

3.2

El Laboratorio interdisciplinario de innovación y creatividad

La formación en diseño implica desarrollar competencias de interdisciplinariedad, que deben activarse en los proyectos profesionales que relacionan varias áreas. Con este fin, se deben crear espacios académicos experimentales de investigación y realización de proyectos, que se integren metodológicamente al Plan de Estudios, aportando contenidos, estrategias y recursos como parte del proyecto de aprendizaje activo.

En este marco se generó el Proyecto de creación de un laboratorio de innovación y creatividad, como parte de la estructura de los cursos de Proyectos Integrales I y II de la Especialidad de Diseño Gráfico de la Facultad de Arte y Diseño. El Proyecto resultó ganador en el Concurso de innovación pedagógica DAP 2016 (docentes investigadores, creadores del proyecto: Edward Venero, Mihaela Radulescu, Milagro Farfán) e inició sus actividades en septiembre del 2016.

El carácter de innovación se relaciona con el involucramiento activo de los estudiantes de diferentes carreras en las actividades de aprendizaje común e interactivo (lecturas, discusiones, reflexiones, investigaciones, solución de problemas, evaluaciones) y la construcción de proyectos interdisciplinarios con desarrollo sustantivo de diseños; con el sistema de intercambios y trabajo colaborativo entre varias especialidades; con la articulación de la formación con la evaluación desde diferentes perspectivas,

para la inserción en la cultura y el amplio mercado del diseño; con el uso de recursos multimedia.

Con un aprendizaje activo -relacional, integral y accionista-, basado en el diálogo y la interacción con contenidos y personas así como en el desarrollo de competencias proyectuales, el laboratorio- que se ubica adecuadamente en el último año de estudios - contará con una guía impresa y virtual que tomará en cuenta el momento curricular, las posibilidades y necesidades del grupo, para estimular el pensamiento crítico y de articulación de la tecnología, la gestión, la comunicación y las artes en actividades co-creativas de diseño.

Las estrategias clave incluyen la disponibilidad de una fuente académica orientadora para el estudio cultural interdisciplinario (una revista interdisciplinaria virtual, arbitrada y centrada en estudios culturales); la implementación de las redes de asociados de otras carreras en el trabajo colaborativo desde una perspectiva interdisciplinaria; la creación de una plataforma de evaluación, a partir de la presentación de informes, realización de foros e intercambio de informaciones y conocimientos.

El laboratorio de innovación aporta un nuevo método para soluciones didácticas y profesionales; estimula un ambiente físico, intelectual y procesual de colaboración; ofrece condiciones para la innovación en productos, pro-

Revista virtual



Investigación



Plataforma y recursos NTIC

Interdisciplinariedad



Laboratorio de innovación
y creatividad en diseño



Aprendizaje activo
y colaborativo

..... Redes y Enfoques



..... Proyectos



..... Gestión y Desarrollo
de Competencias

cesos y asociaciones; propicia el desarrollo cognitivo y el desarrollo creativo y emocional de los estudiantes; favorece la transmisión de valores propios de diferentes carreras; estimula la cultura de la innovación, con redes de colaboración y nuevos enfoques y tecnologías.



LABORATORIO DE INNOVACIÓN
Y CREATIVIDAD EN DISEÑO