

EL ESTUDIANTE DE DISEÑO Y SU HERENCIA CULTURAL

DESIGN STUDENTS AND THEIR CULTURAL HERITAGE



Guillermo Sánchez Borrero
Pontificia Universidad Católica del Ecuador
Ecuador

Diseñador por la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE), Diplomado en Comunicación Corporativa por la Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL) y Máster en Dirección de Comunicación Corporativa (DirCom) por la Universidad de las Américas (UDLA). Candidato a Doctor en Diseño por la Universidad de Palermo (Argentina). Jefe Nacional de Diseño de Diario La Hora (2009-2014), autor del rediseño de la estructura gráfica e imagen corporativa del Diario La Hora. Docente a tiempo completo de la Carrera de Diseño de la PUCE y encargado de la Unidad de Titulación. Dirección de 25 trabajos de titulación en dicha Carrera. Docente del área de Diseño en la Facultad de Comunicación de la Universidad de los Hemisferios. Docente de la Maestría de Comunicación Digital en la Universidad de los Hemisferios. Consultor y desarrollador de proyectos editoriales impresos y digitales.

grsanchez@puce.edu.ec

Fecha de recepción: 15 de marzo, 2019. Aceptación: 04 de abril, 2019.

Resumen

El presente documento es una reflexión de la enseñanza de diseño y el método proyectual, considerando los conceptos de cultura y herencia cultural que envuelven a estudiantes y docentes durante la carrera universitaria. Herencia que puede ser afectada por la facilidad y descontrol de acceso a la información que provoca que las propuestas de diseño se tergiversen e incluso puedan ser el resultado de un plagio.

La propuesta es mejorar el método de enseñanza del diseño por medio de proyectos integradores que unifiquen y enriquezcan el aprendizaje además de la integración de factores como: cultural, capacidad analítica, riqueza de recursos, rigor técnico y vocación reflexiva en los estudiantes. Utilizando como catalizador e impulsador el concepto de diseño social con el objetivo de lograr que el estudiante identifique su contexto, cultura y pueda reaccionar profesionalmente ante ella.

Palabras clave

Diseño gráfico, Diseño social, herencia cultural, concepto de diseño, vocación reflexiva.

Abstract

This document reflected on the teaching of design and the project method considering the concepts of culture and cultural heritage that involve students and professors during their university career. Heritage can be affected by the ease and lack of control when accessing information. This causes misinterpretations in design proposals, which may even be the result of plagiarism. This proposal intended to improve the methodology for teaching design through integrating projects aimed at unifying and enriching learning. It also proposed the incorporation of cultural factors, analytical capacity, richness of resources, technical rigor, and reflexive vocation in students by using as a catalyzer and impulse the concept of social design with the objective of helping students to identify their own context and culture, and to be able to react professionally to them.

Keywords

Graphic design, Social design, cultural heritage, design concept, thoughtful vocation.

Introducción

En la universidad, la enseñanza del diseño gráfico es cada vez más compleja; la academia y los docentes deben mejorar sus estrategias de enseñanza y sobretodo considerar la ilimitada cantidad de información que los estudiantes reciben por los diferentes medios. Dicha información puede generar confusión y agobio al momento de crear una propuesta gráfica de comunicación.

Seguramente los docentes han enfrentado problemas de propuestas de diseño muy parecidas o copiadas, que fueron tomadas de plataformas destinadas a compartir imágenes como Pinterest, así como de sitios web como Freepik. Se logra una suerte de plagio descarado, al dejar de lado el verdadero sentido de la comunicación gráfica, incluso se desprestigia la profesión.

Quizá la responsabilidad de los docentes está en entender el contexto y nueva realidad de los estudiantes. Además de transmitir el conocimiento adecuado y destacar el ensamble del mensaje gráfico, al cuidar a detalle la construcción morfológica de la propuesta con una conciencia ética. También, deben enseñar cómo manejar sitios de bancos de imágenes y el valor que estos tienen, incluso convivir con ellos.

El presente trabajo tiene la intención de reflexionar sobre los factores que pueden mejorar la enseñanza del diseño incluso antes del inicio de la carrera universitaria. Se necesita partir de la herencia cultural y la capacidad de entender la sociedad en la que se desenvuelve, para lograr proponer soluciones gráficas adecuadas y no copiar y pegar ilustraciones y tipografías en una suerte de juego irracional de software. Se desarrolla el concepto de herencia cultural y cultura, la academia y la idea de establecer el diseño social como una alternativa para la reflexión y creación de piezas gráficas.

Cultura y herencia cultural

Considerados desde la filosofía, los conceptos de cultura y de herencia cultural son importantes para contextualizar el entorno en el que se desarrolla la profesión del diseño. Por eso se analiza si esta herencia cultural es innata o se la puede cultivar para lograr de esta manera ampliar su imaginario para establecer paradigmas de relaciones que les permita diseñar propuestas pertinentes.

El concepto de cultura lo desarrolla García Canclini (2005) cuando hace relación a la cultura y las sociedades, desde las definiciones demasiado simples y extensas. La afirmación de que toda sociedad tiene cultura, genera relativismo cultural que admite que cada cultura tiene derecho a organizarse como quisiera acarreado problemas quizá éticamente incorrectos (desde el occidentalismo). El estudiante debe entender que pertenece a un grupo cultural y cuando realiza un proceso de diseño, está influyendo sobre ese grupo cultural: con sus nor-

mativas, tradiciones, gustos y costumbres que debe respetar y estar en concordancia.

También García Canclini (2005) considera la definición de cultura como un proceso activo de construcción, en constante disputa por los significados entre: las escuelas de diseño, los docentes, los estudiantes y la sociedad con una línea de análisis en relación con la definición de Potter quien dice que "la calidad de la propuesta de diseño reside en una cercana y adecuada correspondencia entre la forma y su sentido. El uso de recurso de lenguaje que sea accesible a la comprensión a través de los equivalentes no verbales" (1999, p. 50), y además guarde relación con el contexto o incluso pueda ser disruptiva, si fuera el caso.

Susan Wright relaciona la cultura y el desarrollo, al referirse al informe de la UNESCO (1995) sobre la Diversidad Creativa, y define "que la 'cultura' no es solo un dominio específico de la vida (como economía, política o religión), sino que es 'constructora, constitutiva y creadora' de todos los aspectos de

esta, incluyendo la economía y el desarrollo" (1998, p. 13). Concepto que complementa la clasificación que hace Potter (1999) de los diseñadores según su entorno profesional, en estas categorías habla de difusores de cultura y creadores culturales, que realizan trabajos competentes y desarrolla conocimientos variados.

Por otro lado, la herencia cultural comprende el conocimiento previo que tiene un estudiante de diseño, cada vez más sumergido en la información; pero quizá alejado de la realidad en la que debe solucionar problemas de comunicación gráfica. Bourdieu y Passeron (1964) dicen que "lo esencial de la herencia cultural se transmite de manera más discreta y más indirecta e incluso con ausencia de todo esfuerzo metódico y de toda acción manifiesta" (p. 36). Los estudiantes tienen la capacidad de desarrollar sentido cuando se enfrentan a la enseñanza de los profesores en una instancia culturalmente libre que pueden equilibrar la falta de la herencia cultural por medio de conductas académicas.

Cuando Bourdieu habla del capital cultural, considera que este capital se hereda según la situación de las personas, depende de lo que tuvo a su alrededor incluso desde niño. Esto define una riqueza en la apreciación de la estética o el cuidado en los detalles, propio de las características de un diseñador. El capital cultural que proviene de la herencia cultural y se consolida en la formación académica. Así mismo, se relaciona con los temas que ya se han abordado en cuando a la dominación que ejercen los mandos económicos y políticos a través de la cultura mediante un manejo de las dimensiones simbólicas y las relaciones sociales (Bourdieu, 1997). Si el estudiante tiene una herencia cultural débil, el docente debe proveer estados culturales a través de métodos de enseñanza y de búsqueda de proyectos que permitan que la cultura se enriquezca de forma natural y fluida.

La enseñanza del diseño

Una vez comprendida la cultura y se enriquezca la herencia cultural, se debe preparar al estu-

diente para enfrentar los proyectos de diseño con conocimientos previos y en constante actualización de lo que pasa en su entorno. Caso contrario, no podrá ser capaz de plantear soluciones de comunicación gráfica que logren: comunicar, informar y persuadir (Ledesma y López, 2009).

Como se aborda en el apartado de cultura, tanto docente como estudiante "deben considerar que los códigos son el espacio común y asimétrico desde el que se constituyen los modos de ver, de representar y de interpretar en una cultura, y que posibilitan el entendimiento del productor y el receptor" (Ledesma y López, 2009, p. 7). Lo cual no se da en las escuelas de diseño porque no se considera el proyecto como una estrategia de aprendizaje. Se realizan las asignaturas con ejercicios aislados, sin profundizar en la investigación y análisis de las audiencias, deja de lado el objetivo de proveer al estudiante un acercamiento a la realidad laboral y social, para enfrentar el rol profesional como diseñador.

La academia debe lograr que el estudiante defina perfecta y sociológicamente al usuario a quien va a transmitir un sistema gráfico. Debe identificar y determinar su imaginario, códigos, valores, costumbres, realidad social, económica e incluso política para que logre construir piezas gráficas pertinentes y apropiadas, que no sean el producto de gustos o estilos propios, peor aún de los maestros formadores de las escuelas de diseño.

Dorst (2017) contempla siete niveles generales de experiencia en diseño, que se refiere a la capacidad de los diseñadores para resolver los problemas. En el nivel más bajo se identifica al inexperto que logra su objetivo a través de la copia que se hace muy fácil por el acceso a los sitios mencionados en la introducción del documento, que por una falta de herencia cultural el estudiante no tiene la capacidad de plantear una propuesta de calidad, preocupado por el mero cumplimiento de la tarea.

Los demás niveles que propone Dorst (2017) son: "principiante, principiante avanzado, competente, experto, erudito y visionario" (en línea); el nivel de competente el que se debería alcanzar en la academia ya que experto, erudito y visionario se

desarrollan en la práctica profesional. El nivel competente hace referencia al diseñador que:

puede manejar y comprender todas las situaciones normales que se producen en el campo del diseño (...) que, ante una situación del problema, el diseñador competente dirige activamente el desarrollo de la misma. En consecuencia, tiene mucho más control, lo que permite que el método de diseño adquiera mayor profundidad en el transcurso de varios proyectos (Dorst, 2017, p. 61).

Para alcanzar este salto académico, se lo puede realizar a través del desarrollo de un partido conceptual o la definición de un concepto de diseño construido luego de un programa correctamente elaborado que le permita tanto al docente como al estudiante, desplegar propuestas de diseño con discursos complejos y dinámicos. Donde el docente sea un proveedor de medios para estructurar la experiencia de aprendizaje y el estudiante asuma un rol protagónico y activo.

El partido conceptual o concepto de diseño al agrupar definiciones de varios autores se puede definir como el vínculo que existe entre los aspectos técnicos, funcionales, tecnológicos, estéticos, de producción, y la intencionalidad para resolver un problema dentro de un contexto; al tomar en cuenta y anticiparse a las necesidades e intereses de un usuario determinado. Se encuentra basado en características intangibles o físicas de cierto producto, y puede recurrir al uso de analogías o metáforas para la configuración formal (Rodgers y Milton, 2013; Franky, 2015; Mazzeo, 2017).

Por otro lado, es importante plantear la concepción de la buena enseñanza en el sentido moral, que hace referencia a las acciones que puede tomar el docente para que los estudiantes desarrollen principios, además epistemológicamente que estas acciones sean racionalmente justificables y dignas de que el estudiante conozca y entienda. Para poner en práctica este concepto hay que tener claro y presente el proceso de diseño o metodología

de diseño, por ejemplo, los nueve pasos que plantea Jorge Frascara en su libro *Enseñando diseño*:

Identificar una necesidad, establecer objetivos, crear estrategias, recolectar y crear información, estudiar el espectro total de usuarios, especificar las funciones del diseño, diseñar y testear el prototipo iterativamente, producir e implementar el diseño final; y, evaluar los resultados y ajustar detalles (2018, p. 85).

En relación con lo expuesto por Frascara, se complementa específicamente para la enseñanza del diseño con varios aspectos en la formación personal y académica de los estudiantes para abordar cada una de las etapas del proceso de diseño de una forma lógica y eficiente, caso contrario no podría cumplir con el programa. Aspectos como son: la integración cultural, capacidad analítica, riqueza de recursos, rigor técnico y vocación reflexiva.

El estudiante de diseño debe desarrollar su herencia cultural, ampliarla y que se de gran calidad, que le permita tener mucha información con relación a la sociedad en la que vive o para la que va a cumplir un encargo de diseño. Para lograr entender costumbres, significados, valores y comportamientos de las personas para quien diseñará soluciones gráficas y comunicacionales. Por otro lado, se debe proporcionar al estudiante un conocimiento de su tiempo y contexto, para establecer canales y medios que permitan un diálogo y a su vez la transmisión adecuada del conocimiento.

Gardner y Davis (2014) con respecto al tema de las nuevas generaciones las caracterizan como una Generación App, dicen que la naturaleza del ser humano no ha cambiado en su parte fundamental, pero que las tecnologías digitales y los nuevos medios han reconfigurado significativamente aspectos como: la Identidad, la intimidad y la imaginación durante las últimas décadas, y que es deber de los formadores ser conscientes de estos aspectos, que en muchas ocasiones se pasan por alto desde la estructura académica o malla curricular de las escuelas de diseño.

Los docentes deben provocar en los estudiantes la capacidad analítica, prepararlos para el aprendizaje futuro y que logren enfrentar situaciones con responsabilidad social, a partir del análisis de condiciones como: el uso, la función, lo comercial y lo estético. Además, puede diagnosticar con idoneidad el problema de comunicación y conseguir un equilibrio y perfecta complementariedad entre dichas condiciones. Por supuesto con cierto grado de jerarquía en una de ellas dependiendo del caso de diseño.

La riqueza de recursos está en manos de los docentes, al preparar a los estudiantes la generación de ideas a partir de la enseñanza en relaciones metafóricas y conexiones de resignificación de contenidos para reconfigurar comportamientos culturales. Aquí se puede abordar el concepto de creatividad como la concepción de los hábitos: motivacionales, cognitivos y operativos, que corresponden a la enseñanza del diseño. Por medio de la exploración de las redes de conocimiento y la inteligencia generadora a través del desarrollo del sistema afectivo, el sistema motor y el sistema cognitivo (Marina, J. y Marina, E., 2013).

La propuesta de diseño perfectamente ejecutada, controlando el más mínimo detalle en la construcción y producción de las piezas gráficas, desde el orden en la investigación, la elaboración de bocetos hasta la digitalización es necesario inspirar a y motivar a que lo hagan bajo este rigor técnico. Asimismo, que tengan la capacidad de elaborar objetos con sus propias manos, recuperar el trabajo manual y analógico que permita descubrir habilidades y desarrollar percepciones. De igual forma y no menos importante, el manejo de herramientas digitales y su correcto y óptimo uso.

Finalmente, que los docentes tengan vocación reflexiva y enseñar a que los estudiantes también, con el análisis de cada trabajo realizado y que esto logre crear soluciones que pueden formar sistemas morfológicos para emprender diferentes niveles de complejidad mediante el diseño de conjuntos de piezas que sean posibles de leer en forma unitaria, pero sin perder su particularidad. También

pueden formar sistemas conceptuales para desarrollar discursos complejos y dinámicos para lograr un mayor grado de independencia entre sí, en relación con los sistemas morfológicos.

Lo antes dicho, considerando lo que sostiene Foster (2002), que lo estético y lo utilitario no solo se combinan, sino que están subsumidos en lo comercial y que las disciplinas no están separadas de forma autónoma ni en una consecuencia de pasos, si no que están en un sistema de ida y vuelta que permita la construcción del pensamiento y de las propuestas de diseño en un entendimiento completo del entorno social y tecnológico, para un diseño excelente.

El diseño social

El Diseño Social está tomando un interés en el campo disciplinar, y resulta el factor vinculante entre la cultura y la enseñanza del diseño, ya que permite entender al núcleo cultural al que se debe, poder en evidencia su herencia cultural y desarrollar proyectos de diseño esto justificado con los que sostiene Schön (1998) donde dice que la principal función es la reconciliación de los valores en conflicto y transforma los impedimentos de las sociedades. De la misma forma Hidalgo (2013) sostiene que es un conjunto de principios éticos y estratégicos de innovación social.

El diseño social definido por Hidalgo "es un conjunto combinado de procedimientos con los que se plantean soluciones innovadoras que favorecen el bien común" (www.diseñosocial.org, 2013, en línea) y, fundamentado en la creación de soluciones para disminuir los riesgos sociales vigentes que afectan a la sociedad en su conjunto, tomando en cuenta las características básicas de lo humano y es un determinante esencial de la calidad de vida (Heskett, 2015). Dejando en claro que no se trata de filantropía ni de caridad. El propósito es que el diseño gráfico específicamente, pueda resolver problemas de comunicación gráfica en los diferentes espacios de la sociedad, como en empresas para lograr fortalecerlas comercial y reputacionalmente.

El diseño social no debe considerarse asistencialista ofreciendo alternativas de bajo costo para los que no pueden pagar por el servicio, si no deben ser propuestas integrales que consideren la limitación de recursos como una variable del problema (Ledesma y López, 2018).

Hidalgo sostiene que el diseño social debe ser cooperativo considerando la participación de los integrantes de la sociedad o una comunidad específica, para apropiarse de la inteligencia colectiva y lograr un ejercicio de cocreación. Retomando el concepto de cultura de las sociedades, donde hay que ser reflexivos sobre que el diseño obedece a sus deseos, necesidades y expectativas del conjunto de agentes afectados y de todas las partes de la cadena de valor (www.diseñosocial.org, 2013).

Ledesma y López (2018) proponen que el diseño social se puede desarrollar en seis espacios de vulnerabilidad con alguna carencia: riesgo, derecho sociedad o grupo social, los 6 espacios son: Conciencia Social, que se refiere al aspecto político, social, cultural de salud. Calidad de vida, destacado por el desarrollo económico, calidad de vida y bienestar social. Construcción de identidades: promueve el conocimiento integral del territorio, y busca legitimar el saber colectivo.

Desarrollos productivos, representa a las comunidades para orientar desarrollos productivos en comunidades originarias. Servicio profesional: en relación con brindar un servicio de diseño a un grupo social que no lo pueden pagar. Finalmente, los grupos aislados: mujeres y personas con algún tipo de discapacidad física o mental.

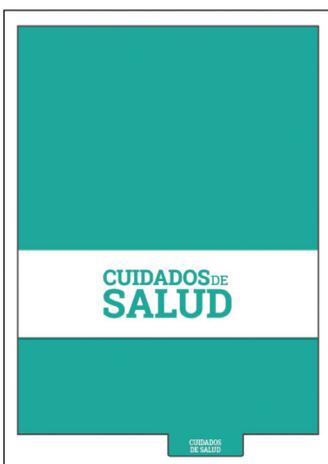
En la Carrera de Diseño Gráfico de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador se han desarrollado proyectos de inclusión social que se enmarcan en el concepto de Diseño Social, por medio de la creación de nuevas formas de comunicación, de interactuar e intercambiar acciones que incluyen al usuario en la configuración y solución del problema, así como también lograr que puedan tomar decisiones para transformar su realidad. De forma específica en la población de adultos mayores que quedan en situaciones vulnerables como el abandono y la despreocupación de sus familiares.

El caso de estudio de la figura 1, se enmarca en el espacio que corresponde a los grupos aislados, muestra el diseño de indicaciones, la utilización de pictogramas y combinación de sistemas gráficos editoriales para lograr que adultos mayores puedan tener acceso a información relevante como: ejercicio físico, alimentación, tareas, entre otros. Ante la vulnerabilidad que, al converger variables sociales de su entorno potencien los riesgos sociales como los factores: enfermedad, vejez y abandono. Por eso el diseño logra disminuir la brecha entre los cuidadores (familiares específicamente) y su incapacidad de desarrollar habilidades que permitan interactuar con los adultos mayores.



Índice general

- Información de la guía
 - Elementos 6
 - Introducción 12
- Cuidados de salud 15
 - Aseo personal 16
 - Ojos 16
 - Cabello 16
 - Piel 16
 - Boca 16
 - Dentadura 16
 - Actividades diarias 18
 - Alimentarse 18
 - Vestirse 18
 - Higiene 18
 - Ejercicios 18
 - Cuidados en la casa 27
 - Prevenición de accidentes 27
 - Adaptaciones para el hogar 27
 - Apoyo emocional 31
 - Comunicación familiar 31
 - Escuchar y comprender 31
 - Espiritualidad 31
- Actividad para el cuerpo 35
 - Miembros superiores 35
 - Codo 35
 - Hombros 35
 - Muñecas 35
 - Tronco 35
 - Miembros inferiores 44
 - Cadera 44
 - Comares 44
 - Rodillas 44
 - Pies 44
 - Ejercicios especiales 48
 - Hombros 48
 - Espalda 48
 - Equilibrio 48
 - Equilibrio 48
- Actividad para la mente 57
 - Ejercicios 57
 - Ponga mucha atención 57
 - Signales 57
 - Reflexionados 57
 - Relacionados 57
 - Memoria 57
 - Relacionados 57
 - Relacionados 57
 - Pruebe su memoria 57
 - Uso 57
 - Actividad 57
 - Compras 57
 - Historia 57
 - Tempo 57
 - Estimule sus sentidos 57
 - Ver 57
 - Tocar 57
 - Oír 57
 - Oír 57



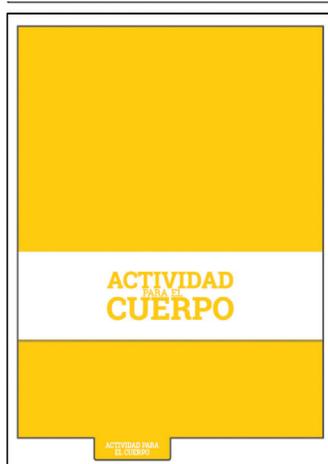
Buenos posturas para descansar
Van dirigidas, principalmente, a las **manos de la espalda y los hombros**, los cuales, debido al desgaste causado al hacer cualquier actividad o una postura errónea de la vida.

Espalda
Al acostarse boca arriba sobre la cama, puede usar una almohada debajo de los hombros y una debajo de la espalda para mantener la columna natural de cuerpo. También se puede emplear una toalla enrollada.

Activo emocional
Se recomienda **levantar la cabeza** con almohadas al dormir. En caso de dormir de lado, colocar almohadas debajo de las piernas traseras. De otro modo, se puede acostar de lado.

Codo
Deben mantener el codo en posición **normal**. En caso de dormir de lado, si se encuentran acostados, pueden dejar el codo doblado. Para apoyar el codo, se debe usar una almohada o una toalla enrollada colocada más arriba de la altura de los hombros.

Estos posturas se deben mantener por tiempos cortos. No durante toda la noche en estas posiciones.



Dedos
Estas actividades permiten mejorar el agarre de los **artículos de uso diario**, brindando seguridad y confianza para realizar actividades por el resto.

De pie o sentado, tomar medidas estas actividades dentro de un espacio tranquilo y relajado. Si experimenta cualquier dificultad, consulte con su médico o fisioterapeuta.

Ejercicio 1
1.1. Realizar varias veces el ejercicio haciendo formas básicas. Puede usar ambas manos y luego usar solamente una.

Ejercicio 2
2.1. Pasar de un recipiente a otro objetos pequeños de varias formas y texturas. Usar el dedo pulgar en combinación con el resto de dedos. Hacerlo con una mano y luego con la otra. **Pasar todos los objetos al otro recipiente de la A a B y viceversa con cada mano.**

De debe ejercitar los codos y dedos en estas actividades como escribir, pintar, escribir, usar los volantes, desgranar, cose, usar los botones, abotonar, abrir cerraduras, pasar las páginas del libro al leer, etc.

Coordinación y fuerza
2 - 3 días a la semana
5 - 8 minutos

Ejercicio 3
3.1. Trabaja de imitar los movimientos de los dedos que se indican en los imágenes. Primero hacer los ejercicios y luego escribir hacia la izquierda. **Repetir de A a B y viceversa según el cambio. Hacerlo con cada mano.**

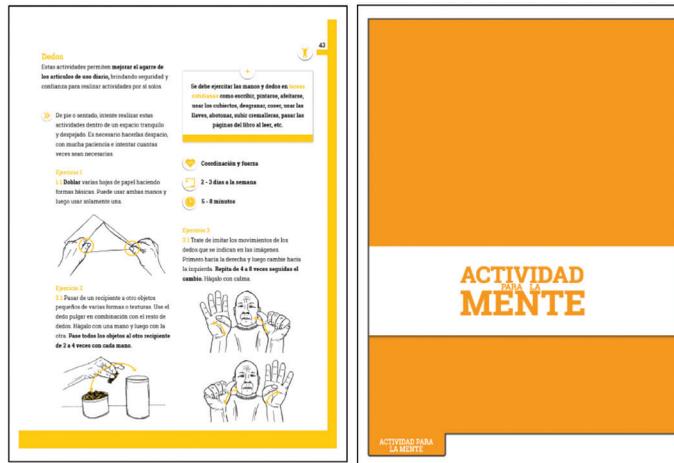


Figura 1. Páginas de la guía de cuidados generales y actividades prácticas que aporten a los procesos de atención domiciliar que reciben los adultos mayores.

Fuente: Sánchez, 2018.

El proyecto muestra todos los pasos considerados en un proyecto de diseño, desde la investigación y co-diseño de las actividades con los adultos mayores, hasta la implementación y comprobación de la propuesta con especialistas, usuario y beneficiario. Demostrando así que el diseño social, aunque

parezca que está pensado en minorías, está destinado a la mayoría de la población de forma transversal e intersectorial. Además, que la sociedad perciba al diseño más allá de una solución a problemas comerciales, y más bien cercanos a necesidades y realidades sociales.

Conclusiones

Tanto el docente como el estudiante de diseño deben considerar los aspectos culturales que envuelven toda sociedad para la realización de la propuesta de diseño, para que pueda ser pertinente y que solucione el problema de comunicación gráfica que tenga. A esto sumado la importancia de que los estudiantes tengan un nivel cultural necesario para entender dicho contexto y que puedan proponer ideas afines, es decir que tengan herencia cultural, que, si bien no es necesariamente dada, se la puede desarrollar a partir del ingreso a la formación universitaria.

Los docentes deben abordar las cátedras de forma integradora preparando al estudiante a enfrentar situaciones del mundo real por medio de especificar perfectamente un proyecto y la capacidad de transmitir: integración cultural, capacidad analítica, riqueza de recursos, rigor técnico y vocación reflexiva con el objetivo de enseñar a los estudiantes a través de la experiencia del diseño social, ya que permite además fortalecer su formación integral y ética.

Referencias

- Bourdieu, P. y Passeron, J. (1964). *Los herederos los estudiantes y la cultura*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Bourdieu, P. (1997). *Capital cultural, escuela y espacio social*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Foster, H. (2002). *Diseño y delito y otras diatribas*. Madrid: Ediciones Akal
- Franky, J. (2015). *El acto de diseñar entre otras quijotadas*. Quito: Centro de publicaciones PUCE.
- Frascara, J. (2018). *Enseñando diseño*. Buenos Aires: Infinito.
- García Canclini, N. (2005). *Diferentes, desiguales y desconectados*. Barcelona: Gedisa.
- Gardner, H. y Davis, K. (2014). *La generación APP: Cómo los jóvenes gestionan su identidad, su privacidad y su imaginación en el mundo digital*. Madrid: Espasa Libros S.L.U.
- Heskett, J. (2005). *El diseño en la vida cotidiana*. Barcelona: GG.
- Hidalgo, M. (2013). "Consideraciones de Diseño Social en Positivo (EN+)". *Disenosocial.org*. Recuperado de <https://disenosocial.org/diseño-social-concepto/>
- Marina, J. y Marina, E. (2013). *El aprendizaje de la creatividad: la creatividad, el oficio y el arte de vivir*. Buenos Aires: Ariel.
- Mazzeo, C. (2017). *Diseño y sistema. Bajo la punta del iceberg*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Ledesma, M. y López, M. (2010). *El diseño gráfico, una voz pública. De la comunicación visual en la era del individualismo*. Buenos Aires: Wolkowicz Editores.
- Ledesma M. y López, M. (2018). *Retóricas del diseño social*. Buenos Aires: Wolkowicz Editores.
- Potter, N. (1999). *Qué es un diseñador: objetos. Lugares. Mensajes*. Barcelona: Paidós
- Rodgers, P. y Milton, A. (2013). *Diseño de producto*. Barcelona: Promopress.
- Sánchez, D. (2018a). *Diseño de una guía de cuidados generales y actividades prácticas que aporten a los procesos de atención domiciliaria que reciben los adultos mayores residentes en el sector del Centro Histórico del Distrito Metropolitano de Quito (DMQ). Caso de estudio: Centro de Experiencia del Adulto Mayor (CEAM) Centro Manuela Sáenz*. (Tesis de grado). Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Quito, Ecuador.
- Sánchez, D. (2018b). *Páginas de la guía de cuidados generales y actividades prácticas que aporten a los procesos de atención domiciliaria que reciben los adultos mayores*. Recuperado de <http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/15517>
- Schön, D. (1998). *El profesional reflexivo: como piensan los profesionales cuando actúan*. Barcelona: Paidós.
- Wright, S. (1998). *La politización de la "cultura"*. *Anthropology Today*, 14 (1).