



## Plataforma digital para el Diseño y Espacio Público de la ciudad

Mónica Val Fiel<sup>a</sup>

<sup>a</sup>Departamento de Expresión Gráfica Arquitectónica, Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño, Universitat Politècnica de València, movalfie@ega.upv.es

---

### **Abstract**

*The implementation of technology resources to support learning is a tool for the improvement of the quality of university education classroom. Therefore, it is showed the pilot experience in the creation and use of a web 2.0 platform as a teaching resource that enables a collaborative environment within the subject 'Design and Public Space' is presented in the Master in Design Engineering Degree.*

*The course addresses the design as a discipline for intervention in the public space of the city and every year proposes for this area of work development of a technical project. Thus, at an early stage, it arises the search and summary of reference works that are studied in the subsequent realization of the project throughout the term.*

*This implementation of a web environment has allowed the creation of an active and collaborative space between all students, structured, easy access and quick reference anytime. It has also collected the variety of interests, reflecting the diversity of degrees by students who enroll in the course, and also stands as the perfect combination for interdisciplinary work that is desirable in the intervention of public space in the city.*

**Keywords:** *digital platform, collaborative environment, e-learning, network learning, web usability, design, public space*

---

### **Resumen**

*La implementación de recursos tecnológicos de apoyo al aprendizaje es una herramienta de interés para la mejora de la calidad de la enseñanza universitaria presencial. Por ello, se presenta la experiencia piloto en la creación y uso de una plataforma web 2.0 como recurso docente que hace*

*posible un entorno colaborativo en el seno de la asignatura 'Diseño y espacio público', dentro del Máster Universitario en Ingeniería del Diseño.*

*La asignatura dirige el diseño como disciplina de intervención en el espacio público de la ciudad y cada año propone para este ámbito de trabajo el desarrollo de un proyecto técnico. De esta manera, en una fase inicial, se plantea la búsqueda y recopilación de trabajos que sean referencia de estudio para la realización posterior del proyecto a lo largo del cuatrimestre.*

*Esa implementación de un entorno web, ha permitido la creación de un espacio activo y colaborativo entre el conjunto de estudiantes, estructurado, de fácil acceso y de consulta rápida y en cualquier momento. Asimismo, ha recogido la pluralidad de intereses, reflejo de la diversidad de titulaciones de los alumnos que se matriculan en la asignatura, y además se erige como perfecta combinación para el trabajo interdisciplinar que es deseable en la intervención del espacio público de la ciudad.*

**Palabras clave:** *plataforma digital, entorno colaborativo, e-learning, aprendizaje en red, usabilidad web, diseño, espacio público*

## **Introducción**

La asignatura de Diseño y Espacio Público se imparte dentro del bloque de Productos de Uso Colectivo en el contexto del Máster Universitario en Ingeniería del Diseño de la Universitat Politècnica de València. Dicha asignatura está orientada al ámbito de la colectividad y, a través de una visión pluridisciplinar, presenta el diseño como herramienta y estrategia de intervención en el espacio público de la ciudad. Para ello, plantea el diseño y la elaboración de un proyecto técnico que se desarrolla a lo largo del segundo semestre del máster.

En ese proyecto, la metodología responde al proceso de diseño general, atendiendo a sus primeras fases, diseño conceptual y de detalle, con una definición del producto que se va a desarrollar desde el punto de vista de las necesidades que va a cubrir y dando respuesta al emplazamiento al que está destinado. El proyecto, en relación al objeto propuesto para cada año, inicia su desarrollo con una fase de estudio de distintos productos existentes en el mercado y con una investigación previa consistente en la búsqueda de documentación gráfica que sirva de referencia en relación a cuestiones de formalización, materialidad, montaje y construcción, etc.

De acuerdo con los datos solicitados de manera anónima al grupo de alumnos matriculados en la asignatura, en dicha fase de información previa en la que se plantea la búsqueda de referentes en relación con la propuesta planteada, dos terceras partes de los alumnos confirmaron que desarrollaron la investigación exclusivamente vía web, mientras que el tercio restante compatibilizó las fuentes en un 80%, también vía digital, y el 20% restante a través de documentación en papel, lo que motivó la implementación de una nueva herramienta que facilitara esta tarea de recopilación.

En el presente curso se ha introducido un cambio significativo y en lugar del anexo de documentación gráfica comentada, que cada alumno incorporaba a su proyecto, se ha habilitado una plataforma web 2.0 (Downes, 2005) como herramienta interactiva donde el alumno, tras registrarse, accede a una área de subida de proyectos de referencia, consulta y valoración.

## 1. Objetivos

Con ello se pretende:

- Integrar un aprendizaje activo y colaborativo, y hacerlo accesible. Construir un repositorio común al que todo el grupo tiene acceso en cualquier momento.
- Estructurar la búsqueda de información. La usabilidad web permite de forma sencilla la incorporación de la documentación y la valoración del conjunto de proyectos.
- Evidenciar la pluralidad de planteamientos, una realidad muy a tener en cuenta de acuerdo con la diversidad de la formación previa del alumnado que se matricula en el bloque "Productos de uso colectivo" y que proviene de diversas titulaciones.

## 2. Desarrollo de la innovación

La incorporación de aportaciones individuales sistematizadas que vayan dirigiendo y definiendo un conjunto de referencias agrupadas en distintas temáticas y con un interés explícito, construye el conjunto de una investigación colectiva. Sin embargo, la plataforma no busca solamente el intercambio y la construcción de unas fuentes de referencias comunes junto con su análisis y crítica, sino evidenciar también los intereses e incentivar la posible agrupación en equipos de trabajo para el desarrollo de las siguientes fases del trabajo a realizar.

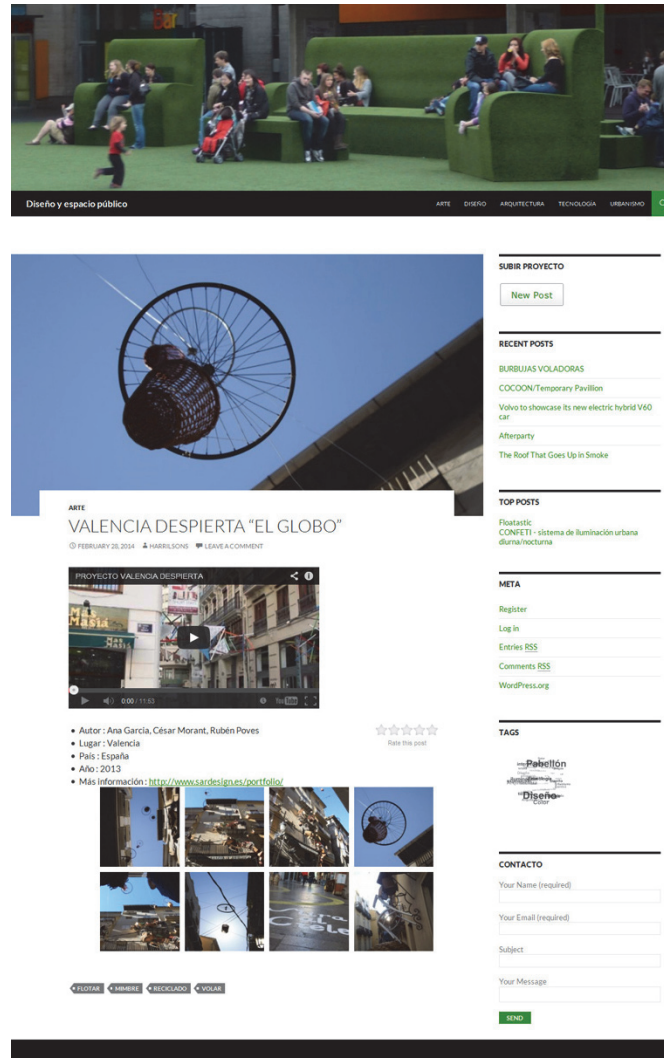


Fig. 1 Captura de pantalla del blog <http://despaciopublico.blogs.upv.es/>

## 2.1. Aprendizaje activo, colaborativo y accesible

Uno de los principales objetivos que se persiguen es promover un rol activo dentro del grupo de usuarios, donde el interactuar les permita desarrollar un repertorio compartido de recursos (Suarez, 2012). Además, el hacer accesible la información a todo el grupo en tiempo real, con la premisa de evitar la duplicidad de referencias, ha obligado a una investigación en mayor profundidad, que ha repercutido en el interés y la diversidad de los proyectos.

Tras la evaluación de los trabajos recogidos durante el presente curso, los alumnos han destacado positivamente dos aspectos en el uso de la web: la motivación en la búsqueda, que ha sido valorada por el 85% del alumnado, y la diversidad de referencias, que ha sido avalada por el 100% de la clase.

Las gráficas que se adjuntan evidencian la actividad de la plataforma durante el periodo de un mes, que era el tiempo permitido para que los alumnos subieran sus proyectos de referencia. En ellas se muestra cómo ha sido utilizada la web, tanto para la presentación de proyectos como para la consulta de documentación a lo largo de ese mes.

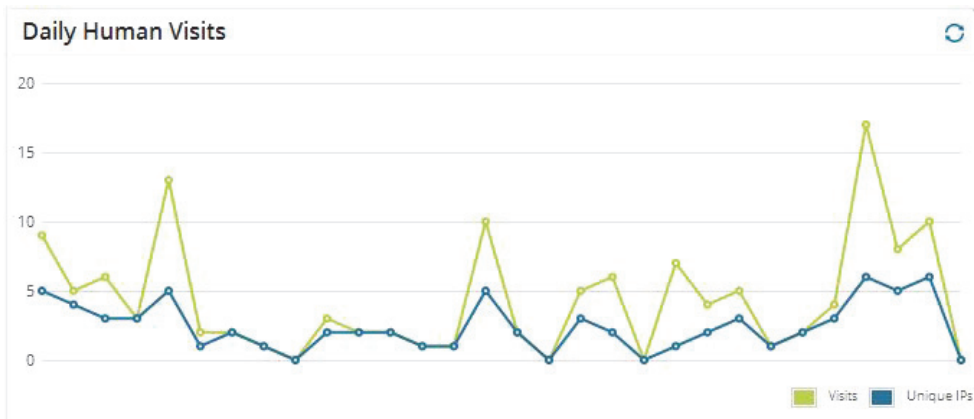


Fig. 2 Gráfica que recoge los accesos diarios a la web durante el tiempo permitido para la incorporación de documentación (30 días).

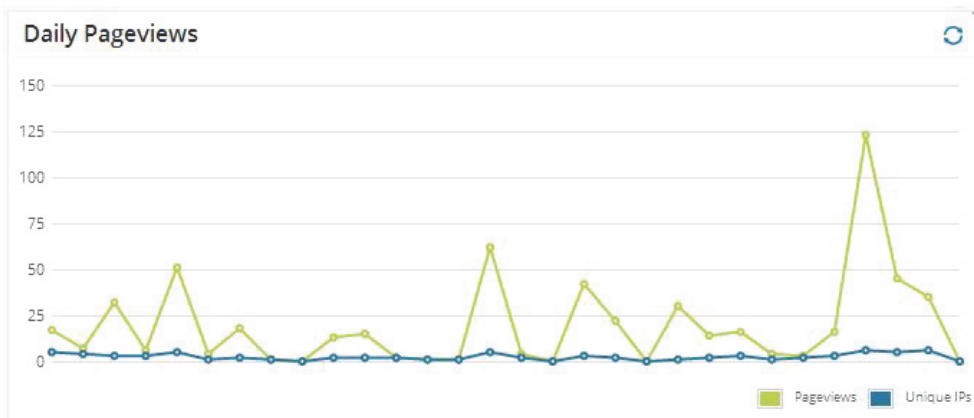


Fig. 3 Gráfica que recoge el número de páginas visitadas durante el tiempo permitido para la incorporación de documentación (30 días).

## 2.2. Documentación estructurada y de fácil incorporación

Uno de los propósitos que se ha perseguido con más interés es que la herramienta fuese intuitiva y fácil de usar.

La definición de una plantilla común, con unos campos específicos a completar por los alumnos, permitió unificar los criterios en la implementación de la plataforma y alcanzar la síntesis de la información. Todo gracias a un interfaz intuitivo que incorporaba toda la documentación en una única subida (el conjunto de imágenes, url, vídeos, descripción, datos de identidad del proyecto, localización, etc.), dejando para una segunda fase la valoración y crítica de los proyectos publicados.

En una encuesta que se les pasó a los alumnos para recoger sus opiniones, el 100% de los encuestados estuvo de acuerdo en que el contenido de la documentación era adecuado, permitiéndoles en cada caso y en función de sus intereses particulares investigar en mayor profundidad si así lo deseaban.

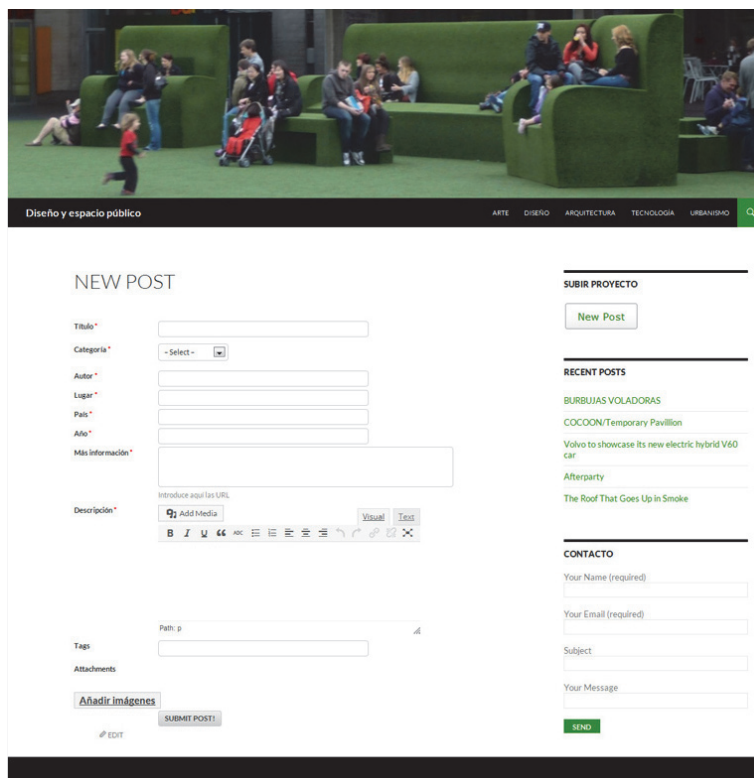


Fig. 4 Plantilla definida para la incorporación de proyectos solo accesible tras el registro del alumno y validación por parte del profesor responsable <http://despaciopublico.blogs.upv.es/>

Dentro de los aspectos más destacados, la facilidad de uso en la incorporación de documentación y la existencia de enlaces a otras webs que permiten ampliar la información sobre la documentación incorporada y que certifica la fuente primaria de la información, fueron las dos cuestiones más valoradas. Un 67% de los alumnos las destacó del conjunto (8 alumnos de los 12 que han participado en la actividad propuesta).

En un segundo nivel de valoración positiva, se incluyeron dos aspectos. El primero, el etiquetado semántico, donde un 50% de los alumnos destacó que era interesante que los proyectos incorporados se les pudiese asignar determinadas etiquetas o palabras clave que los clasificara en subcategorías y que facilitara su búsqueda y consulta. En ese mismo nivel de interés, los alumnos destacaban la posibilidad de incluir vídeos que mostrasen aspectos más dinámicos de la instalación en estudio, como por ejemplo el proceso creativo o incluso el montaje de la instalación, siendo este uno de los aspectos de estudio en el desarrollo del proyecto posterior.

No obstante, en oposición a los puntos más positivos, hay que mencionar que los aspectos menos utilizados por los alumnos han sido los relacionados con los campos de valoración y de comentarios de las referencias en estudio.

### 2.3. Pluralidad de planteamientos

En el contexto del Diseño, y en este caso en relación al Espacio Público, es importante considerar que la investigación no se reduzca a su ámbito de intervención sino que se amplie a disciplinas afines según el campo de actuación (como por ejemplo la arquitectura, el arte, etc.)

Además, en esa dirección hay que destacar la formación interdisciplinar previa de los alumnos que se matriculan en el Máster de Diseño, ya que, por citar las más usuales, proceden de titulaciones como: Arquitectura, Diseño y Bellas Artes.

En este sentido, las categorías más desarrolladas en el presente curso, han sido las correspondientes al perfil del alumno matriculado. Así, de los 57 proyectos incorporados a la plataforma, el 44 % corresponden a diseño y el 37% a arquitectura.

## 3. Resultados

Los resultados de la aplicación del recurso han puesto de manifiesto que:

- La investigación de cada alumno se expande y se hace accesible, permitiendo una participación activa y visible de todos los alumnos, y esto se justifica por las

entradas a las páginas registradas. Además facilita la consulta y la referencia a determinados proyectos en posteriores fases de desarrollo del trabajo.

- El interfaz es un instrumento de uso sencillo y suficientemente conocido por los estudiantes. Es accesible desde cualquier navegador o incluso desde dispositivos móviles, tal y como lo han registrado también las estadísticas activadas en la web. Solo un 25% del grupo constato haber participado activamente previamente en un blog, y sin embargo la usabilidad de la web fue una de las cuestiones más valoradas.
- Pese a que las categorías más trabajadas han sido aquellas que se corresponden con las titulaciones previas de los alumnos, la clasificación de la página web ha permitido cuestionar dichas categorías (que de otro modo estarían más limitadas) y hacer patente la riqueza en la diversidad de planteamientos. Además, haciendo evidentes las afinidades de los alumnos para el posterior desarrollo del proyecto, se ha posibilitado que estos puedan agruparse en base a intereses compartidos, lo que ha sido especialmente enriquecedor.

#### **4. Conclusiones**

Resulta evidente que la implementación de recursos tecnológicos de apoyo al aprendizaje mejora la calidad de la enseñanza universitaria (Núñez, 2012; Del Moral, 2012; García-Ruiz, 2014). En este caso, la implementación de una plataforma de documentación que recoja la búsqueda colectiva de referencias de interés (y que ha pervivido con el desarrollo del proyecto posterior), ha evidenciado ser un repositorio de gran interés. Asimismo, ha permitido recurrir a sus datos en cualquier momento y utilizarse como argumento visual para explicar determinadas cuestiones, tanto por parte del alumnado como del profesor.

En el conjunto del uso de la plataforma, cabría destacar, como más valorados, los siguientes aspectos: la definición de un formulario con los datos a rellenar (que ha facilitado la implementación de los datos del proyecto), las opciones de clasificación y definición de elementos dinámicos (como nubes de etiquetas y enlaces a otras webs) y la parte gráfica de la documentación incorporada (imágenes y vídeos). Y en lo que respecta a las cuestiones internas de la web, ha sido de gran utilidad el control total sobre los contenidos de fácil edición, junto con las herramientas estadísticas que han permitido evaluar su uso.

Por último, hay que señalar que el éxito de la implementación de la experiencia piloto queda avalado por los siguientes porcentajes: el 84% del alumnado encuestado considera que la herramienta es adecuada para la actividad propuesta, frente a un 16% que no se posiciona al respecto.



## 5. Referencias

- DEL MORAL, E.; VILLALUSTRE, L. (2012). "University teaching in the 2.0 era: virtual campus teaching competencies". *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*. vol. 9, no 1. pp. 231-244 UOC. <<http://dx.doi.org/10.7238/rusc.v9i1.1127>> [Consulta: 13 junio 2014]
- DOWNES S. (2005). *E-Learning 2.0*, en "eLearn Magazine" October 16, 2005. <<http://www.downes.ca/me/articles.htm>> [Consulta: 13 junio 2014]
- LARA, T (2005) "Blogs para educar. Uso de los blogs en una pedagogía constructivista". *Revista Telos*, nº65, Oct-Dic. pp. 86-93. Disponible en < <http://tiscar.com/blogs-para-educar/>> [Consulta: 13 junio 2014]
- GARCÍA-RUIZ, R., GONZÁLEZ, N. & CONTRERAS, P. (2014). "Competency training in universities via projects and Web 2.0 tools. Analysis of an experience". *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*. Vol. 11, No 1. pp. 61-75. [Consulta: 13 junio 2014] <<http://dx.doi.org/10.7238/rusc.v11i1.1713>>
- NUÑEZ E., VACA JP. (2012). *Creación y uso de una plataforma web como apoyo a las clases de aula*. VII Jornada de Innovación Pedagógica "Experiencias de evaluación en e-learning". Madrid <[http://moodle.upm.es/adamadrid/file.php/1/web\\_VII\\_jornadas\\_ADA/comunicaciones/31\\_Nunez\\_Vaca.pdf](http://moodle.upm.es/adamadrid/file.php/1/web_VII_jornadas_ADA/comunicaciones/31_Nunez_Vaca.pdf)> [Consulta: 13 junio 2014]
- SUÁREZ C., GROS B. (2012). *Aprender en red de la interacción a la colaboración*. Barcelona: UOC.
- VAL, M. y BETETA, M. (2014). *Diseño y Espacio Público* < <http://despaciopublico.blogs.upv.es/>> [Consulta: 13 de junio de 2014]