

Aprendiendo a ilustrar: Diego Mir como referente en la enseñanza del diseño

*Learning to illustrate: Diego Mir
as a reference in the teaching of Design*

Carolina Valls Juan

Artista visual y docente en el
Departamento de Pintura de la
Facultad de Bellas Artes (UPV)

El presente artículo relaciona los principios metodológicos, dentro del diseño gráfico, y las herramientas de enseñanza-aprendizaje dirigidas a alumnas y alumnos durante sus estudios de Dibujo Artístico, exponiendo como caso concreto un taller impartido por Diego Mir, *Ilustrar un país*. El objetivo es vincular dos mundos: el que supone la propia etapa educativa y el ámbito profesional, con el fin de establecer conexiones para facilitar y hacer más comprensible el paso del Bachillerato de Artes a los Estudios Artísticos Superiores.

This article relates the methodological principles, within graphic design, and the teaching-learning tools aimed at students during their Artistic Drawing studies, exposing as a specific case a workshop taught by Diego Mir, *Illustrating a country*. The objective is to link two worlds: the one that supposes the educational stage itself and the professional field, in order to establish connections to facilitate and make the transition from the Baccalaureate of Arts to Higher Artistic Studies easier and more understandable.

Palabras clave

diseño, dibujo artístico, ilustración,
enseñanza-aprendizaje, Diego Mir.

Key words

design, artistic drawing, illustration,
teaching-learning, Diego Mir.

Desde hace siglos hemos fabricado todo lo que ha sido necesario con los recursos disponibles y, en función de nuestras posibilidades y capacidades, también hemos ido otorgando a los productos diferentes apariencias. En definitiva, hemos diseñado desde siempre.

Como cualquier otra actividad el diseño forma parte de nuestra cultura y es recomendable analizarlo teniendo esto en cuenta, sin descontextualizarlo ni presentarlo como algo autónomo. Los orígenes del producto conformado con una finalidad determinada están ya en la Prehistoria, en aquellos objetos del arte mobiliario con fines prácticos. En la Antigüedad comienza a preocupar el problema del conocimiento y se generan utensilios y métodos para diseñar buscando lo bello (quizás lo bello, lo bueno y lo útil tengan, en ese momento, mucho sentido). Pasarán años hasta que, en el Renacimiento, Leonardo da Vinci se perfila como el representante más destacado en el diseño de mecanismos ingeniosos, adquiriendo gran relevancia la significación y la trascendencia de su obra, pero, sobre todo, la manera en que concebía sus proyectos. Sin embargo, es a partir del siglo XIX, desde la Revolución Industrial y con el auge del movimiento *Arts & Crafts*, durante el Modernismo, cuando se habla de diseño en un sentido más aproximado al actual.

Pocos años después, a principios del siglo XX, en el mismo momento en que confluyen las Vanguardias Artísticas, tiene su origen una de las escuelas referentes en este campo: la Bauhaus, que renueva el concepto y que desarrolla algunas metodologías educativas. Las enseñanzas de la Bauhaus suponen un punto de inflexión porque se basaban en metodologías activas alejadas de la tradición académica occidental. Potenciaban la práctica, la técnica y la imaginación, a través de sesiones teórico-prácticas para resolver problemas a nivel de funcionalidad. El binomio enseñanza-aprendizaje ya no tiene una estructura jerárquica, sino que el objetivo es fomentar aprendizajes significativos, donde el docente asesora durante el proceso, convirtiéndose en guía. Josef Albers se basaba en la experimentación con los materiales y utilizaba herramientas objetivas a través de las cuales fomentaba la capacidad creadora. Al igual que Johannes Itten, impartía un curso preliminar en el que aplicaba la economía de medios con el objetivo de desarrollar la imaginación. Vasili Kandinsky consideraba lo espiritual como la clave para avanzar en el arte, investigando con los propios medios del lenguaje gráfico-plástico para generar una nueva realidad. Paul Klee, más técnico, tenía un perfil que complementaba a los anteriores. Se basaba en estructuras geométricas, partiendo del cuadrado, para resolver problemas formales.

A partir de la Bauhaus surge la idea de diseño entendida como una actividad específica, pero no hay que olvidar otros focos de impulsión generadores de esta disciplina, como son la *Deutsche Werkbund*, también en Alemania, y el *Streamline*, en Estados Unidos. El término “Werk” hace referencia a la fábrica como lugar de trabajo y “bund” proviene de “bundes”, que significa unión. Así, la *Deutsche Werkbund* era una asociación alemana de varias disciplinas, entre ellas la arquitectura y el diseño industrial. El *Streamline* se desarrolla en Estados Unidos durante los años 30 y se centra en el diseño industrial, con un estilo muy marcado, debido a la función tan concreta que cumplían sus objetos de diseño, que era principalmente la aerodinámica.

Desde ese momento hasta finales del siglo XX se produce una creciente preocupación por las metodologías del diseño. Peter Jones (2014) organiza las metodologías en varias fases, atendiendo a cuatro corrientes filosóficas: la racional, desde 1960; la pragmática, desde 1970; la fenomenológica, desde 1980 y la generativa, desde el 2000.

En los años 60, Christopher Alexander, Bruce Archer, John Christopher Jones y Horst Rittel fundaron el movimiento de métodos de diseño, el cual se institucionalizó en el “Design Methods Group” (DMG). Posteriormente Alex F. Osborn crea el método Solución Creativa de Problemas (CPS), dando paso a la transición a la fase pragmática. La tercera fase (Donald A. Schön, Don Norman) se centra en el usuario y la cuarta (Elisabeth Sanders) tiene un carácter transdisciplinar.

En el transcurso de este recorrido histórico se ha tenido que producir un hecho fundamental para conseguir evolucionar: la aplicación de procesos de enseñanza-aprendizaje que han permitido la transmisión del conocimiento y la generación de escuelas como configuradoras de nuevas metodologías.

Panorama actual

Teniendo como punto de partida, en lo que concierne a los métodos de enseñanza del diseño, las escuelas anteriormente citadas, hay que incidir en la evolución de las metodologías y su adaptación a los nuevos tiempos. Para ello es necesario tener en cuenta una visión panorámica que vaya de lo genérico a lo concreto, donde se integran las directrices educativas actuales.

En Europa, dentro de las Enseñanzas Artísticas Superiores, la enseñanza del diseño se agrupa en tres áreas de influencia: germano-austriaca, anglosajona y latina (López, 2012).

En la primera (República Federal de Alemania; Austria) existen enseñanzas superiores integradas en

la Universidad y Escuelas Superiores, con predominio de la titularidad pública. La segunda (Reino Unido, Dinamarca, Finlandia) se caracteriza por una diversificación, con centros públicos y privados, y cuatro tipos de instituciones: Reales Escuelas de Música, las Universidades, los Institutos Superiores Politécnicos y los Institutos de Enseñanzas Superiores. En la tercera (Francia, Italia, España, Portugal y Grecia) lo más habitual es que enseñanza del diseño se sitúe fuera del sistema universitario, con un marco normativo específico.

De esta forma, en España nos encontrábamos con una situación controvertida, donde no se facilitaba el futuro de multitud de alumnas y alumnos que inician sus carreras en el campo del diseño, como ya apuntaban Huerta, Domínguez y Barbosa (2017). A partir del 2020 los estudios superiores de Diseño conducen al Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño en la especialidad que corresponda, y equivalen al título universitario de grado. En Valencia, los centros educativos con titularidad pública, donde se forman muchos de los profesionales que trabajan en el campo del diseño, son la Escuela de Arte y Superior de Diseño (EASD) y la Facultad de Bellas Artes de San Carlos, en la Universidad Politécnica de Valencia (UPV), con la incorporación del Grado en Diseño y Tecnologías Creativas.

De todo lo anterior se deduce que el marco geográfico y administrativo, donde acontecen los hechos en el tiempo, es clave e influyente en los contenidos, metodología y estructura de las titulaciones educativas vinculadas a este ámbito. Si se toma como ejemplo el reciente papel de la ciudad de

Valencia como Capital Mundial del Diseño podemos destacar la influencia de su idiosincrasia derivada del tejido social, artesanal e industrial. Por ello no hay que olvidar hechos como la fabricación de papel en Xàtiva durante los siglos XIV y XV, así como la cerámica en Manises y la industria textil en la Vall d'Albaida, generándose una industria basada en la manufactura, hasta llegar a los años 80, momento en que esa industria se vincula al diseño. Actualmente el progreso científico y técnico dispone las pautas para que, en el seno de una sociedad, surjan nuevos sistemas de producción, nuevos materiales y nuevas definiciones. Y es, precisamente, cuando entran en juego creadoras y creadores como Diego Mir, referente de este artículo.

Diego Mir como diseñador-docente

Diego Mir (1979) es un diseñador gráfico e ilustrador valenciano. Su trayectoria comienza después de finalizar los estudios de diseño gráfico en el año 2006, en la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia. Desde entonces ha creado diseños e ilustraciones dirigidos a diversos medios de comunicación e instituciones, desarrollando proyectos para The New York Times, The Wall Street Journal, The Village Voice, The Economist, The Outpost, El País Semanal (figura 1), Público, El Mundo, 20 minutos, Gràffica, el Palau de la Música, la Mostra y el Ayuntamiento de Valencia.

En sus inicios realizó colaboraciones con otros diseñadores como Iban Ramón y Dídac Ballester y, poco a poco, se consolidó a nivel individual como creador, dentro del campo del diseño gráfico y la



Figura 1. Ilustración para el artículo de psicología de El País Semanal, publicada el 20.01.2019. Imagen por cortesía de Diego Mir.



ilustración. Influenciado por la artesanía valenciana, por el cartelismo (Josep Renau, Arturo Ballester, José Segrelles, Rafael Raga) y por el colectivo La Nave, Diego es el claro ejemplo de esfuerzo y perseverancia. De hecho, ha luchado siempre por el oficio que le hace feliz, hasta el punto de desplazarse a Madrid en un momento complicado de su trayectoria profesional. Tal y como el diseñador afirma, en el año 2019 se produce un hecho relevante en su carrera que marca un punto de inflexión: el encargo de la imagen de la 34 edición de la *Mostra de València- Cinema del Mediterrani*, el *Pez-cámara* (figura 2).

A partir de este trabajo ve cómo el volumen de encargos por parte del sector público aumenta, suponiendo una mayor estabilidad a nivel profesional. Además, Diego Mir también ha combinado el trabajo de diseñador con una faceta pedagógica debido a su implicación en cursos y talleres dirigidos a diseñadores e ilustradores. Entre sus referentes se encuentran personalidades que han realizado aportaciones significativas en el campo del diseño gráfico, como Bruno Munari, Milton Glaser (*I love NY*), Saul Bass, Cruz Novillo, Massimo Vignelli y Paul Rand.

Actualmente vive y trabaja en Valencia y es un referente a tener en cuenta para futuras generaciones de profesionales del diseño y la comunicación, así como un modelo versátil, transmitiendo su experiencia a nivel didáctico. La trayectoria de Diego Mir evidencia lo complejo del mundo de la creación a nivel profesional, pero, por otro lado, demuestra que en algunos

Figura 2. Cartel para la 34 edición de la Mostra de Valencia. Pez-cámara, 2019. Imagen por cortesía de Diego Mir.

casos el trabajo bien hecho se ve recompensado, y ese es el espíritu que se necesita transmitir actualmente para motivar a quienes quieren iniciar una carrera artística.

Tal y como apunta el equipo de la consultora Sydle, existe una tendencia progresiva hacia lo multidisciplinar tanto a nivel académico como a nivel profesional, de ahí que se concentren varias funciones en una misma persona creativa. Por eso resulta común que muchos artistas y diseñadores se conviertan, casi sin quererlo, en potenciales docentes, pues asumen muchos roles a la vez, interiorizando metodologías de trabajo.

Según Schön (1992) el arte es un modelo de saber riguroso en sus métodos que otorga mucha importancia a la dimensión artística en la docencia.

Como se ha comentado anteriormente, la figura del artista-docente en un sentido más actual ya existía en la Bauhaus, con los ejemplos de Johannes Itten, Josef Albers, Vasili Kandinsky, Paul Klee y Anni Albers. Hoy en día es cada vez más habitual observar la presencia de diseñadores y artistas en las aulas, en parte debido a la situación de inestabilidad en el campo de las artes y el diseño.

La idea de aplicar el concepto de enseñanza a partir del papel del artista-docente surge de la intención de adaptar la experiencia profesional a un perfil de alumnas y alumnos que están en una fase clave, en vistas a cursar Enseñanzas Artísticas Superiores, para servir de asesoramiento según recorridos artísticos ya experimentados y demostrados.

Ilustrar un país

Diego Mir es un diseñador con una formación basada en las metodologías anteriormente citadas, que genera diálogos entre la forma y el color, teniendo en cuenta lo psicológico y dotando de un significado a la forma. Como Josef Albers, Diego Mir utiliza el “fotocollage” y reordena las imágenes para generar un nuevo mensaje, sin artificios. Investiga sobre el diseño de tipografías en conexión con las texturas visuales. Al igual que Paul Klee, proviene de un ámbito externo a la docencia, pero es versátil cuando aplica su trabajo en la didáctica.

Esto hace que sea un buen referente para poner en situación a las alumnas y alumnos de cara a un hipotético ambiente profesional, pues trabaja con herramientas objetivas que permiten profundizar en los aspectos cotidianos, desarrollando la capacidad de reflexión del alumnado. Para ello, se establece un modelo de taller que tiene como título *Ilustrar un país* y que se basa en un texto de referencia que sirve para generar una imagen. El texto es de Mária Martínez-Bascuñán, editado en El País el 15 de marzo de 2020, titulado *La vuelta al Leviatán*. Su elección no es casual, pues se trata de un artículo sobre cómo la política influye directamente en la sociedad justo en el inicio de la pandemia, con el objetivo de aportar un toque crítico para que el alumnado reaccione ante ciertas problemáticas y adquiriera autonomía para generar ideas propias.



Figura 3. Momento en que las alumnas y alumnos están leyendo el texto propuesto. Fotografía de la autora.

Figura 4. Diego Mir explica las pautas para la puesta en común de los bocetos. Fotografía de la autora.



El taller se desarrolla durante el curso académico 2020-2021, con un grupo de 13 alumnos y alumnas del IES Les Alfàbegues en la asignatura de Dibujo Artístico I (optativa de modalidad), ofertada como asignatura específica de Bachillerato en dicho instituto, por tanto, los participantes tienen un perfil creativo con interés por el ámbito artístico.

La propuesta se basa en la realización de una ilustración tomando como referencia el texto de Martínez-Bascuñán, que las alumnas y alumnos deben leer previamente (figura 3). El punto central es entender el poder de la imagen: "En este mundo de inmediatez, una imagen es muy poderosa, tiene ventajas sobre la palabra" (Diego Mir, 2019).

La metodología utilizada en el taller responde a unas razones concretas. La distribución temporal se basa en los ritmos de prensa, así que se trata de una metodología activa y espontánea, con carácter resolutivo. Se establecen tres o cuatro conceptos importantes a partir del texto propuesto y se les asignan imágenes que funcionan como metáforas visuales. Diego Mir aplica las mismas pautas que en su trabajo como diseñador: un proyecto necesita un 50% de tiempo para investigación, y un 50% para la ejecución. Una sesión teórica y una sesión práctica. Como en prensa suele haber un margen de dos días para realizar un encargo, se establece el mismo tiempo para el taller, invirtiéndolo en el análisis y el aprendizaje común. El docente funciona como guía para facilitar que el alumnado llegue por sí mismo a las conclusiones, en un sentido mental. Un periódico es algo efímero e inmediato y se necesita captar la atención del espectador rápidamente. En la primera sesión, de carácter teórico, el diseñador expone su trayectoria, con el fin de que los alumnos y alumnas se pongan en situación. Diego Mir ofrece su experiencia y su propia metodología de trabajo.

En la segunda sesión, práctica, se tratan varios conceptos, dentro de las pautas para crear una ilustración, como son las partes de la misma, la morfología, la estructura, la línea y el color, destacando la importancia de la investigación previa mediante la búsqueda y obtención de referencias o diseño de información. El diseñador-docente establece un clima adecuado para fomentar la capacidad de reflexión y argumentación del alumnado a partir de una asociación de ideas (aprendizaje basado en el pensamiento). Las propuestas iniciales, resultado gráfico de esa asociación de ideas, se realizan con material tradicional de dibujo, fundamentalmente grafito y rotulador sobre un papel en formato DIN A4. El objetivo es entender cómo las técnicas

manuales son relevantes en el proceso de diseño, a nivel de boceto (aprendizaje basado en la creación).

Por último, se llega a la fase de conclusión, en la que se realiza una puesta en común y exposición oral sobre cada trabajo (figura 4), dando lugar a fomentar opiniones constructivas sobre los resultados obtenidos, así como favorecer la oportunidad de expresar el origen y significado de las imágenes elaboradas.

Durante las fases de la segunda sesión se genera una conexión entre el alumnado participante y el ponente a través de un debate previo sobre la importancia de impregnar las ilustraciones de los conceptos que se quieren transmitir. A su vez, se produce una sinergia grupal, mediante de una lluvia de ideas, que se va materializando en sustantivos escritos en la pizarra, actuando ésta como un cuaderno de anotaciones que sirve como punto de partida para comenzar a diseñar (aprendizaje cooperativo, a través del *feedback* entre los participantes del taller). Después de todo el proceso desarrollado en el taller, algunas de las ilustraciones realizadas en papel se digitalizan, concluyendo así la fase de creación (figura 5).

Metodologías y objetivos

Cualquier tipo de actividad artística cumple una función doble: individual (expresiva), que libera y proyecta el impulso del autor, y colectiva (transmisora), en la que la propia obra se convierte en objeto de comunicación para la sociedad, por la que todo objeto

diseñado pasa a adquirir la cualidad de “parlante”. A este respecto, existen diferentes teorías sociales para expresar la relación entre individuo y sociedad:

- La teoría francesa explica los hechos sociales dentro de la conciencia colectiva. Sociedad e individuo son independientes.
- La teoría alemana es individualista, pues enfoca al individuo para explicar los fenómenos colectivos.
- La escuela de Chicago, orientada a la reforma social, se centra en el análisis de la acción y los procesos.

Conocer las diferentes líneas de la sociología es crucial para entender cómo se interpretan los modelos de educación (Álvaro y Garrido, 2003).

Las vías para hacer posible esta doble función expresiva y transmisora marcarán el proceso de enseñanza-aprendizaje, formativa e instrumental, siendo las líneas metodológicas y su aplicación didáctica a través de la realización de proyectos las que apunten a la consecución de unos objetivos de actuación artística, bien en el campo de la comunicación o en el de la producción para el consumo. El hilo conductor del proceso de investigación, que hace posible lo que todavía no es y articula este mecanismo de búsqueda, es la creatividad, que está por encima de normas y estereotipos. El hecho de diseñar supone dar forma a algo nuevo y útil, buscando a través de un proceso metódico que incluye la observación de unos datos, el



Figura 5. Ilustración digital realizada por una alumna, que representa la consecución de los objetivos del taller.

planteamiento de hipótesis y la posterior verificación de éstas, con unas conclusiones demostrables.

Actualmente es muy importante el uso de las TIC¹, pues vivimos en una sociedad digital y el alumnado actual prácticamente no ha conocido la era analógica, así que la fase final sería la difusión de la imagen. Esta fase no se llega a realizar en el taller, pero se propone como último proceso, para poder materializar y demostrar las conclusiones del trabajo.

A continuación, se describen algunas de las metodologías activas² más utilizadas en los últimos años que se han aplicado en el caso concreto expuesto anteriormente:

- Aprendizaje basado en el pensamiento (Robert Swartz), con el objetivo de propiciar espacios reflexivos para pensar, argumentar y tomar decisiones.
- Aprendizaje basado en la creación, que consiste en generar un producto o dar forma a una idea a través de una serie de herramientas y recursos, pasando por diferentes fases.
- Aprendizaje cooperativo, que fomenta la participación activa de los alumnos y alumnas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, favoreciendo la interacción.
- Aprendizaje basado en problemas (ABP). Ideado por John Evans, consiste en formar un grupo de trabajo con el reto de resolver un problema bajo supervisión docente.

Para la realización de la práctica de aula se tuvieron en cuenta unos objetivos que se alcanzaron trabajando las competencias clave reflejadas en la legislación vigente³:

- Plantear y resolver propuestas elementales de diseño en las que los aspectos funcionales estén siempre bien definidos, incidiendo en la

práctica de la argumentación o la comunicación lingüística (CCLI).

- Elegir los medios de expresión y de representación más adecuados para cada propuesta, utilizando los procedimientos y técnicas con un nivel suficiente de destreza, aplicando la competencia de aprender a aprender (CAA).
- Valorar el papel que la imagen tiene en la cultura contemporánea y en el entorno, trabajando la competencia para asimilar las expresiones culturales (CEC).
- Adquirir hábitos racionales de trabajo e investigación, utilizándolos de forma creativa y esforzándose por superar los resultados de forma constante, fomentando el sentido de iniciativa y el espíritu emprendedor (SIEE).
- Apreciar la importancia que tiene para la actividad del diseño el trabajo en equipo, valorando y respetando el trabajo de los demás y cooperando de forma activa en la realización de actividades en grupo, atendiendo a la adquisición de la competencia social y cívica (CSC).

Conclusiones

Hasta el siglo XX no se establecen pautas concretas en cuanto a métodos aplicables en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el campo del Diseño.

Si se toma como modelo la Bauhaus, es necesario entender que también es complicado establecer una única metodología (Wick, 2007), pero al menos se puede poner en práctica una estrategia eficiente que ha de contemplar aspectos desarrollados en ese momento y otros nuevos que resulten de la actualización de los anteriores, sobretudo en el terreno de la psicología de la educación. Según su definición, como metodología se entiende el conjunto de los métodos utilizados, así como el estudio de los mismos. Hoy en día se utilizan algunos que están ligados a teorías psicopedagógicas anteriores, pero mejorados por la puesta en escena en las aulas actuales. La idea es que las alumnas y alumnos, creadores del futuro, sean conscientes de esto y combinen distintos métodos, con el fin de tener más opciones para abordar todo tipo de retos, utilizando cuatro estrategias básicas: participación, argumentación, creación y cooperación.

En una sociedad, la occidental, en la que poco a poco ha ido ganando terreno la educación basada en proyectos para lograr aprendizajes significativos, profesionales como Diego Mir se convierten en un referente para la recepción del conocimiento, con su metodología a partir de experiencias y con el uso de procesos prácticos.

1 Tecnologías de la Información y de la Comunicación, empleadas cada vez más en el sector educativo.
 2 Estas metodologías tienen su base en el siglo XX, con la aparición de la teoría constructivista, una de las teorías de la psicopedagogía, generada por Vigotsky y Ausubel, cuyo objetivo es conseguir un aprendizaje socio-cultural y significativo.
 3 Dichas competencias se recogen en la Programación de Aula, de acuerdo con el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato (LOE: Ley Orgánica de Educación). Actualmente, coexistiendo con el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato (LOMLOE: Ley Orgánica de Modificación de la LOE). A nivel autonómico se tiene en cuenta el Decreto 87/2015 del Consell, modificado parcialmente por el 51/2018, que establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato. Actualmente coexiste con el Decreto 108/2022, de 5 de agosto, del Consell, por el que se establecen la ordenación y el currículo de Bachillerato.

Con la aplicación de una metodología cualitativa e híbrida, el docente se da cuenta de su propio aprendizaje y es capaz de desarrollar una cierta autocrítica a la hora de impartir docencia, adaptando los métodos y los objetivos a cada etapa, ya sea formando a otros profesionales como ante alumnado que cursa un Bachillerato.

Tras la experiencia del taller descrito en este artículo, se constata que el papel del docente se vuelve exigente mientras se desarrollan las propuestas, y la motivación personal y la capacidad de esfuerzo son clave para conseguir los objetivos de cualquier proyecto.

Como apunta Diego Mir (2023) en su reflexión final con respecto al taller: “El hecho de potenciar las metodologías y darles nombre es fundamental, pues muchas veces se utilizan sin tener consciencia de ello, y esas metodologías siguen vigentes y funcionan. Inventamos la manera de contar, no los métodos utilizados para ello. Las buenas ideas trascienden en el tiempo, mientras que las soluciones puramente

formales son productos con fecha de caducidad. La manera de que el trabajo de diseño tenga valor es trabajar la parte previa para contar cosas significativas. Es importante trasladar esa idea a los futuros creadores/diseñadores. Las tecnologías las tenemos que llevar a nuestro terreno, pero la parte de análisis y experimentación es la que nos da valor como diseñadores y la que una máquina no nos puede arrebatar”.

Precisamente, la formación basada en el Grado en Diseño y Tecnologías Creativas fomenta la realización de proyectos en diferentes áreas de conocimiento, favoreciendo la creación de profesionales capaces de gestionar la información para avanzar en sus respectivos campos, y así ofrecer un legado a las futuras generaciones. Así, desde diferentes etapas educativas, durante el Bachillerato Artístico o cursando Enseñanzas Artísticas Superiores, es necesaria una formación eficaz para afrontar con mayor bagaje y seguridad los retos del futuro.

Bibliografía

- ACASO LÓPEZ-BOSCH, MARÍA *et al.*: Las actuales enseñanzas de Artes Plásticas y Diseño. Madrid, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2012.
- ÁLVARO ESTRAMIANA, J.L y GARRIDO LUQUE, A.: “Teoría sociológica y vínculos psicosociales”. En: ÁLVARO ESTRAMIANA, JOSÉ LUIS: Fundamentos sociales del comportamiento humano, Barcelona, UOC, 2003 (pp. 45- 110).
- BÁSCONES REINA, NOELIA: “El legado de la Bauhaus en las prácticas pedagógicas para el estudio del color: metodologías aplicadas a estudiantes de diseño multimedia y gráfico”. Revista Pensar en la Publicidad, nº13 (2019), pp. 125-146. <<https://dx.doi.org/10.5209/pepu.65023>>
- COLL, CÉSAR *et al.*: El constructivismo en el aula, Barcelona, Graó, 2007.
- HUERTA, RICARD; DOMÍNGUEZ, RICARDO y BARBOSA, ANA MAE: “Investigar para educar en diseño y otras urgencias de la educación artística”. EARI - Educación Artística Revista de Investigación, nº8 (2017), pp.10-23. <<http://dx.doi.org/10.7203/eari.8.10790>>
- JIMÉNEZ HERNÁNDEZ, DAVID; GONZÁLEZ ORTIZ, JUAN JOSÉ y TORNEL LOZADA, MARIANA: “La enseñanza del Diseño mediante la intervención de la interdisciplina”. Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación, nº104 (2020), pp.213-234.
- JONES, PETER: “Design research methods for systemic design: Perspectives from design education and practice”. Toronto, Canada: OCAD University (2014), pp.1-7. <<https://www.researchgate.net/publication/289551227>>
- JONES, PETER: “Relating Systems Thinking and Design II. Theoretical Evolution in Systemic Design”. FORMakademisk, vol.7, nº4 (2014), pp.1-4. <<https://doi.org/10.7577/formakademisk.1237>>
- KANDINSKY, VASILÍ: De lo espiritual en el arte, Buenos Aires, Galatea Nueva Visión, 1960.
- MARTÍNEZ-BASCUÑÁN, MÁRIAM: “La vuelta al Leviatán”. El País. 15 de Marzo de 2020.
- MARTÍN-PINYOL, CAROLINA; CALDERÓN-GARRIDO, DIEGO: “Del objeto descubierto al objeto artístico, un planteamiento con propósitos educativos”. Arte, Individuo y Sociedad, vol.2, nº33 (2021), pp.467-483. <<https://dx.doi.org/10.5209/aris.68512>>
- MEDINA, ANTONIO y CACHEIRO, Mª LUZ: “Características de la práctica docente: el proceso de profesionalización”. Didáctica general: formación básica para profesionales de la educación, pp.461-400.

- MONTANÉ-LÓPEZ, ALEJANDRA: "Profesores-artistas y didáctica generativa: Experiencias educativas en la universidad". *Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, vol.2, nº2 (2009), pp.117-129. <<https://doi.org/10.1344/reire2009.2.2228>>
- MUÑOZ, ARACELLI: "Evolución de la metodología y sus aportes en la enseñanza de la disciplina del Diseño Gráfico en Chile". *Publicitas: Comunicación y cultura*, vol.9 (2021), pp.14-23. <<https://doi.org/10.35588/publicitas.21.9.1.2>>
- MUÑOZ CERVERA AGUILAR, KUNDALINI: "Entre Itten y Gropius: algunas contradicciones culturales de la Bauhaus". *Nuevas Poligrafías, Revista de Teoría Literaria y Literatura Comparada*, nº4 (2021), pp. 123-138.
- SÁEZ PÉREZ, LUIS ANTONIO: "Propuestas para la renovación de las metodologías educativas en la Universidad". e-pública: revista electrónica sobre la enseñanza de la economía pública, nº4 (2006), pp.65-73.
- SCHÖN, DONALD ALAN: *La formación de profesionales reflexivos*, Barcelona, Paidós, 1992.
- SWARTZ, R. et al.: *El aprendizaje basado en el pensamiento. Cómo desarrollar en los alumnos las competencias del siglo XXI*, Ediciones SM, 2013.
- TÀPIES, ANTONI: *La práctica del arte*, Barcelona, Ariel, 1971.
- WICK, RAINER: *Pedagogía de la Bauhaus*, Madrid, Alianza, 2007.
- WONG, WUCIUS: *Fundamentos del diseño*, Barcelona, Gustavo Gili, 1995.
- Paco Ballester (8 de febrero de 2022). *Entrevista a Diego Mir*, Valencia Plaza. <https://valenciaplaza.com/diiego-mir> [11 de agosto de 2018]
- Sara Roqueta (10 de febrero de 2022). *Entrevista a Diego Mir*, Las Provincias. <https://www.lasprovincias.es/culturas/diego-mir-ilustrador-entrevista-20190603094614-nt.html> [4 de junio de 2019]
- Marc Ferri (22 de febrero de 2022). *Entrevista a Diego Mir*, revista Mètode. <https://metode.es/revistas-metode/metodart-es/diego-mir-o-la-utilidad-del-diseno.html> [8 de marzo de 2021]
- Karen Guillot (24 de febrero de 2022). *Entrevista a Diego Mir*, DXI magazine. <http://www.dximagazine.com/2021/02/23/diego-mir-a-veces-la-vida-te-recuerda-que-tu-trabajo-tiene-mas-calado-social-del-que-podias-imaginar/> [23 de febrero de 2021]
- Sydle (5 de marzo de 2023). *Equipos multidisciplinares: qué son, cómo formarlos y cómo gestionarlos*. <https://www.sydle.com/es/blog/equipos-multidisciplinares-62d82af1cfc5793de4a43f17/> Universidad Politécnica de Madrid (5 de marzo de 2023).
- Josef Albers. *La Interacción de la Matière en el arte y en la arquitectura*. https://oa.upm.es/35485/7/TESIS_MASTER_ELENA_ROMERO_SANCHEZ.pdf
- Moovemag (7 de marzo de 2023). *La Deutscher Werkbund, hubo un antes de la Bauhaus*. <https://moovemag.com/2021/06/la-deutscher-werkbund-hubo-un-antes-de-la-bauhaus/>
- Ramón Esteve (8 de marzo de 2023). *Raymond Loewy y el diseño Streamline*. <https://www.ramonesteve.com/la-fabricacion-del-interior/raymond-loewy-y-el-diseno-streamline/>

Webgrafía

- Consorti Museus GVA (9 de noviembre de 2021). CCCC Disseny Chanel. Capítulo 1. Origen [Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/2yvOORpAyYs>

Carolina Valls Juan. Docente en el Departamento de Pintura de la Facultad de Bellas Artes de San Carlos de Valencia (UPV). Investigadora en el Centro de Investigación Arte y Entorno de la UPV. Artista visual, actualmente representada por la Galería Shiras de Valencia, con diversos premios de pintura y accésits, como el Premio de Pintura Fundación Mainel, el Premio de Pintura Real Academia de Bellas Artes de San Carlos y el Premio BMW de Pintura, entre otros, y con obra adquirida por varias instituciones, como el MACVAC, el Museo San Pío V, el IMC, la Fundación JJCC y la revista MAKMA.