

Manzini, E. (2004). *Cuadernos de diseño ied madrid* (ArjoWiggins ed., Vol. 1). Recuperado de https://www.academia.edu/23207765/Cuadernos_de_diseno_ied_madrid

Oxman, R. (2017). Thinking difference: theories and models of parametric design thinking. *Design Studies*, 52, 4-39. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2017.06.001>

Pelta, R. (2010). *Diseñar hoy, Temas contemporáneos del diseño gráfico* (Paidós Ibérica ed., Vol. 5). Madrid, España: Paidós Ibérica.

Porter, M. E. (2011). ¿Qué es la estrategia? *Harvard Business Review*, 89(11), 100-117. Recuperado de <https://cutt.ly/PuBJYr8>

Walker, A. (2011, 4 septiembre). Bogotá se vestirá con carteles en la V Bienal de afiche. *el Tiempo*. Recuperado de <https://www.eltiempo.com>

Abstract: The contribution of this research highlights how two disciplines: the social poster, one of the aspects of graphic design; and design thinking, one of the approaches to design management, can be integrated and contribute to the development of methods for teaching design.

Keywords: Design Thinking - Social Poster - Design Education.

Resumo: A contribuição desta pesquisa destaca como duas disciplinas: o Pôster Social, um dos aspectos do design gráfico; e o

design thinking, uma das abordagens da gestão do design, pode ser integrado e contribuir para o desenvolvimento de métodos para o ensino do design.

Palavras chave: Design Thinking - Pôster social - Educação em Design.

(* John Breton: Diseñador publicitario; miembro de PGadvertising Miami Group; involucrado en proyectos de identidad de marcas como: MasterCard, Vigo, Western Union; Arte vivo Europa; airbnb; y otros. Fotógrafo de moda y colaborador de revistas de arte nacionales e internacionales como: Ezine DNG Europe DNG y BELIO-FLOG España; recientemente como colaboración en material de apoyo para entrenadores de VIDEO2BRAIN para Europa y América Latina, Cruzemagazine USA. Sus obras se han exhibido en galerías y museos como la Semana de la Moda de Santander, el Museo de la Universidad Nacional, la Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina y actualmente trabaja en proyectos académicos relacionados con la industria de la moda y la dirección de las artes. A punto de entrar también en el mundo audiovisual. Miembro del grupo creativo de Airbnb y "Design by humans USA". <http://www.designbyhumans.com/shop/johnbre/> Actualmente cursando maestría en gestión del diseño UDI Colombia.

La Habitación de escape: un espacio de encuentro entre ciencia, didáctica y diseño.

Laura Badella; Brenda Rivera; Adriana Sarricchio y María Eugenia Cardoni (*)

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 37, pp.151-154. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: enero 2021
Versión final: diciembre 2021

Resumen: En el marco del proyecto "Ciudades Creativas: aportes a la enseñanza del arte y el diseño" (FADU-UNL), esta propuesta pretende dar continuidad a algunas reflexiones que emergen en el 'cruce' entre Ciencia, Diseño y Didáctica, para la promoción de la cultura científica a través de formatos no convencionales tendientes a la innovación de experiencias educativas. Para ello, se presenta la habitación de escape "Atrapados...¡con salida!" (LMA, FIQ-UNL), cuyo aporte del Diseño de la Comunicación Visual fue clave en la 'construcción de un escenario de acción narrativa potencial' (Ryan, 2001) propicio para generar una experiencia inmersiva donde sus participantes son auténticos protagonistas del relato.

Palabras clave: Ciencia - Diseño - Didáctica - Cultura científica - Experiencias educativas.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 153]

El presente trabajo se enmarca en las líneas de docencia, investigación y extensión que las autoras vienen llevando adelante en el marco del Proyecto CAI+D "Ciudades Creativas: aportes a la enseñanza del arte y el diseño" (LIDEM, FADU-UNL). Desde los marcos conceptuales e interpretativos que aporta este proyecto, sumado a las

propias trayectorias profesionales, disciplinares y de gestión académica, surge el interés por avanzar en una línea de investigación y acción específica centrada en el 'cruce' entre Ciencia, Didáctica y Diseño para la promoción de la cultura científica a través de formatos no convencionales tendientes a la innovación de experiencias educativas.

En esta oportunidad, presentamos una propuesta ideada, producida y llevada a cabo por un grupo interdisciplinario de docentes, estudiantes y profesionales, bajo la dirección de docentes - investigadores de la Licenciatura en Matemática Aplicada de la Facultad de Ingeniería Química de la UNL. Se trata de la habitación de escape (*scape room*) “Atrapados...¡con salida!”, un juego de experiencia real que combina aventura y destreza mental, en el que los participantes, una vez que ingresan a la habitación, deben actuar en forma conjunta para encontrar pistas y resolver acertijos, con el objetivo de descifrar un misterio y hallar la salida antes de que el tiempo pautado termine (prensa FIQ-UNL, 2019).

Esta propuesta lúdica se inicia bajo el propósito de fomentar el interés por la Matemática, priorizando en sus destinatarios a estudiantes secundarios. Al respecto, la experiencia recogida por los docentes de la LMA da cuenta de la persistencia de ciertos ‘pre-conceptos que mitifican la disciplina’ y operan como obstáculos al momento de su elección como carrera universitaria: una actividad fundamentalmente individual de alto grado de abstracción y dificultad (Actis y Chico Ruiz, 2018). Con la intención de superar tales dificultades, la habitación de escape se presenta como una alternativa posible que propicia el acercamiento a la Matemática desde una perspectiva innovadora lúdico-pedagógica.

Sobre este punto, la noción de ‘juego’ adquiere un rol central en tanto “acción libre ejecutada ‘como si’ y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo” (Huizinga, 1972, p.27). En su definición también adquiere relevancia el grado de decisión de los jugadores y el nivel de complejidad cognitivo que involucra, que determinan la ‘estructura’ que orienta el esquema de la acción del juego (Silva, 1999). Es así, que la habitación de escape adquiere características tanto de ‘juego cooperativo’, en el que todos ganan (o pierden) propiciando la imaginación individual y la inmersión en el juego; como de ‘juego de estrategia’, que demanda de un pensamiento más complejo vinculado a la inteligencia

lógico-matemática (Gardner, 2010) necesaria para elaborar la mejor estrategia a su favor, en función de las fortalezas y debilidades de cada uno de los jugadores.

Estas consideraciones permiten dar continuidad a algunas reflexiones que emergen en el ‘cruce’ entre Ciencia, Didáctica y Diseño para la promoción de la cultura científica. En este sentido, la habitación de escape “Atrapados...¡con salida!” se constituye como un dispositivo lúdico y de comunicación de la ciencia propicio para fortalecer la relación intrínseca entre ‘ciencia y sociedad’ a partir de la integración del conocimiento científico al imaginario cultural de los sujetos (Cortassa, Andrés, Wursten 2017). En la articulación de estas tres esferas, interesa focalizar en los aportes del Diseño de la Comunicación Visual que, desde una perspectiva profesional y disciplinar, contribuye a la construcción de mensajes y representaciones propias de la ciencia para colectivos de la sociedad no especializados.

El rol del diseñador en tanto ‘operador cultural’ que domina los códigos de la cultura visual (Ledesma, 2010) y que pone en juego su capacidad de solucionar problemas

y proporcionar sentido (Manzini, 2015), resultó clave en la ‘construcción de un escenario de acción narrativa potencial’ (Ryan, 2001) propicio para generar una experiencia lúdico-inmersiva donde los jugadores son protagonistas del relato. Bajo el título “Las Hijas de Teano” y con una fuerte impronta de perspectiva de género, la metáfora del juego aborda la historia de la disciplina a través de una logia de cinco mujeres matemáticas que realizaron valiosos aportes a la ciencia y que, actualmente, continúan siendo poco reconocidas: Teano, Hypatia, Marie Sophie Germain, Sofía Kovalevskaya y Emmy Noether.

Asimismo, esta metáfora de juego se vio potenciada en la propia construcción ‘escenográfica’ del espacio físico en el que transcurre el juego: la habitación. Entendiendo la inmersión como “la experiencia a través de la cual un mundo de ficción adquiere entidad como realidad autónoma” (Ryan, 2001, p.32), fue necesario el diseño y producción de un sistema amplio y diverso de tipologías de piezas, objetos y mobiliario, interrelacionados entre sí, para cumplir con dos propósitos comunicacionales de la propuesta: por un lado, dotar de identidad y sentido el espacio para lograr su inmersión y, por otro, servir como elementos funcionales a la mecánica de juego.

Esto último nos lleva a abordar algunas reflexiones orientadas a la consolidación de estrategias comunicacionales que intervienen en el diseño de información de los diferentes elementos del juego para garantizar no solo su interpretación sino la consecuente actuación (Frascara, 2011) de los participantes para encontrar la salida, antes de que el tiempo termine. En este sentido, el diseño y producción de dichos elementos para la resolución de acertijos y problemas matemáticos (abstractos y aplicados), en temas de álgebra, análisis, geometría, criptografía, estadística, lógica y pensamiento lateral, implicó por un lado un tratamiento ‘protodisciplinar’ (Litwin, 1997) que permite, en públicos heterogéneos, la comprensión de temas científicos bajo estrategias narrativas que suponen el pasaje desde lo conocido y hacia lo desconocido (Bruner, 1997). Y, por otro, un proceso de intercambio continuo entre docentes, profesionales y estudiantes de la Matemática, la Física, las Ingenierías (industrial y electrónica) y el Diseño, que aportaron desde sus campos disciplinares, herramientas y saberes para la transposición didáctica (Chevallard, 1998) de un ‘contenido de saber’ científico a un objeto de enseñanza, con la motivación intrínseca del juego y el trabajo grupal. Finalmente, cabe mencionar el contexto (Silva, 1999) en el que tuvo lugar esta propuesta lúdico-pedagógica. La puesta en marcha de ‘Atrapados’ coincidió con un momento trascendental de la historia de la FIQ-UNL: la celebración de su Centenario. En el marco de este festejo, se llevó a cabo una nueva edición de los Festivales de Química, Física y Matemática que ya son una tradición en la facultad: “La FIQ en la ciudad”. Este festival fue escenario de experiencias significativas e integradoras sobre diferentes aspectos de la ciencia y su relación con diversas problemáticas productivas, sociales y culturales. De este modo, la habitación de escape “Atrapados...¡con salida!” puede ser entendida como un dispositivo lúdico-pedagógico que entra en diálogo con la ciudad creativa al generar una escena de ciencia y cultura en el corazón de

la ciudad de Santa Fe (la emblemática Estación Belgrano, centro de convenciones), en tanto espacio de encuentro entre la comunidad científica FIQ y la sociedad en su conjunto, en pos de la defensa de uno de los grandes principios reformistas: el de la extensión universitaria.

Referencias bibliográficas

- Actis, Marcelo y Chicco Ruiz, Aníbal. (2018). *Atrapados... ¡con salida! Divulgación de la actividad científica matemática en estudiantes de nivel medio en Santa Fe y Entre Ríos*. [Documento interno de proyecto]. <http://www.fiq.unl.edu.ar/culturacientifica/extension-fiq/atrapados-con-salida-2/>
- Bruner, Jerome. (1997). *La educación puerta de la cultura*. España: Antonio Machado Libros, 1997.
- Chevallard, Yves. (1997). *La transposición didáctica. Del saber sabio al saber enseñado*. España: AIQUE.
- Cortassa, Carina; Andrés, Gustavo; Wursten, Andrés. (2017). *Comunicar la ciencia: escenarios y prácticas: Memorias del V Congreso Internacional de Comunicación Pública de la Ciencias y la Tecnología*. Entre Ríos: UNER.
- Frascara, Jorge. (2011). *¿Qué es el diseño de información?* Buenos Aires: Infinito.
- Gardner, Howard. (2001). *La inteligencia reformulada. Las inteligencias múltiples en el siglo XXI*. Madrid: Paidós.
- Huizinga, Johan. (1972). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Landry, Charles. (2008) *The Creative City: a toolkit for urban innovators*. Reino Unido: Earthscan, Routledge.
- Ledesma, María del Valle. (2010). *El diseño gráfico, una voz pública*. Buenos Aires: Argonauta.
- Litwin, Edith. (1997). *Las configuraciones didácticas. Una nueva agenda para la enseñanza superior*. Buenos Aires: Paidós.
- Manzini, Ezio. (2015). *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social*. Madrid: Experimenta Editorial.
- Müller, Boris. (2017) *Bringing Design to Science. Science can benefit more from design than design from science*. <https://esono.com/blog/2017/11/bringing-design-to-science/>
- Prensa FIQ-UNL. (21 de noviembre de 2019). *Una habitación de escape llega a Rafaela*. http://www.fiq.unl.edu.ar/noticia/43191/una_habitacion_de_escape_llega_a_rafa_1.html
- Ryan, Marie-Laure. (2004). *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Silva, Haydée. (1999). *Paradigmas y niveles del juego*. https://www.academia.edu/556163/_Paradigmas_y_niveles_del_juego_

Abstract: Within the framework of the project “Creative Cities: contributions to the teaching of art and design” (FADU-UNL), this proposal aims to give continuity to some reflections that emerge in the ‘crossover’ between Science, Design and Didactics, for the promotion of scientific culture through unconventional formats tending to the innovation of educational experiences. For this purpose, the escape room “Trapped...with a way out!” is presented. (LMA, FIQ-UNL), whose contribution of Visual Communication Design was key in the ‘construction of a scenario of potential narrative action’ (Ryan, 2001) conducive to generate an immersive experience where participants are the real protagonists of the story.

Keywords: Science - Design - Didactics - Scientific culture - Educational experiences.

Resumo: No âmbito do projeto “Cidades Criativas: contribuições para o ensino da arte e design” (FADU-UNL), esta proposta visa dar continuidade a algumas reflexões que surgem na “encruzilhada” entre Ciência, Design e Didática, para a promoção da cultura científica através de formatos não convencionais voltados para a inovação das experiências educacionais. Para este fim, é apresentada a sala de fuga “Preso...com uma saída”. (LMA, FIQ-UNL), cuja contribuição do Design de Comunicação Visual foi fundamental na “construção de um cenário de ação narrativa potencial” (Ryan, 2001), propício para gerar uma experiência imersiva onde os participantes são os verdadeiros protagonistas da história.

Palavras chave: Ciência - Design - Didática - Cultura científica - Experiências educacionais.

(*) María Laura Badella: Licenciada en Diseño de la Comunicación Visual por la FADU-UNL. Actual Directora de Extensión y Responsable del área de Diseño e Imagen de la FIQ-UNL, teniendo a su cargo el área de Cultura Científica. Docente, extensionista e investigadora categorizada (V). En FADU-UNL, es Jefe de Trabajos Prácticos en la asignatura “Taller de Diseño IV” de la LDCV, docente de la carrera a distancia Lic. en Artes Visuales, y miembro del Laboratorio de Insumos Didácticos para la Educación Multimedial (LIDEM). Es investigadora principal en el proyecto CAI+D 2016 “Ciudades Creativas: aportes a la enseñanza del diseño y el arte”; Directora del proyecto “Ciencia inquieta. Dispositivos interactivos itinerantes de divulgación científica” (MinCTIP); e integrante del proyecto “Diseño e Innovación para el desarrollo de prácticas artísticas inclusivas” (PAITI ARTE). Actualmente se encuentra finalizando su Tesis de Maestría en Didácticas Específicas de la FHUC-UNL. **Brenda Rivera:** Licenciada en Diseño de la Comunicación Visual por la FADU UNL. En este ámbito, he realizado una pasantía en docencia en el Taller de Diseño II - Cátedra Gorodischer (2015 a 2017) y Teoría y Crítica - Cátedra M. Ledesma (2018) ambas de la LDCV. En la FIQ-UNL trabaja en el área de Diseño e Imagen teniendo a su cargo la implementación de su imagen institucional. Es integrante en dos proyectos vinculados con la comunicación de la ciencia de esta casa de estudios: “Ciencia inquieta. Dispositivos interactivos itinerantes de divulgación científica” y “Atrapados! Habitaciones de escape científicas e itinerantes”. **Adriana Sarricchio:** Arquitecta, especialista en “Didáctica del Proyecto” y docente investigadora categorizada, en el área de diseño (FADU-UNL). Adjunta en los talleres Taller de Diseño Básico, Taller de Proyecto Arquitectónico I y Taller de Proyecto Arquitectónico II. Integrante del Laboratorio de Insumos Didácticos para la Educación Multimedial, desde donde ha realizando coordinaciones académicas en la Tec. en Producción de Cine y Video y en la Lic. en Artes Visuales, En el presente es docente a cargo de la asignatura “Hábitat y Comunicación”, en las Tec., modalidad a distancia, Interiorismo y Decoración y Composición de Parques y Jardines e Investigadora en el proyecto CAI+D: “Ciudades Creativas: aportes a la Enseñanza del Arte y el Diseño”. Miembro del Consejo Directivo, como consejera titular por el claustro de Auxiliares Docentes, en la Comisión de Enseñanza. **María Eugenia Cardoni:** Arquitecta, egresada de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la UNL. En la FADU-UNL, Docente investigadora.

Investigadora colaboradora en el Proyecto CAI+D: “Ciudades Creativas: aportes a la Enseñanza del Arte y el Diseño”. Jefe de Trabajos Prácticos en las cátedras “Taller de Diseño Básico” y “Taller de Proyecto Arquitectónico I”; Coordinadora Académica de la Tecnicatura en Interiorismo y Decoración (modalidad a distancia);

Coordinadora Académica de la Tecnicatura en Composición de Parques y Jardines (modalidad a distancia); Coordinadora Académica del Ciclo de Licenciatura en Artes Visuales (modalidad distancia). En lo profesional, Arquitecta con Matrícula Habilitante en CAPSF D1 N° 06622.

Reflexões sobre a construção do imaginário urbano

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 37, pp. 154-156. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: diciembre 2020
Versión final: diciembre 2021

Laura Gouvêa e Claudia Mont'Alvão (*)

Resumo: O ensaio pretende levantar reflexões sobre a relação afetiva entre as pessoas e os espaços públicos de uma cidade. Como se dá a construção do imaginário humano? E como as relações afetivas com os espaços construídos acontecem? Estas questões podem soar um tanto quanto sutis, no entanto são de extrema importância para que possamos compreender melhor a relação da humanidade com a cidade. A diversidade, extremamente presente nos espaços públicos e nos seus respectivos habitantes, complexifica e enriquece o debate sobre o tema abordado, visto que o mesmo está em constante transformação. Portanto, os autores utilizados para o embasamento teórico do trabalho a ser apresentado, são de áreas distintas, reafirmando assim a importância da interdisciplinaridade quando tratamos de estudos que envolvem cidade e sociedade.

Palavras chave: Interdisciplinaridade - Memória - Simbolismo - Sociedade - Urbanismo

[Resúmenes en inglés y español y currículum en p. 156]

Introdução

O presente trabalho é um breve ensaio sobre a interferência da memória afetiva na relação de uma determinada população com o espaço público da sua cidade. O tema abordado é relevante na atualidade e vem se apresentando cada vez mais nos debates acadêmicos, uma vez que o entendimento simbólico e afetivo do espaço, e a relação do usuário com o mesmo, passam a ser áreas investigadas. Além disso, é um tema de grande importância para o crescimento da abrangência do Design no mundo contemporâneo, já que o aproxima de áreas afins que o complementam, como o Urbanismo.

Memória afetiva

Quando conhecemos um determinado lugar, nossos sentidos entram em ação. Inicialmente e conscientemente criamos uma imagem mental deste cenário que estamos vendo. Através da visão, podemos identificar os elementos que o compõem e perceber todas as ações que estão sendo exercidas ali pelas outras pessoas. A partir deste contato inicial com o espaço, uma identidade é gerada e armazenada juntamente com uma imagem, uma espécie de fotografia mental. No entanto, inevitavelmente e in-

tuitivamente, nossos outros sentidos, que também foram acionados, registraram mentalmente suas impressões. Seria, então, uma espécie de filme a nossa memória? Seria se não criássemos em cima do que percebemos e do que sentimos. Nossas sensações são automaticamente qualificadas de acordo com nossos conhecimentos prévios durante a sua percepção. É este o mecanismo de construção do imaginário, que neste caso, se trata do imaginário urbano. A cultura do lugar influencia o observador, a cultura do observador influencia a criação do imaginário, e o imaginário influencia a cultura do lugar. É um ciclo, uma troca constante, onde todos os elementos envolvidos são influenciadores e influenciados. As cidades estão recheadas de histórias, de simbolismos e de vicissitudes. E é natural do homem criar laços afetivos, com pessoas, com coisas e com lugares. Os aspectos cognitivos estão sempre presentes quando falamos de memórias afetivas, e estas estão sempre contextualizadas no espaço, espaço este criado e repleto de interferências. Para que haja interesse por parte dos usuários em utilizar um determinado espaço, é fundamental que exista um vínculo, seja ele consciente ou não.

Temos a oportunidade de formar o nosso novo mundo cidadão como sendo uma paisagem ideal: visível,