Cátedras de Empresa, Francisco Espinos, por la confianza depositada en mi para dirigir esta iniciativa.

Gabriel Songel.

Director de la Cátedra IDC Innovación Diseño e Interculturalidad.

ARCHIVO MENSAJE ESET ACROBAT

Ignorar Eliminar Responder Responder a todos Reenviar Más Reunión MI Más

Mover a: ? Al jefe Correo electrón... Responder y eli... Crear nuevo

Reglas Acciones Mover

Marcar como no leído Seguimiento Etiquetas

Traducir Relacionadas Seleccionar Edición

Buscar Zoom

ju. 26/05/2022 14:12
Director ETSID <director@etsid.upv.es>
RV: Encuesta d'opinió sobre la gestió de títols oficials / Encuesta de opinión sobre la gestión de títulos oficiales

Para Director

CCO 'pdi-siads-etsid@upv.es'; 'pdi-noads-etsid@upv.es'

i Mensaje reenviado el 30/05/2022 8:45.

De: Servicio de Evaluación, Planificación y Calidad [<mailto:sepg@upv.es>]
Enviado el: martes, 17 de mayo de 2022 10:19
Para:
Asunto: Encuesta d'opinió sobre la gestió de títols oficials / Encuesta de opinión sobre la gestión de títulos oficiales

Benvolgut/a company/a,

La UPV té implantat un sistema de garantia de qualitat per als seus títols oficials que permet als responsables dels mateixos definir i desenvolupar accions de millora.

Per a açò es fa necessari recaptar l'opinió dels diferents grups d'interès implicats sobre la gestió del títol. Atès que participes aquest curs 2021/2022 en un o diversos títols com a docent, sol·licitem la teua col·laboració per a respondre al següent qüestionari web. Emplenar-ho no et portarà més d'un parell de minuts per títol (fins a un màxim de 5 títols si participes en diversos), ja que només consta de 7 preguntes curtes.

<https://encuesta.upv.es/index.php/332145?token=nE3X0jk2VQeJcG5&lang=es>

Aquest enllaç a l'enquesta és personalitzat, no s'ha de compartir. També està disponible en la teua intranet, en la Secció Serveis, sota l'apartat Avaluació, Planificació i Qualitat: Enquestes de satisfacció. El qüestionari estarà actiu fins al dia 31 de maig de 2022.

L'enquesta és confidencial i els resultats tractats de manera agregada. Agraït per endavant la teua col·laboració, rep una cordial salutació.

Servei d'Avaluació, Planificació i Qualitat

Estimado/a compañero/a,

La UPV tiene implantado un sistema de garantía de calidad para sus títulos oficiales que permite a los responsables de los mismos definir e desarrollar acciones de mejora.

Para ello se hace necesario recabar la opinión de los distintos grupos de interés implicados sobre la gestión del título. Dado que participas este curso 2021/2022 en uno o varios títulos como docente, solicitamos tu colaboración para responder al siguiente cuestionario web. Cumplimentarlo no te llevará más de un par de minutos por título (hasta un máximo de 5 títulos si participas en varios), ya que sólo consta de 7 preguntas cortas.

<https://encuesta.upv.es/index.php/332145?token=nE3X0jk2VQeJcG5&lang=es>

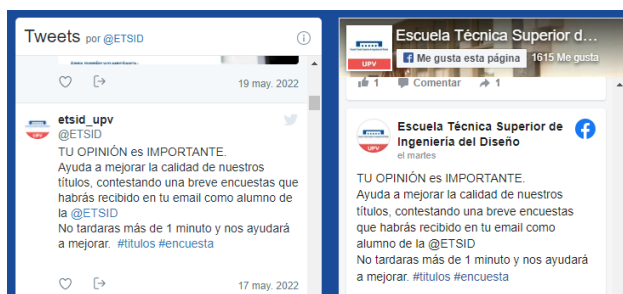
De: Calidad ETSID
 A: "mascara@mot.upv.es"; "Mª Pilar Molina Palomares"; "ehurtado@die.upv.es"; "ymata@mcom.upv.es"; "Gabriel Songel Gonzalez"; "Lorenzo Solano Garcia"; "bbernand@upv.es"; "RUBEN PUCHE PANADERO"; "atorregi@mot.upv.es"; "Bernardo Vicente Tornos Martinez"
 Cc: Subdirección Ordenación Académica ETSID
 Asunto: DAT Encuesta de gestión de título
 Fecha: viernes, 20 de mayo de 2022 13:43:00
 Archivos adjuntos: jmspe013.png
 jmspe001.png
 jmspe002.png

Buenas tardes,

Quería informaros que hemos enviado un mail a algunos profesores que imparten docencia en los títulos para que puedan ayudarnos a involucrar a los alumnos en la realización de la encuesta de gestión que se lanzó el 07 de mayo y estará activa unos 15 días.

Como ya sabemos, el índice de participación en esta encuesta por parte del alumnado es realmente bajo y siempre es toque de atención tanto en los informes de gestión como en los informes de AVAP, a ver si con esta iniciativa podemos subir y mejorar los datos.

También lo hemos puesto en las redes sociales para que haya la mayor difusión posible.



Os adjunto más abajo el mail que he enviado para que podáis echarle un vistazo.

Por mi parte, nada más.

Saludos,

Elena Torrejón García
 Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño
 Técnico de Gestión Administrativa
 Móvil: 673 93 00 10 - Extensión -11825
 Universitat Politècnica de València
 Camino de Vera s/nº
 Edificio 7B
 46022 Valencia



Buenos días,

Estamos pidiendo colaboración para promover que los alumnos realicen la encuesta de Gestión de Títulos.

El motivo es que el índice de participación de éstos es muy bajo y es siempre punto de atención tanto en los informes anuales de gestión del título como en los informes del AVAP.

Desde la dirección necesitamos contar contigo, si no tienes inconveniente, para que en tu sesión de clase de esta semana o la próxima como muy tarde, invites a los alumnos a que realicen la encuesta desde su móvil, solo les va a llevar 1 minuto ya que son 7 preguntas.

Hemos elegido estas asignaturas para poder llegar al máximo de alumnos posibles. A continuación os detallo la asignatura y el grupo para que no tengáis duda.

GRADO ELECTRONICA								
PRIMERO			SEGUNDO			TERCERO		
TA1 Y TA3	TA2	TA3 Y TA1	TA1	TA2	TA3	TA1	TA2	TA3
MATEMATICAS I	QUIMICA	MATEMATICAS I	ESTADISTICA	ESTADISTICA	ELECTRONICA ANALOGICA	INSTRUMENTACION ELECTRONICA	INFORMATICA INDUSTRIAL II	
ESTHER SANABRIA	TERESA PARDO	ESTHER SANABRIA	FORTUNATO CRESPO	SUITBERTO CABRERA	ENRIQUE BERJANO	SALVADOR COLL	JUAN VTE. CAPELLA	JUAN CARLOS MARTÍNEZ

Es importante que los alumnos sepan que la realización de esta encuesta hace que podamos realizar mejoras ante las deficiencias detectadas.

La manera de acceder a la encuesta es la siguiente:

- El acceso a la misma puede realizarse desde:
 - a. el correo electrónico enviado el martes 17 de invitación con un enlace a su encuesta (IMPORTANTE: Los enlaces son personales e intransferibles).
 - b. desde la Intranet (Sección Servicios, apartado Evaluación, Planificación y Calidad -> Encuestas de satisfacción)
 - c. Página de entrada a poliformaT.

Si tenéis alguna duda o pregunta, no dudéis en llamarme.

Gracias por vuestra colaboración.

Un saludo,

Elena Torrejón García
 Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño
 Técnico de Gestión Administrativa
 Móvil: 673 93 00 10 - Extensión -11825
 Universitat Politècnica de València
 Camino de Vera s/nº
 Edificio 7B
 46022 Valencia



GRADO DE DISEÑO INDUSTRIAL Y DESARROLLO DE PRODUCTOS					
PRIMERO		SEGUNDO		TERCERO	
TA1	TA2	TA1	TA2	TA1	TA2
EXPRESIÓN GRÁFICA II	FISICA	DAO	DAO	DISEÑO CONCEPTUAL	DISEÑO CONCEPTUAL
TERESA MAGAL	VANESA CUENCA	MONICA VALLS	BRUNO PERELLO	JOSE MIGUEL ABARCA	JOSE MIGUEL ABARCA

GRADO AEROESPACIAL					
PRIMERO		SEGUNDO		TERCERO	
TA1	TA2	TA1	TA2	TA1	TA2
FISICA	MATEMATICA S I	RESISTENCIA MATERIALES		INGENIERIA AEROPORTUARIA	
JOSE A. GOMEZ	MAITE CAPILLA	ANTONIO AGÜERO		IGNACIO DESPUJOL	

GRADO MECÁNICA						
PRIMERO			SEGUNDO		TERCERO	
TA1	TA2	TA3	TA1 y TA2	TA3	TA1	TA2 y TA3
FISICA DE ESPEC.	FISICA DE ESPEC.	MATEMATICA S I	MECANICA DE FLUIDOS	TECNOLOGIA ELÉCTRICA	ECI I	ELECTRONICA Y AUTOMATICA
BERNABÉ MARÍ	JUAN A. SANS	JOAQUÍN MORENO	RICARDO COBACHO	VICENTE LEÓN	ISABEL GASCH	ROBERTO CAPILLA

GRADO ELECTRONICA								
PRIMERO			SEGUNDO			TERCERO		
TA1 Y TA3	TA2	TA3 y TA1	TA1	TA2	TA3	TA1	TA2	TA3
MATEMATICAS I	QUIMICA	MATEMATICA S I	ESTADISTICA	ESTADISTICA	ELECTRÓNICA ANALOGICA	INSTRUMENTACIÓN ELECTRÓNICA	INFORMATICA INDUSTRIAL II	
ESTHER SANABRIA	TERESA PARDO	ESTHER SANABRIA	FORTUNATO CRESPO	SUITBERTO CABRERA	ENRIQUE BERJANO	SALVADOR COLL	JUAN VTE. CAPELLA	JUAN CARLOS MARTÍNEZ

GRADO ELECTRICA			
PRIMERO		SEGUNDO	TERCERO
TA1		TA1	TA1
CIRCUITOS ELECTRICOS		MAQUINAS ELECTRICAS	INSTALACIONES ELECTRICAS
ROSER SABATER		ELIAS HURTADO /RUBEN	ANTONIO FAYOS

MASTER UNIVERSITARIO INGENIERIA DEL DISEÑO			
MATERIA: modelos, métodos...	MATERIA: Diseño Gráfico y Gestión...	MATERIA: Diseño Estratégico..	MATERIA: Producto de Uso Colectivo
32514 Modelos informáticos...	32517 Diseño de Productos Gráficos	32529 Innovation and desig	32533 Diseño y Espacio Público
Miguel A. Agustín	Olga Ampuero	Francisco Gaspar	Antonio M. Sintas

MASTER UNIVERSITARIO MECATRONICA

32912 Diseño mediante elementos finitos

Jose Enrique Tarancón

MASTER MANTENIMIENTO

33063 Técnicas de Monitorizado

Jose Miguel Salavert



- 1. Código:** 10318 **Nombre:** Química
- 2. Créditos:** 6,00 **--Teoría:** 3,00 **--Prácticas:** 3,00 **Carácter:** Optativo
Titulación: 142-Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos
Módulo: 5-Optativas **Materia:** 32-ITINERARIO 1: OPTATIVAS
Centro: E.T.S. DE INGENIERIA DEL DISEÑO
- 3. Coordinador:** Marcos Martínez, María Dolores
Departamento: QUÍMICA

4. Bibliografía

Química general : principios y aplicaciones modernas	Petrucci, Ralph H Herring, F. Geoffrey Madura, Jeffrey D Bissonnette, Carey
Fundamentos de química	Chang, Raymond Ibarra Escutia, Pedro Rosa Gómez, Isaías de la
Química general	McMurry, John E Fay, Robert C
Química general	Whitten, Kenneth W Davis, Raymond E Peck, M. Larry
Química : principios y reacciones	Masterton, W.L Hurley, C.N
Problemas de química : [cuestiones y ejercicios]	López Cancio, José Antonio Vera Castellano, Antonio
Chemistry	Chang, Raymond Overby, Jason
Formulación y nomenclatura de química inorgánica	Peterson, W.R
Química general. Volumen I, Enlace químico y estructura de la materia	Petrucci, Ralph H Harwood, William S Herring, F. Geoffrey
Problemas resueltos de química : la ciencia básica	Domínguez Reboiras, Miguel Ángel
Experimentación en química general	Martínez Urreaga, Joaquín Narros Sierra, Adolfo Fuente García-Soto, M ^a del Mar de la Pozas Requejo, Frutos Díaz Lorente, Victor Manuel

5. Descripción general de la asignatura

La asignatura pertenece a un módulo optativo de las ingenierías. Corresponde a un curso de Química General. Se tratan conceptos básicos de Química referidos a la estructura atómica, los enlaces químicos, la energía en las reacciones químicas, los equilibrios químico e iónico y los procesos redox .

6. Conocimientos recomendados

Se recomienda poseer los conocimientos correspondientes al nivel de bachiller en las materias de química, matemáticas y física.

7. Competencias

Competencias generales y específicas

38(GE) Abordar de forma inicial actividades de investigación.

24(GE) Integrar conocimiento científico básico.

Competencias transversales

(07) Responsabilidad ética, medioambiental y profesional

- Actividades desarrolladas relacionadas con la adquisición de la competencia
 1. Prácticas de laboratorio en las que se realizan diversas determinaciones utilizando reactivos químicos
 2. Elaboración de un breve informe de cada una de las prácticas.
- Descripción detallada de las actividades
 1. Al inicio de la práctica el profesorado realiza una breve introducción en la que explica la normativa a seguir en un laboratorio químico, tanto en relación a la seguridad como a la gestión de residuos.
 2. Los informes a realizar serán los correspondientes a cada una de las prácticas, y deberán contener los siguientes apartados: Introducción, material y métodos, resultados y conclusiones.
- Criterios de evaluación
 1. Asistencia a la práctica y adecuado seguimiento de la misma.
 2. En cada una de las prácticas de laboratorio de química el alumno deberá buscar las fichas de seguridad de los reactivos empleados y anotar en una ficha los aspectos de riesgo y criterios de seguridad a tener en cuenta, así como del tipo de depósito donde ha depositado el residuo para su posterior recogida y reciclaje.
 3. Presentación formal de los informes en el plazo establecido (si se ajusta o no al formato estándar, si se ha completado correctamente, presentación de conclusiones, cumplimiento de los plazos de entrega, etc.).

(09) Pensamiento crítico

- Actividades desarrolladas relacionadas con la adquisición de la competencia





7. Competencias

Competencias transversales

- Trabajo en grupo o individual (según circunstancias) sobre desarrollos/investigaciones actuales en el campo de la Ingeniería Mecánica y que estén directamente relacionados con la Química.
- Descripción detallada de las actividades
 - Aprendizaje de aspectos de química sostenible, toxicidad y residuos medioambientales
 - Criterios de evaluación
 - trabajo de laboratorio / trabajo de revisión en grupos de 2 alumnos o individual (según circunstancias).

8. Unidades didácticas

1. Naturaleza atómica de la materia
 1. conceptos generales
 2. Estructura del átomo
 3. Tabla periódica y propiedades
2. Termoquímica.
 1. La energía en los procesos químicos.
3. Enlace químico y estructura de la materia
 1. Enlace iónico
 2. Enlace covalente
 3. Fuerzas intermoleculares
 4. Enlace metálico
 5. Estructura cristalina y estado sólido
4. Equilibrio químico.
 1. Equilibrios químicos
 2. Equilibrios ácido-base
5. Espontaneidad
 1. Cambio espontáneo
6. Electroquímica.
 1. Reacciones de oxidación-reducción. Pilas galvánicas. Electrolisis. Corrosión y protección.
7. Experiencias de laboratorio
 1. seguridad y técnicas de laboratorio.
 2. Calorimetría.
 3. Relación estructura-propiedades
 4. Reacciones ácido-Base
 5. Reacciones de oxidación-reducción

9. Método de enseñanza-aprendizaje

<u>UD</u>	<u>TA</u>	<u>SE</u>	<u>PA</u>	<u>PL</u>	<u>PC</u>	<u>PI</u>	<u>EVA</u>	<u>TP</u>	<u>TNP</u>	<u>TOTAL HORAS</u>
1	6,00	--	--	3,00	--	--	1,00	10,00	15,00	25,00
2	3,00	--	--	2,00	--	--	1,00	6,00	9,00	15,00
3	7,00	--	--	2,00	--	--	1,00	10,00	15,00	25,00
4	5,00	--	--	3,00	--	--	1,00	9,00	12,00	21,00
5	3,00	--	--	2,00	--	--	1,00	6,00	9,00	15,00
6	6,00	--	--	3,00	--	--	1,00	10,00	15,00	25,00
7	0,00	--	--	15,00	--	--	2,00	17,00	22,00	39,00
TOTAL HORAS	30,00	--	--	30,00	--	--	8,00	68,00	97,00	165,00

UD: Unidad Didáctica. TA: Teoría de Aula. SE: Seminario. PA: Práctica de Aula. PL: Práctica de Laboratorio. PC: Práctica de Campo. PI: Práctica de Informática. EVA: Actividades de Evaluación. TP: Trabajo Presencial. TNP: Trabajo No Presencial.

10. Evaluación

Descripción

<u>Descripción</u>	<u>Nº Actos</u>	<u>Peso (%)</u>
(02) Prueba escrita de respuesta abierta	2	60
(05) Trabajos académicos	5	10
(03) Pruebas objetivas (tipo test)	3	30

Los conocimientos teóricos se evaluarán con dos actos de evaluación, uno a mitad de cuatrimestre que se corresponde con la



10. Evaluación

primera parte del temario de la asignatura y otro al final del cuatrimestre en el que se evaluara la segunda parte del temario. Cada uno de estos actos de evaluación constará de una prueba escrita de respuesta abierta (30% de la nota) y una prueba objetiva tipo test (10% de la nota).

La prueba escrita de respuesta abierta consiste en la resolución de cuestiones y problemas directamente relacionados con la materia desarrollada en clase. En la prueba objetiva tipo test el alumno dispone para cada pregunta de varias respuesta dadas donde sólo una de ellas es válida, y están directamente relacionadas con la materia impartida en clase.

Los conocimientos prácticos se evaluarán con los trabajos académicos y una prueba tipo test. El trabajo académico consistirá en la elaboración de las memorias y cuestiones relacionadas con las prácticas de laboratorio (10% de la nota); en la prueba objetiva tipo test el alumno dispone para cada pregunta de varias respuesta dadas donde sólo una de ellas es válida, y están directamente relacionadas con los conocimientos y habilidades adquiridos en las prácticas de laboratorio.

Habrà una recuperaci3n de las pruebas escritas de respuesta abierta para aquellos alumnos que no las hayan superado y su nota en la asignatura sea menor de 5.

Los alumnos con dispensa podr3n realizar la entrega de los trabajos acad3micos para los que se les facilitar3 el material necesario previamente y realizar las correspondientes pruebas (test de pr3cticas, test de teor3a y prueba escrita de respuesta abierta) el d3a previsto para la evaluaci3n final de la asignatura.

11. Porcentaje m3ximo de ausencia

<u>Actividad</u>	<u>Porcentaje</u>	<u>Observaciones</u>
Teor3a Aula	20	
Pr3ctica Aula	20	
Pr3ctica Laboratorio	20	





Evidencia de las acciones realizadas tras la aprobación de la propuesta de mejora:

Fomentar, promover y desarrollar la cultura emprendedora en los estudiantes de la ETSID.

1.- Desde esta subdirección de Emprendimiento y Generación Espontánea, en materia de emprendimiento se han llevado a cabo las siguientes actividades:

- Taller “Aula Emprende Profesores” dirigido al profesorado tutor para poder transmitir el espíritu emprendedor a su alumnado tutelado y a los alumnos tutores con los que se relaciona
- Varios Think Emprende, en un escenario presencial, tanto en el semestre A como en el semestre B:
 - o Titulación: Grado en Ingeniería Aeroespacial
Asignatura/Tipo: Mecánica de Vuelo (4º curso)
Nº alumnos: 36
 - o Titulación: Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos
Asignatura/Tipo: Taller de Diseño (3º curso)
Nº alumnos: 100
 - o Titulación: Grado en Ingeniería Mecánica
Asignatura/Tipo: Oficina Técnica (4º curso)
Nº alumnos: 64
 - o Titulación: Grado en Ingeniería Electrónica Industrial y Automática
Asignatura/Tipo: Empresa I (1º curso)
Nº alumnos: 150
 - o Titulación: todos los grados de la Escuela (taller general abierto a todos los cursos y grados)
 - o Nº alumnos: la asistencia no fue muy numerosa ya que coincidió con otras charlas que se ofrecieron al mismo tiempo.

2.- Correos de trabajo para organizar los talleres coordinados con IDEAS y actividades.

Correo con Inmaculada Villalonga, de IDEAS UPV, sobre la organización del taller a profesores:

---- Mensaje reenviado de Inmaculada Villalonga Grañana <ivillalonga@ideas.upv.es> ----

Fecha: Tue, 20 Jul 2021 08:18:13 +0000

De: Inmaculada Villalonga Grañana <ivillalonga@ideas.upv.es>

Asunto: RE: Taller P-T

Para: Alicia Herrero Debón <aherrero@mat.upv.es>



Prefecto, elige tu la fecha, y me la comunicas para darlo de alta en el CFP.

El programa del Taller sería más o menos así (las horas son orientativas)

9:30h: Presentación del taller. Introducción

10:00h: Conocemos a emprendedores de la Escuela, grupos de Generación Espontánea y que a su vez estén vinculados al PIAE

11:00h: Road Map de Actividades de IDEAS UPV

Generación Espontánea

Herramientas de emprendimiento: para poderlas adaptar a la organización de actividades a realizar con los alumnos (Lean Canvas; Mapa de empatía...)

13:30h : Fin del taller

¿Qué te parece? ¡Está escrito así rápido, pero es más que nada para que veas la posible estructura, y que la retoquemos si consideras!

Fechas: por la mañana o por la tarde sin problema (la duración sí que debe de ser de 4h, por el tema del certificado en el CFP) ¿30 de septiembre?

Si lo perfilamos y lo pasamos por el CFP, ya podrías publicitarlo para que la gente se fuera inscribiendo

Ya me vas diciendo que se te ocurre que podemos añadir, cambiar, corregir.... ¡a tu disposición!

Saludos,

Inma

Inmaculada Villalonga Grañana

Técnico IDEAS UPV

Universitat Politècnica de València

Camino de Vera, s/n

46022 VALENCIA

Edificio 8B. Acc N Planta 4

Tel. +34 96 387 7726 (ext. 17936)

ivillalonga@ideas.upv.es

----Mensaje original---

Fecha: Thu, 29 Jul 2021 07:45:25 +0000

De: Inmaculada Villalonga Grañana <ivillalonga@ideas.upv.es>

Asunto: RV: Link taller profes

Para: Alicia Herrero Debón <aherrero@mat.upv.es>

Hola Alicia:

Ya está dado de alta el Taller para profesores Aula emprende, Te paso el link, ¡por si lo quieres incluir en el email que mandes a los profesores para que se inscriban en el CFP!!

Un saludo,

Inma

Inma Villalonga

Técnico IDEAS UPV

Ext. 17936

De: Daniel Martínez [dmartinez@ideas.upv.es]

Enviado: jueves, 29 de julio de 2021 9:31

Para: Inmaculada Villalonga Grañana

Asunto: Link taller profes

Te adjunto el enlace

https://poseidon.cfp.upv.es/portal-formacion/alumno/gestion_matricula.jsp?cid=76442&idioma=es&hash=9b439919c71e934d984e9a488813ca13c117cf47cb09884a9e4a9e4a9e4e964882&

----- Terminar mensaje reenviado -----

-

Este es el correo que me envió Daniel Martínez con la contabilidad de las actividades:

Daniel Martínez <dmartinez@ideas.upv.es> escribió:



Los datos que tengo y te puedo pasar (sin revisar por Inma) son del año académico 2021/2022:

FECHA	ESCUELA/ Grado	PROFESOR	Asignatura/Curso
15/10/2021	ETSID/GDIDP	M ^a Elisa March Leuba	Taller de Diseño (II) (3º)
19/10/2021	ETSID/GIM	Pablo Ferrer Gisbert	Oficina técnica (4º)
15/11/2021	ETSID/aerospacial	Jose Pedro Magraner/ Pedro Martí	Mecanica de vuelo (4º)
15/11/2021	ETSID/aerospacial	Marcos Carreres	Mecanica de vuelo (4º)
23/11/2021	ETSID/GDIDP	Elisa March	Taller de Diseño (II) (3º)
24/03/2022	ETSID	Alicia Herrero	Alumnos tutores PIAE+ (abierta a toda la escuela)
26/05/2022	ETSID/Gingelectrónica	Esperanza Suárez	Empresa I

Espero que te sirvan.

Saludos
Dani



Evidencia de las acciones realizadas tras la aprobación de la propuesta de mejora:

Recabar ideas para mejorar la práctica docente con la inversión realizada durante la crisis del COVID-19

Resumen de reubicación de equipos comprados con la inversión realizada durante la crisis del COVID-19 en la ETSID con el fin de mejorar la práctica docente.

- Los 19 equipos portátiles que se compraron y cedieron a profesorado o personal del centro para teletrabajar, pasada la situación excepcional, se han reutilizado en préstamo para alumnado en biblioteca y para uso en la secretaria del centro para las lecturas de TFG/TFM.
- Todas las aulas están equipadas con sistema de Videopautes que aún se emplean para docencia, aprovechando la cámara y el micrófono para clases puntuales online o para grabar las clases y generar así contenido docente.
- Las 6 pantallas interactivas de gran formato que se compraron, para mejorar la experiencia de docentes y alumnado en las clases online. Hoy en día se siguen empleando en clases presenciales.
- Los monitores de los ordenadores del puesto de profesor de las aulas, se sustituyeron por pantallas táctiles con webcam integrada. A día de hoy se siguen empleando para video llamadas puntuales y como herramienta docente.
- Las tabletas WACOM que en un principio quedaron instaladas en cada una de los puestos de profesor, se retiraron y pasaron a formar parte de un servicio de préstamo para todos los colectivos del centro que puedan necesitar su uso.
- Las primeras Webcams y trípodes (130) que se compraron para poder realizar prácticas de laboratorio con soporte a distancia y clases online (antes de videoapuntes), se siguen empleando para mostrar prototipos durante la



docencia en las aulas y como préstamo para aquel colectivo del centro que lo solicite.

- Los auriculares que se compraron para el personal de administración y servicios para poder asistir a reuniones telemáticas o dar teleasistencia, se siguen empleando para el mismo fin.
- Se compraron 2 pizarras blancas con ruedas para poder dotar al espacio destinado a realizar exámenes masivos en la UPV (pabellón polideportivo), estas pizarras tras resolverse la situación extraordinaria, se han ubicado en dos aulas de la ETSID (S25 y N07).
- Se elaboró un recorrido virtual 360º del centro para poder mostrar al futuro alumnado, todos los espacios del centro de forma remota. Ha día de hoy aún se emplea y está colgado en nuestra página web.
- Los lectores de DNI que se compraron, se siguen empleando para firma digital.
- Las puertas traseras del centro se cambiaron por puertas de apertura automática, para minimizar los contactos. Mejora de servicio que se mantiene.
- Se actualizaron las fuentes de agua para que se accionaran con el pie y tuvieron exclusivamente grifo rellena botellas por higiene. Mejora del servicio que se mantiene.
- Se doto a todos los espacios de productos de higienización de manos y de superficies. Aun todos los espacios docentes y espacios comunes, disponen de estos productos para una mayor higiene.
- Pantallas tipo mampara. No se han mantenido todas, pero se mantienen las de atención directa al alumnado en diferentes puntos de la escuela como es secretaria, relaciones con la empresa o relaciones internacionales.

Reunión de coordinación del Grado en Ingeniería del Diseño y Desarrollo de Producto E.P.S.A, E.T.S.I.D

Asistentes:

<i>Subdirector de Ordenación Académica ETSID</i>
Carlos Miguel Rubió Sanvalero
<i>Director Académico Título ETSID GIDIDP</i>
Gabriel Songel González
<i>Técnico de Gestión Académica ETSID:</i>
Elena Torrejón García
<i>Director Académico Título EPSA GIDIDP</i>
Santiago Ferrándiz Bou
<i>Técnico de Gestión Académica EPSA</i>
Francisco Javier Hernández Genis

Se reúnen el **02 de marzo de 2022**, a las **11:30** horas, a través de la plataforma **TEAMS**, los miembros de **ETSID** y **EPSA** reseñados al margen para elaborar el Plan de Actuación del sello EURACE del Grado en Ingeniería del Diseño y Desarrollo de Productos

Reunidos los centros ETSID y EPSA, hablamos de cómo formular el **Plan de Actuación** para luego poder evidenciar las 2 preinscripciones que hay en el informe definitivo que corresponden a los sub-resultados siguientes:

4.1 Capacidad para realizar búsquedas bibliográficas, consultar y utilizar con criterio bases de datos y otras fuentes de información para llevar a cabo simulación y análisis con el objetivo de realizar investigaciones sobre temas técnicos de su especialidad.

7.2. Capacidad para funcionar eficazmente en contextos nacionales e internacionales, de forma individual y en equipo y cooperar tanto con ingenieros como con personas de otras disciplinas.

Se llega a la siguiente conclusión:

Se propone acción de mejora 1 (PM1), apoyada en las asignaturas de: Informática, Metodología del diseño, Procesos industriales, Estética e historia del diseño, Materiales, Resistencia de materiales, Diseño del producto para equipamiento (EPSA), tal y como se está realizando ya en el TFG. Se propone a los profesores responsables de dichas asignaturas, incrementar las actividades formativas y la evaluación de las mismas para integrar completamente este sub-resultado.

Tras la aplicación de la acción de mejora, se presentarán los correspondientes trabajos realizados por el alumnado que acrediten el cumplimiento del sub-resultado 4.1.

Se propone acción de mejora 2 (PM2), apoyada en las asignaturas de Diseño asistido por ordenador, Expresión gráfica I, Expresión gráfica II, Estética e historia del diseño, Taller de diseño I, Taller de diseño II, Diseño básico y creatividad. En ellas se propone a los profesores responsables que diseñen y utilicen actividades específicas, con sus correspondientes métodos de evaluación, para potenciar la

comunicación oral, gráfica y escrita, así como el trabajo individual considerando la interdisciplinaridad y los contextos nacionales e internacionales.

Se acuerda hablar con los profesores responsables de las asignaturas implicadas para poder realizar los cambios o modificaciones oportunas para poder evidenciar las acciones de mejora propuestas en el próximo curso.

Director Académico Título ETSID

Director Académico Título EPSA



1. **Código:** 10265 **Nombre:** Matemáticas I

2. **Créditos:** 9,00 **--Teoría:** 4,50 **--Prácticas:** 4,50 **Carácter:** Formación Básica

Titulación: 142-Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos

Módulo: 1-Formación básica

Materia: 1-Matemáticas

Centro: E.T.S. DE INGENIERIA DEL DISEÑO

3. **Coordinador:** Verdoy González, José Antonio

Departamento: MATEMÁTICA APLICADA

4. Bibliografía

Cálculo y álgebra con Mathematica 11

Apuntes de la asignatura Fundamentos matemáticos de la ingeniería :
cálculo

Cálculo. Varias variables

Álgebra lineal con aplicaciones

Cálculo multivariable

Introducción al álgebra lineal

Cálculo 2 de varias variables

Moraño Fernández, José Antonio | Sánchez Ruiz,
Luís Manuel

Coll Aliaga, Carmen | Peña Miralles, Juan |
Sánchez Juan, Elena | Ginestar Peiró, Damián |
Universidad Politécnica de Valencia
Departamento de Matemática Aplicada

Thomas, George B | Weir, Maurice D | Hass, Joel
| Heil, Christopher | García Hernández, Ana
Elizabeth

Nakos, George | Joyner, David

Stewart, James

Anton, Howard

Larson, Ron | Edwards, Bruce H

5. Descripción general de la asignatura

Es una asignatura de formación básica para el perfil de la titulación , que contribuirá al desarrollo del pensamiento crítico del alumno, así como, le enseñará a analizar y resolver problemas

La asignatura está dividida en 3 bloques:

Un primer bloque sobre funciones reales y cálculo diferencial en una y varias variables.

El bloque segundo se dedica al cálculo integral de una y varias variables con sus aplicaciones. Ecuaciones diferenciales.

El tercer bloque dedicado al álgebra lineal.

6. Conocimientos recomendados

Operar con números reales y polinomios.

Calcular derivadas e integrales con una variable.

Conocer los conceptos básicos sobre matrices y sistemas de ecuaciones lineales

Construir e interpretar gráficas (una variable).

Conocer las principales razones trigonométricas y sus relaciones.

Nomenclatura y fórmulas básicas de geometría.

7. Competencias

Competencias generales y específicas

13(GE) Utilizar las herramientas e instrumentos necesarios para la observación y solución de problemas de la ingeniería y la arquitectura.

4(GE) Elaborar informes y peritajes así como analizar e interpretar la documentación técnica correspondiente de la rama de la ingeniería y arquitectura

24(GE) Integrar conocimiento científico básico.

Competencias transversales

(03) Análisis y resolución de problemas

- Actividades desarrolladas relacionadas con la adquisición de la competencia

Preguntas.

Prácticas de Laboratorio.

- Descripción detallada de las actividades

Preguntas que permitan averiguar si los estudiantes conocen, comprenden y saben aplicar los conocimientos que se les han impartido.

En las prácticas de laboratorio se resuelven con métodos informáticos ejercicios similares a los realizados en clase en las prácticas de aula. Se les proporciona una guía de la práctica y se les hace una breve explicación de las técnicas a utilizar así como de las posibles dificultades que puedan aparecer.

De forma periódica se recogen ejercicios realizados individualmente o en pequeños grupos que permiten comprobar si el





7. Competencias

Competencias transversales

alumno ha entendido los procedimientos y conceptos que se proporcionan en clase

- Criterios de evaluación
 - Prueba escrita de respuesta abierta.
 - Pruebas objetivas.

8. Unidades didácticas

1. Cálculo diferencial de una y varias variables
 1. Números reales y complejos. Funciones reales: Exponencial, logarítmica e hiperbólicas.
 2. Funciones de una variable: Derivada, recta tangente y estudio de extremos.
 3. Funciones de varias variables I: Límites y continuidad.
 4. Funciones de varias variables II: Derivadas parciales y gradiente.
 5. Funciones de varias variables III: Diferenciales y jacobianos.
 6. Funciones de varias variables IV: Extremos relativos.
2. Cálculo integral de una y varias variables
 1. Primitiva y cálculo de primitivas.
 2. Integral definida y su cálculo.
 3. Aplicaciones geométricas de la integral definida.
 4. Introducción a las ecuaciones diferenciales.
 5. Integrales dobles.
 6. Integrales triples.
 7. Integrales curvilíneas.
3. Álgebra lineal
 1. Sistemas de ecuaciones lineales.
 2. Matrices y determinantes.
 3. Espacios vectoriales.
 4. Diagonalización de matrices.

9. Método de enseñanza-aprendizaje

<u>UD</u>	<u>TA</u>	<u>SE</u>	<u>PA</u>	<u>PL</u>	<u>PC</u>	<u>PI</u>	<u>EVA</u>	<u>TP</u>	<u>TNP</u>	<u>TOTAL HORAS</u>
1	15,00	--	5,00	--	--	10,00	2,00	32,00	45,00	77,00
2	15,00	--	5,00	--	--	10,00	3,50	33,50	45,00	78,50
3	15,00	--	5,00	--	--	10,00	2,00	32,00	45,00	77,00
TOTAL HORAS	45,00	--	15,00	--	--	30,00	7,50	97,50	135,00	232,50

UD: Unidad Didáctica. TA: Teoría de Aula. SE: Seminario. PA: Práctica de Aula. PL: Práctica de Laboratorio. PC: Práctica de Campo. PI: Práctica de Informática. EVA: Actividades de Evaluación. TP: Trabajo Presencial. TNP: Trabajo No Presencial.

10. Evaluación

<u>Descripción</u>	<u>Nº Actos</u>	<u>Peso (%)</u>
(02) Prueba escrita de respuesta abierta	3	55
(05) Trabajos académicos	10	25
(03) Pruebas objetivas (tipo test)	3	20

Aquellos alumnos que no alcancen el cinco como calificación final, podrán realizar una única recuperación final de las pruebas escritas, objetivas y de las prácticas informáticas.

11. Porcentaje máximo de ausencia

<u>Actividad</u>	<u>Porcentaje</u>	<u>Observaciones</u>
Teoría Aula	15	
Práctica Aula	15	
Práctica Informática	10	





- 1. Código:** 10266 **Nombre:** Matemáticas II
- 2. Créditos:** 6,00 **--Teoría:** 3,00 **--Prácticas:** 3,00 **Carácter:** Formación Básica
- Titulación:** 142-Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos
- Módulo:** 1-Formación básica **Materia:** 1-Matemáticas
- Centro:** E.T.S. DE INGENIERIA DEL DISEÑO
- 3. Coordinador:** Lova Ruiz, Antonio Luís
- Departamento:** ESTADÍSTICA E INVESTIGACIÓN OPERATIVA APLICADAS Y CALIDAD

4. Bibliografía

Probabilidad y estadística aplicadas a la ingeniería (México : Limusa-Wiley, cop. 2003, 2006, 2011. | 2ª ed.) Montgomery, Douglas C | Runger, George C

Applied statistics and probability for engineers (Hoboken etc. : John Wiley & Sons, cop. 2014. | 6th. ed.) Montgomery, Douglas C | Runger, George C

Estadística práctica con Statgraphics. (Madrid : Pearson Educación, cop. 2002) César Pérez López

5. Descripción general de la asignatura

La asignatura pretende formar a los futuros ingenieros en las técnicas estadísticas básicas como herramientas de análisis de datos, mejora de procesos y ayuda en la toma de decisiones, aspectos clave en el desarrollo profesional en la ingeniería. La asignatura tiene un enfoque eminentemente aplicado, coincidiendo con la definición de Estadística como "la ciencia cuyo objeto es la obtención y el análisis de datos mediante el recurso a modelos matemáticos y a herramientas informáticas". Las técnicas estadísticas estudiadas sirven de apoyo a todas aquellas materias dentro del Plan de Estudios que requieran el estudio y análisis de fenómenos aleatorios.

6. Conocimientos recomendados

(10265) Matemáticas I

7. Competencias

Competencias generales y específicas

13(GE) Utilizar las herramientas e instrumentos necesarios para la observación y solución de problemas de la ingeniería y la arquitectura.

6(GE) Evaluar y optimizar criterios para la toma de decisiones.

4(GE) Elaborar informes y peritajes así como analizar e interpretar la documentación técnica correspondiente de la rama de la ingeniería y arquitectura

Competencias transversales

(09) Pensamiento crítico

- Actividades desarrolladas relacionadas con la adquisición de la competencia Prácticas informáticas
- Descripción detallada de las actividades
- En prácticas seleccionadas se resuelven problemas relacionados con temas estudiados en la asignatura
- Criterios de evaluación
- La evaluación se hará por medio de las notas de las pruebas objetivas (tipo test)

8. Unidades didácticas

1. Presentación e introducción a la Estadística
2. Estadística Descriptiva: unidimensional y bidimensional
3. Cálculo de Probabilidades
4. Distribuciones de Probabilidad: variables aleatorias, distribuciones discretas
5. Distribuciones de Probabilidad: distribuciones continuas
6. Introducción a la Inferencia Estadística: estimación, intervalos de confianza y contraste de hipótesis
7. Introducción a la Regresión: Modelo de regresión lineal simple

9. Método de enseñanza-aprendizaje

<u>UD</u>	<u>TA</u>	<u>SE</u>	<u>PA</u>	<u>PL</u>	<u>PC</u>	<u>PI</u>	<u>EVA</u>	<u>TP</u>	<u>TNP</u>	<u>TOTAL HORAS</u>
1	2,00	--	--	--	--	2,00	1,00	5,00	2,00	7,00
2	4,00	--	--	--	--	4,00	1,00	9,00	8,00	17,00
3	4,00	--	--	--	--	4,00	2,00	10,00	12,00	22,00



9. Método de enseñanza-aprendizaje

UD	TA	SE	PA	PL	PC	PI	EVA	TP	TNP	TOTAL HORAS
4	4,00	--	--	--	--	4,00	2,00	10,00	12,00	22,00
5	6,00	--	--	--	--	6,00	2,00	14,00	18,00	32,00
6	6,00	--	--	--	--	6,00	3,00	15,00	18,00	33,00
7	4,00	--	--	--	--	4,00	1,00	9,00	12,00	21,00
TOTAL HORAS	30,00	--	--	--	--	30,00	12,00	72,00	82,00	154,00

UD: Unidad Didáctica. TA: Teoría de Aula. SE: Seminario. PA: Práctica de Aula. PL: Práctica de Laboratorio. PC: Práctica de Campo. PI: Práctica de Informática. EVA: Actividades de Evaluación. TP: Trabajo Presencial. TNP: Trabajo No Presencial.

10. Evaluación

Descripción	Nº Actos	Peso (%)
(02) Prueba escrita de respuesta abierta	2	50
(13) Autoevaluación	10	10
(03) Pruebas objetivas (tipo test)	2	40

EVALUACIÓN CONTINUA:

Se realizarán 2 pruebas escritas de respuesta abierta. El peso de cada una de ellas es del 25% de la nota final. El peso global de este sistema de evaluación es del 50% de la nota final.

Se realizarán 2 pruebas objetivas tipo test. El peso de cada una de ellas es del 20% de la nota final. El peso global de este sistema de evaluación es del 40% de la nota final.

Se realizarán 10 pruebas de autoevaluación. El peso de cada una de ellas es del 1% de la nota final. El peso global de este sistema de evaluación es del 10% de la nota final.

A la nota de las pruebas objetivas tipo test (40% de la nota final) se le restará un coeficiente, igual a $(0.25 \times \text{Número memorias de prácticas informáticas no entregadas en plazo o incorrectas})$. Este coeficiente es igual a 0 para los alumnos que tengan todos los informes (de prácticas informáticas) entregados en plazo (en Tareas de PoliformaT) y correctos.

RECUPERACIÓN:

Los alumnos con nota menor de 5 con el método de evaluación continua anteriormente descrito (y solo estos alumnos) podrán realizar una prueba final de RECUPERACIÓN. Esta prueba constará de dos partes similares a las realizadas en la evaluación continua del curso, es decir, una prueba escrita de respuesta abierta con un peso del 60% de la nota final y una prueba objetiva tipo test con un peso del 40% de la nota final. La nota obtenida en la prueba final de RECUPERACIÓN sustituirá a todos los efectos a las notas obtenidas en el sistema de evaluación continua. Los contenidos evaluados serán los de todo el curso. En el caso de nota menor de 5 en el sistema de evaluación continua y no presentado a la prueba final de RECUPERACIÓN, la calificación final de la asignatura será la nota obtenida en la evaluación continua.

Alumnos con DISPENSA de asistencia a las clases:

La dispensa en la asignatura implica la no obligatoriedad de asistencia a clases de teoría y prácticas de laboratorio. Con esta excepción presente, el sistema de evaluación es el mismo que para cualquier otro alumno de la asignatura. Por tanto, el alumno con dispensa debe:

- Presentarse presencialmente a las pruebas parciales y en su caso a la prueba final de RECUPERACIÓN en las fechas oficiales que determine la escuela.
- Subir en plazo a PoliformaT las memorias de las prácticas informáticas especificadas en PoliformaT.
- Realizar online las pruebas de autoevaluación en los mismos plazos que el resto de los alumnos.

11. Porcentaje máximo de ausencia

Actividad	Porcentaje	Observaciones
Teoría Aula	20	
Práctica Informática	20	

