



# DISEÑO GRÁFICO RESPONSABLE Y COMPROMETIDO CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

Responsible Graphic Design committed to Sustainable Development Goals

LEIRE FERNÁNDEZ IÑURRITEGUI <sup>1</sup>, EDUARDO HERRERA FERNÁNDEZ <sup>2</sup>

<sup>1</sup> Universidad del País Vasco (UPV/EHU), España

<sup>2</sup> Universidad del País Vasco (UPV/EHU), España

---

## KEYWORDS

*Educational innovation  
Sustainable Development Goals (SDGs)  
Transversal Competences  
Project Based Learning (PBL)  
Graphic Design  
Graphic Activism*

---

## ABSTRACT

*We present the results of the Educational Innovation Project entitled "Incorporation of Transversal Competences in Learning Based on Graphic Design Projects committed to the SDGs" and developed in the subject "Professionalisation and Management" of the Degree in Creation and Design of the UPV/EHU. This Innovation Project, with reference IKDi321-05, has been funded by this university, following the parameters of its own educational model: IKDi3: Learning, Research, Sustainability. This educational experience is part of the commitment acquired by the UPV/EHU with respect to the call to action proposed by the UN, through various Sustainable Development Goals (SDGs).*

---

## PALABRAS CLAVE

*Innovación educativa  
Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)  
Competencias Transversales  
Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)  
Diseño Gráfico  
Activismo gráfico*

---

## RESUMEN

*Mostramos los resultados del Proyecto de Innovación Educativa titulado «Incorporación de Competencias Transversales en un Aprendizaje Basado en Proyectos de Diseño Gráfico comprometidos con los ODS» y desarrollado en la asignatura «Profesionalización y Gestión» del Grado en Creación y Diseño de la UPV/EHU. Este Proyecto de Innovación, con referencia IKDi321-05, ha sido financiado por esta universidad, siguiendo los parámetros de su modelo educativo propio: IKDi3: Aprendizaje, Investigación, Sostenibilidad. Esta experiencia educativa forma parte del compromiso adquirido por la UPV/EHU con respecto a la llamada a la acción propuesta por la ONU, a través de diversos Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).*

Recibido: 15/ 07 / 2022

Aceptado: 20/ 09 / 2022

## 1. Introducción

En 2015 la ONU aprobó la «Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible», uno de los acuerdos globales más trascendentales en la historia reciente y que supone una oportunidad para que los países y sus sociedades emprendan un nuevo camino para mejorar la vida de todos, sin dejar a nadie atrás. En esta Agenda se establecen 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) como guía central para abordar los desafíos mundiales más acuciantes: erradicar la pobreza y el hambre; proteger el planeta de la degradación ambiental abordando el cambio climático; asegurar que todas las personas puedan disfrutar de vidas prósperas, saludables y satisfactorias; y fomentar sociedades pacíficas, justas e inclusivas, libres de violencia y sin miedo.

Durante los próximos años, los ODS están llamados a influir en las estrategias y acciones de todos los agentes sociales. Y entre ellos, las universidades ocupan un lugar preeminente. La Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU), se ha unido a la responsabilidad de contribuir a promover la difusión y el conocimiento de los ODS, incorporándolos a las actividades formativas de sus diferentes áreas de conocimiento. Aparte de su implicación en los 17 grandes retos del planeta y de las personas, nuestra universidad pública ha sumado un compromiso más con la inclusión de un nuevo ODS (17+1), en el que se establece la diversidad lingüística y cultural como factor clave para un desarrollo sostenible.

En este contexto, desde nuestra responsabilidad como profesores universitarios de la disciplina del Diseño Gráfico, hemos desarrollado un Proyecto de Innovación Educativa IKDi<sup>3</sup> Laborategia (referencia: IKDi321-05) en la asignatura de «Profesionalización y Gestión» del Grado en Creación y Diseño de la Facultad de Bellas Artes de la UPV/EHU. Esta asignatura se imparte en el segundo cuatrimestre del último curso del Grado, con una carga de 6 ECTS, y está distribuída en dos clases presenciales de seminario y taller durante diez semanas. El proyecto está dirigido a incorporar los ODS en el programa de la asignatura mediante cambios metodológicos innovadores para favorecer el desarrollo de varias competencias transversales, siguiendo los parámetros del modelo educativo propio de la UPV/EHU denominado IKDi<sup>3</sup> (*ikaskuntza x ikerketa x iraunkortasuna*). Tal y como explica el Servicio de Asesoramiento Educativo (SAE-HELAZ) de esta universidad, es un modo simbólico de expresar la capacidad multiplicadora de la combinación entre aprendizaje (*ikaskuntza*), investigación (*ikerketa*) y sostenibilidad (*iraunkortasuna*).

### 1.1. Diseño gráfico y sostenibilidad

El diseño gráfico es un ámbito de la creación artística determinado por la producción de comunicaciones visuales dirigidas al conocimiento, las actitudes y el comportamiento humano (Frascara, 2000). En este sentido, toda imagen diseñada implica una razón de ser y un contexto social que fundamentan y justifican su existencia. El diseño como actividad nace en el seno de la sociedad y su producción está orientada y dirigida hacia ella. Por este motivo su función no puede ser sino social. Es en la sociedad donde incide, tanto en forma positiva como negativa (Gaitto, 2018, p. 32). Será a partir de esta empatía hacia los problemas humanos desde la que el diseño tiene la oportunidad de declarar su voluntad discursiva para generar vínculos, emociones, juicios y conciencia crítica sobre factores influyentes en nuestro ecosistema social.

El diseño de imágenes constituye hoy en día un medio fundamental de la comunicación visual. Ya que el diseño visual comunica y, por lo tanto, es social, la clave está en la responsabilidad. Y la responsabilidad es un principio ético. Ser responsable es hacerse cargo de algo (Rubiano, 2014). Un algo que implica el cometido de generar un entorno visual inteligible, así como la posibilidad de asumir el compromiso de transmitir informaciones que puedan mejorar las cosas o de divulgar causas cívicas de interés colectivo y cultural. Dicho de otro modo, participar de procesos de creación visual que deben avanzar junto a una sociedad del conocimiento y de valores humanos, acompañando a su vez a los progresos sociales interculturales, medioambientales, de identidad y de libertad individual y colectiva. Sin embargo, hemos de reconocer y lamentar, que se está malversando una gran parte del potencial de la producción del diseño gráfico, un ámbito de la creación que parece encaminarse preferentemente hacia la promoción visual de un consumo sin sentido, así como a la formalización de objetos visuales que únicamente parecen querer cumplir una función de maquillaje superficial de nuestro entorno estetizado. Todavía estamos muy lejos de llegar a reconocer la verdadera dimensión de actuación del diseño, de su potencial vital para ayudar a las personas a comprender un mundo cada vez más complejo y frágil, así como de su capacidad de transformación social.

Desde una equivocada consideración de la función del diseño gráfico como dador de formas gráficas, debemos pasar a una conciencia del impacto social que las producciones gráficas pueden causar, incidiendo incluso sobre la forma de pensar o de ser de las personas (Gómez Barrera, 2014, p. 35). La realidad no está constituida por formas gráficas, sino por personas. Los comportamientos, actitudes y acciones humanas construyen la base de la percepción visual de la psicología del conocimiento y la conducta, considerando sus preferencias personales, sus habilidades intelectuales y su sistema de valores culturales. Unos aspectos que son determinantes en la aplicación del diseño como una disciplina social (Portilla, 2019, p. 15). Es por ello necesario asumir la responsabilidad de aquello a lo que el diseño gráfico puede contribuir a producir y difundir. De esta manera queda implícita la obligación por parte del diseño, de quienes lo ejercen profesionalmente y de quienes lo enseñamos, para proponer

verdaderos valores, siendo proactivos y no solo reactivos a lo que el mercado demanda. Es decir, desde el diseño se debe mirar la totalidad del paisaje y no solamente los rincones que presentan los clientes.

Dentro de un estado de dependencia del diseño, sujeto a requisitos y condicionantes, es esencial iniciarse en esta disciplina desde una conciencia social. Los problemas del diseño deben asumirse identificando también qué otros problemas lo rodean. Desde esta perspectiva se hace necesario también un cambio en la educación para el diseño. Es evidente que el diseño gráfico no es la solución de todos los problemas. Sin embargo, sí podemos reconocer que tiene la capacidad de conformarse como un agente significativo para el cambio social a través de su responsabilidad para mejorar la sostenibilidad de nuestro futuro, ayudando a la inteligibilidad de las imágenes, provocando reflexiones sobre sus consecuencias sociales, difundiendo y defendiendo las causas cívicas y de interés colectivo, así como educando y cooperando en el cuidado del medio ambiente.

## 1.2. Imágenes activistas en favor de los ODS

El diseño consciente de su función social surge como respuesta a determinadas condiciones contemporáneas generadas por los cambios geopolíticos, las condiciones sociales, las prácticas económicas y los desafíos medioambientales. Desde esta función social se acentúa el ineludible compromiso que debe tener el diseño para dirigirse hacia la sostenibilidad del desarrollo humano y en favor del medio ambiente. Esta es la base sobre la que se sustenta el «diseño social», una parte del cual podría denominarse como «diseño activista», desde la que se pretende concienciar a la sociedad sobre una situación o problemática. Es la estrategia tradicional del activismo, que hace ver lo que algunos no identifican por su propia cuenta, como las injustas relaciones de poder, la explotación, la desigualdad y diferentes problemas sociales (Portilla, 2019, p. 43). La creación de imágenes desde el activismo social posee un carácter intuitivo y evocador de experiencias internas del ser humano, que pretenden conducir nuestra receptividad ante los problemas para introducirnos en realidades más profundas. Imágenes activistas, desarrolladas a través de un lenguaje no verbal de fuerte impacto conceptual y visual (Un Mundo Feliz, 2021, p. 41).

En la apremiante necesidad de dar a conocer la complejidad de las situaciones que se derivan de los graves problemas políticos y sociales del actual proceso globalizador, así **como los ineludibles conflictos** ecológicos recogidos en los ODS, la palabra, hablada o escrita, continúa siendo el mecanismo primordial de demostración discursiva. Sin embargo, todos los esfuerzos intelectuales y argumentativos en torno a los discursos lingüísticos relativos a los ODS no han logrado superar un cierto sentimiento de frustración en cuanto a los logros deseados. Las posibilidades ofrecidas por la palabra parecen no ser suficientes para alcanzar una comprensión holística de la compleja razón contenida en los ODS; una razón que, indefectiblemente, nos conecta con la sensación. Es evidente que cuanto más desarrollada esté la capacidad humana para sentir, mayor será la facultad para comprender. Comprender realidades no sentidas conduce a la automatización; y, por consiguiente, a la manipulación. Valorar el sentimiento a la hora de acercarse a nuevas realidades para comprenderlas conduce a la libertad. En este sentido, hay algo que siempre ha de estar presente: una cosa es saber, pero algo muy distinto es sentir lo que se sabe.

El conmovedor fondo de los ODS solo podrá ser apreciado mediante recursos que sorprendan a lo más recóndito de nuestra naturaleza humana. Es por ello que para ir más allá debemos abordar otros medios de conocimiento que potencien nuestros sentidos y nuestra percepción de realidades complejas, permitiéndonos realizar preguntas que no somos capaces *a priori* de hacer. Y de esta manera poder obtener respuestas que no conseguimos deducir a través de nuestra lógica habitual. En consecuencia, será necesario algún tipo de estrategia que nos permita vincular preguntas y respuestas.

Para revelar estos aspectos, los seres humanos hemos recurrido desde nuestros orígenes a la dimensión simbólica de la imagen, generada por la sensibilidad artística. Una estrategia de conocimiento que, evidentemente, supera los límites establecidos por la racionalidad. Unos límites que son los que confinan al potencial argumentativo de la palabra. Los individuos poseemos una capacidad imaginativa para comprender y generar imágenes, algo que nos permite penetrar en niveles latentes de realidad que van de lo visible a lo invisible, de lo aparente a lo esencial. Así, la carga simbólica de las imágenes ha supuesto desde siempre un eficaz recurso para intentar comprender conceptos intangibles complejos, como la religión, el orden o la justicia. Una imagen simbólica no es racional y lógica como puede ser la palabra, sino que posee un carácter intuitivo y evocador de experiencias internas del ser humano, además de contener el potencial de conducir nuestras conciencias para introducirnos en realidades más profundas. Los ODS representan una parte esencial del enmarañado ámbito del comportamiento humano, que trasciende una única realidad racional y cuyos problemas más importantes no pueden ser abordados desde una única perspectiva intelectual, determinada por el sistema discursivo común de la palabra.

La sensibilidad artística, involucrada en la función comunicativa del diseño gráfico, permite establecer una aproximación y diálogo con el trasfondo de la vida. Y solo después de ello es posible que surja la emoción, la cual puede acabar derivando en sentimiento. A través de las acciones del diseño los mensajes visuales no solo son fijados en el intelecto, sino también en el cuerpo, produciéndose así la conexión entre razón y sensación. El diseño gráfico tiene el poder de incidir en la persuasión de los mensajes visuales y de dotarlos de mayor carga emocional,

capaz de generar símbolos que reafirman la existencia de un sentimiento colectivo (Clemente, 2012). A través de sus producciones visuales ocasiona opinión pública y, sin ninguna duda, en ciertos casos puede llegar a activar hasta la compasión (Vergara, Garrido y Undurraga, 2014). Es por ello que el diseño gráfico debe ser reconocido como un lugar privilegiado dentro del espacio relativo al conocimiento desde la sensibilidad y, en consecuencia, como un apropiado útil para la necesaria conceptualización de los ODS.

### **1.3. La camiseta como soporte de compromiso legible**

Desde estas premisas, es innegable que una creación gráfica comprometida debe estar presente en nuestra sociedad. Una gráfica reivindicativa que debe surgir, evidentemente, desde el medio artístico. En este sentido, en el Proyecto de Innovación Educativa IKDi<sup>3</sup> Laborategia que hemos desarrollado se propone la camiseta como un soporte artístico adecuado de expresión en el ámbito público para manifestar, comunicar, denunciar, reivindicar, sensibilizar, etc., determinados aspectos particulares que afectan a los ODS. La camiseta, como soporte y como potencial emisor de compromiso legible, surge hoy en día como una oportunidad reivindicativa muy importante para la construcción de una conciencia colectiva. Así, a través de una metodología de creación colaborativa, basada en la investigación social, análisis y experimentación, el alumnado debe conceptualizar, planificar y configura un proyecto de creación y diseño de imágenes gráficas sobre los ODS para «enseñar» (mostrar y educar) en el soporte camiseta. Esta manera de «enseñar» es la que moviliza el activismo gráfico: concienciar al público a través de imágenes gráficas sobre cuestiones que, se supone, no comprende ni sabe. El objetivo es el mensaje, con la esperanza de que llegue al público y ayude a transformar su manera de ver una situación específica (Rubiano, 2014).

La camiseta, una prenda que surgió a principios del siglo XX como humilde ropa interior, ha ido evolucionando en su consideración como prenda de vestir popular hasta llegar a convertirse en símbolo de rebeldía e incluso alcanzar la primera línea de moda. Sin embargo, más allá de una asequible prenda de nuestra vestimenta, o de un símbolo del estatus que cada cual quiere exhibir, la camiseta ha dado un paso más, hasta llegar a convertirse también en una oportunidad de soporte de comunicación gráfica social muy efectivo. Dicho de otra manera, la camiseta se ha constituido hoy en día en una especie de anuncio hacia los demás del rol social que queremos interpretar. Y con ello, más allá de su uso primigenio para vestir, ha llegado a convertirse en sinónimo de activista social. A través de su impresión textil, la camiseta se ha convertido en un vehículo increíblemente visible a través del cual las personas pueden expresar ideologías, protestar sobre injusticias, apoyar causas, reivindicar deseos, compartir inquietudes o intentar sensibilizar sobre los problemas humanos. De alguna manera, los mensajes que pueden imprimirse en esta prenda reflejan la imagen que la gente quiere dar de sí misma. Así, las camisetas se han convertido hoy en día en un espejo de la sociedad y de la gente que las viste. En este sentido, la camiseta ha asumido en nuestro proyecto el papel social de «pizarra» donde «enseñar» mensajes y a través de ellos «enseñar» cómo sumarse al compromiso con un desarrollo sostenible de nuestra sociedad. Por consiguiente, la camiseta ya no es solo una prenda más, sino una herramienta portátil de expresión en el espacio público que pretende activar la voluntad de cambio.

## **2. Metodología**

Es indudable que una educación para el desarrollo sostenible debe enmarcarse en un planteamiento metodológico no tradicional, en el que la prioridad no está en los contenidos sino en las actitudes, valores y habilidades necesarias en el proceso formativo, con el objetivo de formar personas con capacidad de comprometerse con un desarrollo humano más justo y solidario (Domínguez, 1999, p. 69). En este sentido, este Proyecto de Innovación Educativa IKDi<sup>3</sup> Laborategia se ha desarrollado mediante una metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Esta metodología activa y cooperativa se ha centrado en la investigación social, el análisis y la creación, a través de dinámicas transversales orientadas hacia la acción profesional, planteando objetivos de sensibilización a partir de los ODS, como retos concretos en el ámbito proyectual del diseño. El planteamiento educativo se ha concretado en crear imágenes reivindicativas y de sensibilización en base a los temas contenidos en estos retos. Se ha pretendido inculcar en el alumnado, de cara a su futuro profesional, un carácter eminentemente activista ante situaciones complejas que pueden producirse en los planes de acción a favor de las personas, de la prosperidad, del futuro del planeta, de la paz o de la necesidad de alianzas.

Entre los rasgos generales que determinan la actividad del diseño se encuentra la de mostrar un espíritu analítico y creativo, así como flexibilidad y capacidad organizativa que permita a los futuros egresados integrarse en equipos interdisciplinarios en tareas de comunicación visual. Es por ello que la metodología que se plantea se fundamenta en el aprendizaje cooperativo basado en proyectos, distinguido por la ayuda y el aprendizaje entre iguales, así como la implicación de los miembros del equipo de trabajo.

### **2.1. Aprendizaje Basado en Proyectos**

El proceso activo de Aprendizaje Basado en Proyectos está consolidado como la metodología docente más implantada, en general, en el ámbito docente del Diseño. La asignatura «Profesionalización y Gestión», tal y como

consta en su guía docente «...se define desde el Proyecto, con la búsqueda y planteamiento de estrategias con el fin de alcanzar una gestión innovadora, eficiente y competitiva de las corporaciones». Se basa fundamentalmente en el «aprender haciendo», es decir, en una «reflexión en y durante la acción» en tanto conversación reflexiva con una situación problemática concreta, de carácter visual y comunicativo. En esta disciplina proyectual, la verdadera construcción de significado se da en la propia acción de proyectar, puesto que diseñar se aprende, paradójicamente, diseñando.

Este aspecto proyectual de la asignatura constituye un saber en sí mismo. Supone un conocimiento que se revela en la acción, teniendo como meta principal la incorporación a las prácticas formativas, la toma de conciencia y el desarrollo crítico de las problemáticas emergentes. También implica la consideración de valores colectivos en los procesos de diseño y en las tareas didácticas realizadas por el alumnado en su futuro como proyectistas y transformadores de su entorno. En definitiva, haciendo consciente que proyectar es anticiparse, imaginar mundos de significación para el desarrollo de la vida humana.

Asimismo, con el fin de promover la investigación social, junto a la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos se han planteado procesos de la técnica proyectual *Design Thinking*, como base para un desarrollo innovador y social del diseño. Los procesos de *Design Thinking* se presentan como un «laboratorio de innovación social», ideal para trabajar en competencias de compromiso social y pensamiento crítico. Es una técnica proyectual empleada en contextos profesionales, centrada genuinamente en las personas, donde la observación y la empatía son claves para detectar oportunidades y resolver problemas en forma más efectiva y cercana a las necesidades reales de las personas. Además de basarse en la indagación, esta técnica tiene la gran virtud de ser reflexiva, participativa, colaborativa, experimental, integradora, interpretativa y sugestiva. El *Design Thinking* puede seguir una estructura de 5 fases/acciones:

**1. Empatizar:** Comprender al usuario, lanzar hipótesis, observar e indagar sobre las necesidades reales de los usuarios poniendo en el centro a las personas.

**2. Definir:** Enmarcar el problema y reflexionar en grupo sobre lo descubierto, creando un pliego de condiciones en el que se definan los objetivos, los diversos ámbitos de investigación, tiempos, recursos, etc.

**3. Idear:** Investigar, experimentar y conceptualizar a través de diversos recursos de investigación visual y de representación (bocetado), así como de técnicas de creatividad desarrolladas en equipo para buscar nuevas ideas, fomentando un pensamiento divergente.

**4. Prototipar:** Realizar propuestas gráficas finales, ejecutando las ideas para valorar en equipo las diferentes propuestas creadas.

**5. Evaluar:** Solicitar opiniones de los usuarios, probando el resultado del proyecto en su soporte definitivo.

En el proyecto gráfico planteado, la aplicación del *Design Thinking* debe permitir concentrarse en el diseño de mensajes visuales sobre los ODS a partir de las experiencias, deseos, reivindicaciones, críticas, conocimientos, ideales, prejuicios, miedos, etc., de los usuarios para conseguir llegar a innovar en todos los aspectos de la producción gráfica de mensajes para la sensibilización sobre la sostenibilidad.

## 2.2. Aprendizaje Cooperativo

Para abordar este proyecto gráfico, las actividades se han realizado en grupos cooperativos de tres estudiantes, trabajando de forma coordinada para resolver el proyecto y desarrollar su aprendizaje. Esto es, la proyección debe realizarse de forma cooperativa, en base a propuestas de trabajo que partirán de la coordinación, planificación, intencionalidad y proceso de información. Se parte de la premisa de que el Aprendizaje Basado en Proyectos favorece la colaboración y resulta adecuado para el logro de aprendizajes activos y significativos. Este tipo de aprendizaje implica:

- La adquisición de competencias intelectuales y profesionales.
- El desarrollo de estrategias de comunicación.
- La creación de interdependencia positiva.
- La atención a la diversidad.
- El incremento de la capacidad de autocrítica.

Los grupos son organizados según el criterio de heterogeneidad. Se tiene en cuenta las asignaturas previas cursadas, los diferentes recorridos curriculares realizados, especializaciones cursadas (Diseño Gráfico, Ilustración, Ámbito objetual), etc. Al inicio de la asignatura se pasa una encuesta para comprobar los perfiles del alumnado y sus diferentes competencias.

En cuanto a la dinámica de trabajo colaborativo se procura que en cada grupo exista una interdependencia positiva. Es necesario que todos los miembros del grupo colaboren para acabar la tarea con éxito. Cooperar es imprescindible para completar la tarea. Cada grupo trabajará con los 17+1 ODS y cada uno de los tres miembros del grupo se hará responsable de 6 de ellos. Así, cada alumno/a trabajará individualmente en cada uno de los 6 ODS asignados (documentación, mapas mentales, bocetos, etc.), pero este trabajo deberá ser contrastado y enriquecido regularmente por el grupo en las tareas cooperativas que se propongan. A lo largo de todo el proyecto

se realiza una exigibilidad individual, porque cada uno de los miembros del grupo tienen que responder sobre el conjunto de la tarea.

En la parte no presencial de la asignatura las reuniones entre los miembros del grupo podrán ser *online*, pero las horas presenciales en el aula deben aprovecharse para realizar actividades «cara a cara»: reuniones para puestas en común de bocetos, discusión de propuestas, generación de ideas, selección de las ideas, correcciones gráficas, etc. Se incide en que la comunicación entre los miembros sea presencial, con el fin de desarrollar las habilidades interpersonales (asertividad, empatía, etc.).

A lo largo de todo el proceso de trabajo el alumnado tendrá que organizar las reuniones indicando el objetivo de cada una de ellas, el trabajo que se ha realizado individual y colectivamente, las conclusiones y el trabajo a desarrollar a partir de ellas. Es muy importante la reflexión constante sobre el funcionamiento del grupo, destacando lo positivo y lo negativo. Para ello, se pasan para su cumplimiento unos cuestionarios de «autoevaluación del trabajo en grupo» para detectar posibles problemas. En estos cuestionarios es muy importante la inclusión de propuestas de mejora.

### 2.3. Metodología aplicada en el proyecto gráfico

Una síntesis esquemática del procedimiento seguido a la hora de abordar el proyecto gráfico es la siguiente:

#### **Fase 1. Recopilación de documentación, análisis y comprensión**

Esta primera fase es el comienzo de la práctica proyectual a través de las tareas de documentación, análisis y el proceso de empatía:

- **Documentación y recogida de información.** Cada miembro del grupo debe documentarse, desde diversas fuentes, de las informaciones necesarias que influirán en la solución de diseño de la tarea planeada: documentación sobre las metas de los ODS, datos destacables, etc., de los 6 ODS asignados.

- **Análisis de la información y su comprensión.** Cada estudiante debe subrayar palabras y conceptos esenciales en la información recopilada de cada meta, realizando un estudio individual de la documentación para su entendimiento y asimilación. Esta etapa del proceso de diseño supone «incubar» el problema, revisando la información y reflexionando hasta poder llegar a plantear palabras e ideas clave que se desprenden de cada ODS analizado. Estos conceptos clave son los objetivos comunicativos, a modo de lista de designios a los que referirse durante el desarrollo del proyecto.

- **Reflexiones y críticas de la documentación desde la empatía.** Comprender los problemas planteados por cada ODS asignado, entender a sus protagonistas, siempre desde una mirada empática, lanzar hipótesis, observar e indagar sobre las necesidades reales poniendo en el centro a las personas (analizar las situaciones y razonar críticamente). Si las características de los ODS lo permiten, se pueden realizar observaciones, entrevistas, etc., a los usuarios/receptores/personas implicados con el objetivo.

#### **Fase 2. Definición y planificación del proyecto**

Una vez recopilada la documentación y realizado su análisis para la identificación y comprensión del problema, éste debe definirse bien para planificar posteriormente el proyecto.

- **Definición y enmarcado del problema.** Puesta en común en grupo de toda la documentación e información recopilada individualmente. Compartir en grupo las reflexiones sobre lo descubierto, realizar críticas, debatir, consensuar, etc., para definir el problema. Revisar las palabras clave propuestas por cada uno de los miembros del grupo, para cada uno de los ODS asignados.

- **Realización de un «pliego de condiciones» que recoja los objetivos comunicativos.** Cada grupo debe establecer de forma resumida los condicionantes y requisitos más importantes que atañen al proyecto, con el fin de determinar los objetivos comunicativos. A su vez debe definir el plan de trabajo a través de un cronograma, estableciendo:

- La planificación temporal del procedimiento metodológico que plantea el *Design Thinking*.
- El trabajo de investigación a desarrollar.
- Las herramientas, los recursos y los medios de trabajo a utilizar.
- La organización interna del grupo para el desarrollo del proyecto (asignación de roles, reparto de tareas, cronograma de las horas no presenciales, reuniones, etc.).

#### **Fase 3. Ideación: creación de conceptos gráficos**

En esta fase se desarrolla la acción investigadora. Esto supone la acción experimental, ejercitando y analizando el trabajo creativo, comunicativo, autónomo y responsable.

- **Investigación y documentación gráfica.** A través de diversos recursos de investigación y de documentación visual, cada estudiante debe crear una «carpeta de designios» por cada concepto clave a comunicar, ya establecidos en la fase anterior. En esta carpeta irá incorporando toda la documentación gráfico-visual de aquellas imágenes susceptibles de emplearse para su comunicación. Por otra parte, esta documentación visual será empleada para la realización de un mapa mental de cada uno de los ODS asignados.

- **Creación de mapas mentales.** Cada estudiante, también individualmente, construirá un mapa mental de cada uno de los 6 ODS asignados, utilizando las palabras clave definidas. Los mapas mentales permiten explorar

ampliamente un problema, generar y conectar ideas. En síntesis, es una representación gráfica de la organización de conceptos que, de manera esquemática, se diseminan desde un reto central y su correlación jerárquica con otras ideas complementarias, imitando la forma de las redes neuronales. Además del resultado visual, comparte con otras técnicas aspectos básicos como la idea central, palabras claves, selección y organización de conceptos, creatividad, interacción, etc. (Muñoz, 2010, p. 11). Es, en definitiva, un diagrama que de una forma visual ayuda en el proceso creativo a facilitar la exploración de una cuestión dada y la generación y conexión de ideas que surgen de ella. Para su elaboración se establece en primer lugar el reto en el centro. En este caso vemos un ejemplo genérico de mapa mental con el ODS 11: Lograr que las ciudades sean más inclusivas, seguras, resilientes y sostenibles. Seguidamente, a modo de ramas (haciendo una analogía con un árbol), se crea una red de asociaciones alrededor del reto central (palabras clave y significantes gráficos). Las ramas principales representan las categorías principales del reto. En el ejemplo: Impacto ambiental, Riesgos, Transporte, Vivienda y Patrimonio. De cada rama principal se generan otras ramificaciones. De forma peyorativa se suele decir de una persona que se va por las ramas cuando no afronta los temas o situaciones directamente, sino que busca formas indirectas de tratar de hacer llegar sus puntos de vista a los demás, o si no de ocultar la verdad, o de perder el tiempo. En este caso, por el contrario, al alumnado se le indica que se «vaya por las ramas» sin miedo a caerse ya que nunca deben olvidar que, de dar frutos un árbol, estos están siempre en las ramas.

**Figura 1.** Ejemplo de mapa mental (ODS 11: Lograr que las ciudades sean más inclusivas, seguras, resilientes y sostenibles).



Fuente: archivo personal, 2022.

Los mapas mentales se deben completar con diversos «campos semánticos», es decir, una visualización sistemática de cada una de las palabras/ideas, o principios lingüísticos, que se desprenden de cada ODS analizado. Esta visualización se elabora empleando las imágenes recopiladas en la «carpeta de diseños» de cada concepto clave y se ordena según las tres calificaciones de «signo», establecidas a finales del siglo XIX por el padre de la semiótica moderna Charles S. Peirce:

- Iconos, signos que tienen semejanza de algún tipo con el referente. La semejanza puede consistir en un parecido en la forma o afectar a cualquier cualidad o propiedad del objeto.
- Indicios, signos que tienen conexión física real con el referente, es decir, con el objeto al que remiten.
- Símbolos, signos conscientes, arbitrarios y convencionales que tienen carácter de colectivo y social. La relación directa con el objeto se da por un acuerdo social.

Dicho de otra manera, se trata de representar diferentes tipos de vínculos que unen al signo con su referente. Mediante la realización de cuadros semánticos el alumnado debe buscar y encontrar diferentes posibilidades o potenciales recursos gráficos de significación de cada principio lingüístico establecido. Esta fase es de gran utilidad para clarificar visualmente el campo semiótico donde se apoyará la concepción visual de la propuesta gráfica, esto es, para tener bien presente, en todo momento, el campo semántico en el que se ha de trabajar.

**Figura 2.** Cuadro semántico del significante «bicicleta». Concepto: movilidad sostenible (ODS 11).



Fuente: archivo personal, 2022.

Los mapas mentales con sus respectivos campos semánticos, elaborados individualmente, deben ser revisados en el grupo de trabajo para completarlos y enriquecerlos antes de empezar a crear los primeros bocetos.

- **Conexiones de imágenes/ideas por analogías formales y conceptuales (sinéctica).** A partir del mapa conceptual en esta fase se proponen procesos de razonamiento por analogía, tratando de incentivar habilidades avanzadas para relacionar diferentes conceptos e imágenes que aparentemente no son similares. Son en estos procesos donde se estimula a aplicar el pensamiento sinéctico. Es decir, usar la capacidad humana que permite descubrir vínculos que unen elementos aparentemente inconexos. Algo que implica una manera de desarmar las cosas mentalmente y volver a unirlos para obtener una perspectiva nueva de las cosas. En nuestro caso, un nuevo significado. La sinéctica (del griego *synectikos*, que se puede traducir como el hecho de coincidir en la misma dirección o propósito) es la base de los procesos creativos en este proyecto de diseño gráfico, ya que toda acción creativa se basa en la conexión de cosas diferentes, previamente existentes, para dar lugar a una imagen innovadora. Esta conexión puede ser de tipo formal, simbólica, emocional, perceptiva, significativa, etc.

- **Creación de bocetos.** A través de diversas técnicas de creatividad, tanto individuales como grupales, basadas en la sinéctica, se procede a la creación de bocetos. Con ello se ayuda a la conexión de las ideas en un proceso experimental que invita, sugiere, explora, cuestiona, propone, provoca, etc. Las técnicas para la generación de ideas (mecanismos utilizados como elementos de una estrategia superior enfocada hacia nuevos rumbos), permitirán al grupo el entrenamiento creativo por medio de la innovación. Cada grupo decidirá qué técnicas, de entre las analizadas en el curso, aplicar en su proceso creativo (*Brainstorming*, 6-3-5, Análisis metafórico, SCAMPER, Carpeta de dibujos, etc.). Estas técnicas implican determinadas acciones que sirven como estímulo, permitiendo direccionar el pensamiento en etapas o procedimientos concretos. Es decir, por un lado, permiten seguir un orden establecido para lograr un objetivo deseado, y por el otro, ayudan a desarmar los caminos del

pensamiento vertical habitual. Cuando elegimos una técnica o método creativo, aceptamos el cumplimiento de determinados pasos a seguir. Son precisamente estos pasos los que ordenan la desorganización en la que, frecuentemente, nos sumimos al pensar «creativamente».

Así, en esta etapa de creación de bocetos el alumnado define los elementos gráficos. Unos elementos que deben atender a los objetivos comunicativos establecidos en la fase de definición y planificación del proyecto. En esta etapa el grupo de trabajo debe planificar este proceso de creación, recomendándose un primer paso de esbozo de primeras ideas, de forma individual, de cada uno de los ODS asignados. Posteriormente se deben poner en común estos primeros bocetos, analizando, comparando, consensuando mejoras, valorando puntos de interés, planteando críticas constructivas, etc. A su vez, en esta etapa, debe realizarse una revisión crítica constante del proyecto, así como del funcionamiento del grupo cooperativo.

**Figura 3.** Selección de bocetos del proceso de conexiones formales y conceptuales a partir del significante bicicleta para significar la movilidad sostenible (ODS 11).



Fuente: archivo personal, 2022.

Es evidente que en este proceso de formalización previa de las ideas se requiere intuición como complemento próximo de la razón. Sin embargo, la intuición en un proceso de diseño no debe entenderse como el usar lo primero que pasa por la mente. La intuición implica el uso educado de las habilidades adquiridas a través de un esfuerzo sostenido de formación (Frascara, 1998, p. 34). Esta etapa de bocetos es un momento clave en el proceso de diseño para hacer visibles los significados que pretenden ponerse en común, es decir, en comunicación (Sexe, 2001, p. 16). En primer lugar, identificando una apropiada selección de signos y recursos gráficos. En segundo lugar, contrastando en grupo si los signos escogidos y conectados son un recurso adecuado para la expresión potencial del significado deseado. Para lograrlo, el alumnado debe primero «buscar» en su imaginario, localizando experiencias intersubjetivas. Esta búsqueda es una especie de proceso de «comparación». Una vez que las experiencias intersubjetivas son identificadas, deberán ser configuradas a través de un lenguaje poético susceptible de ser comprendido por las personas receptoras de las imágenes.

**Fase 4. Síntesis y desarrollo: creación de prototipos**

En esta fase se sintetizan las ideas seleccionadas para su desarrollo a través de prototipos.

• **Síntesis:** Se deben seleccionar para su desarrollo aquellas propuestas que mejor satisfagan los criterios y objetivos del proyecto. También aquellas que propongan mayor innovación, tanto a nivel conceptual como formal. En esta fase, cada estudiante tiene la responsabilidad compartida del éxito o logros del grupo, asumiendo como propias las conclusiones o procedimientos consensuados.

Figura 4. Síntesis y desarrollo de las ideas seleccionadas (ODS 11).



Fuente: archivo personal, 2022.

• **Creación de prototipos:** Posteriormente, de forma individual, debe realizarse un trabajo de concreción de las propuestas a través de diversos prototipos digitales. Crear prototipos es un proceso de mejora en el que se combinan y redefinen ideas. Los prototipos deben de refinar lo que los bocetos exploran, dar respuestas en lugar de cuestionar, poner a prueba, resolver y especificar. Son el resultado de otro proceso, más definido y en parte lineal, con resultados claros, funcionales y específicos.

Al igual que en la fase anterior, este momento del proceso de diseño está acompañado de un constante análisis de las denotaciones y connotaciones de las diferentes propuestas gráficas. Las connotaciones son los significados generados por vía afectiva, que nacen por efecto de asociaciones de ideas. El alumnado ha de tener en cuenta constantemente los aspectos psicológicos de la percepción humana y las significaciones intersubjetivas que puedan tener ciertos recursos gráfico-retóricos (morfológicos, sintácticos y semánticos). Para ello deberá seleccionar estos recursos, de manera que cada uno de ellos tenga un porqué en la combinación y en la composición, buscando un equilibrio lógico entre las sensaciones visuales y el mensaje ofrecido (Fernández y Herrera, 2016, p. 27).

Figura 5. Prototipos de camisetas (ODS 11).



Fuente: archivo personal, 2022.

#### ***Fase 5. Evaluación y formalización***

Por último, en la fase de evaluación y formalización, que podríamos también denominar como de «puesta en forma», se corrige y concreta la visualización definitiva como modelo para su difusión.

- **Evaluación de prototipos.** Es muy importante la evaluación posterior de los prototipos desarrollados, considerando las opiniones y reacciones que surgen en diferentes personas. Esta evaluación de las propuestas finales es una oportunidad para seguir refinando prototipos. Algunas veces la evaluación puede revelar que no solo nos equivocamos en la solución sino también en el planteamiento del problema.

- **Formalización.** Cada estudiante introducirá las mejoras pertinentes, generando la formalización definitiva de las propuestas, en base a la evaluación realizada.

- **Portfolio y presentación final.** De forma individual, el alumnado deberá preparar un portfolio del trabajo, donde se muestren las propuestas gráficas definitivas de cada uno de los ODS trabajados. En grupo, deberá prepararse la presentación oral/visual de la gestión y planificación del proyecto realizado, así como de los resultados finales obtenidos de la totalidad de los ODS.

- **Evaluación de los resultados de aprendizaje y de los resultados gráficos.** En esta última tarea, el alumnado no solo debe realizar una valoración crítica de los resultados gráficos obtenidos, sino también desarrollar una reflexión final sobre el propio proceso de enseñanza-aprendizaje. A través de distintos cuestionarios de autovaloración individual y grupal se recogerán reflexiones sobre el funcionamiento del trabajo grupal, sobre la adquisición de las competencias transversales, así como sobre la integración de los valores de los ODS.

Figura 6. Formalización definitiva de imágenes (ODS 11).



Fuente: Fernandez y Herrera, 2022, pp. 136-143.

### 3. Objetivos

En este Proyecto de Innovación Educativa IKDi<sup>3</sup> Laborategia, desarrollado dentro de una disciplina de creación artística como es el Diseño Gráfico, se pretende incidir en la transformación del alumnado como agentes de transformación social, aspirantes a la felicidad y reivindicadores de justicia social. Para ello, se establecen una serie de objetivos generales, como son:

- Efectuar la inserción curricular de los ODS en la titulación del Grado en Creación y Diseño desde la asignatura de «Profesionalización y Gestión».
- Incorporar, en las estrategias de enseñanza-aprendizaje activas y cooperativas, competencias transversales de compromiso social y pensamiento crítico, necesarias para actuar en el mundo laboral actual de forma ética y crítica, comprometida y responsable con la sociedad.

En este sentido, se considera fundamental desarrollar contenidos y dinámicas transversales orientadas hacia la acción profesional de las industrias creativas, planteando objetivos de sensibilización social sobre sostenibilidad como retos concretos en el ámbito proyectual del diseño.

En primer lugar, la competencia en el compromiso social, haciendo referencia a la acción empática y responsable ante los desafíos sociales, ambientales y económicos a nivel local, nacional y global, así como ante los valores democráticos fundamentales de la sociedad actual. Una competencia que supone analizar y valorar el impacto social y medioambiental de las soluciones técnicas y de las prácticas profesionales, y actuar con responsabilidad, asegurando y promoviendo el respeto a las diversas identidades culturales, lingüísticas y de género, a los derechos fundamentales y a la igualdad de oportunidades.

En segundo lugar, la competencia en el pensamiento crítico, aludiendo al proceso intelectual y sistemático que precisa de la movilización de diversas acciones mentales como el cuestionamiento, el análisis, la interpretación, la síntesis, la valoración y la emisión de juicios razonados. Este proceso conduce a la comprensión profunda de una situación compleja para construir un conocimiento, un comportamiento o una actitud que se adapte, y en su caso, transforme la misma.

El desarrollo de estas competencias transversales plantea favorecer, por un lado, un proceder con empatía en la práctica profesional de las industrias creativas, aportando distintas perspectivas sociales a los proyectos con criterios de sostenibilidad. Por otro lado, propone estimular un pensamiento crítico a partir de actitudes éticas, reflexivas, abiertas y constructivas que posibiliten la toma de decisiones y orienten la resolución de proyectos de creación y de diseño.

En definitiva, a partir de los objetivos establecidos para el desarrollo de las competencias transversales mencionadas, se pretende ayudar a formar futuros profesionales en el campo de la creación y el diseño, transformándose en «agentes de cambio», con capacidad para la adaptación a los constantes cambios en el devenir social, cultural, económico, tecnológico, ambiental, etc., así como para el cuestionamiento continuo de los espacios de relación visual en los que convive el ser humano. Estas cualidades son fundamentales para el desarrollo de proyectos de creación visual y objetual con inquietudes para un desarrollo sostenible.

#### 4. Análisis

La mayoría de los componentes esenciales de las diferentes imágenes diseñadas para «enseñar sobre los ODS», resultantes de este Proyecto de Innovación Educativa IKDi<sup>3</sup> Laborategia, son representaciones gráficas de objetos comunes: candados, tenedores, escaleras, cuchillas, enchufes, herramientas, monedas, etc. Unos significantes gráficos que, de manera individual, no pasan de ser elementos cotidianos y que llegan a transformarse en recursos poéticos por la fuerza de una conexión comunicante. Objetos aparentemente inconexos que, en una suerte de alquimia, se funden para mutar desde su significado habitual hacia otro poético. Algo que se corresponde con un principio básico de la retórica, desde el que se afirma que, cuando un signo está en lugar de otro, se desencadena la función poética del lenguaje empleado, en virtud de su ambigüedad. Como ya sabemos, el lenguaje poético es un recurso humano ancestral para hacer comprensible lo que resulta complejo, de sugerir la profundidad de un planteamiento que puede parecer *a priori* como trivial.

En cualquier caso, estas imágenes son propuestas gráficas que siempre se constituyen como sugerencias de significados, ya que será el propio lector visual quien las debe definir y completar, porque será en el propio lector visual donde el mensaje de cada una de las piezas gráficas se ejecute. Un lector visual que, ante la lectura de estas imágenes, o mediante su manera de mirarlas, participa con su sensibilidad dando una lectura inusitada a dichas imágenes; las cuales, por otra parte, pierden sus límites reales y cotidianos para devenir en nuevos discursos. Y con ello dar lugar a la noción de imagen resignificada, es decir, el poder dotar a la imagen de un sentido nuevo, otorgando autenticidad a la relación de lo invisible.

Las diferentes imágenes creadas por el alumnado en este proyecto son una propuesta de conexión de lo invisible y lo visible, de lo ausente y lo presente, de lo indecible y lo que puede ser dicho y determinado. Como decía Octavio Paz (1994, p. 91), refiriéndose a los poemas-objeto: *Son cosas mudas que hablan. Verlas es oírlas. ¿Qué dicen? Dicen adivinanzas, enigmas. De pronto esos enigmas se entreabren y dejan escapar, como la crisálida a la mariposa, revelaciones instantáneas.*

En todas estas imágenes se narran diferentes realidades relacionadas con los ODS, combinándose objetos cotidianos para mostrar algo que no está presente. Unos objetos a los que se desactiva de su significado original para invitarnos a que los miremos desde nuevas perspectivas, participando de esta manera de una nueva realidad. Una nueva realidad que perturba el orden habitual y que permite abrir nuestra percepción de los problemas, activando los pensamientos y emociones que se encuentran en lo más profundo de nosotros mismos. Son imágenes que pretenden incitarnos a que construyamos nuevas historias y a reflexionar. Historias en las que los objetos no son los protagonistas que parecen al ser yuxtapuestos artificialmente entre sí. Unas imágenes que nos persuaden a buscar nuevos sentidos a los objetos representados, nuevos significados, nuevas realidades diferentes. Así, como ejemplos de análisis de algunas de las imágenes creadas para el ODS 11 (Lograr que las ciudades sean más inclusivas, seguras, resilientes y sostenibles), una rueda de bicicleta incorpora en la banda de rodadura de su cubierta el perfil de edificios, invitándonos a una movilidad activa y sostenible en la ciudad; una mano abierta, en clara referencia al símbolo universal de detención obligatoria, manifiesta un alto a la voraz expansión urbanística con edificios que surgen en sus propios dedos; un símbolo de ubicación y guía se mimetiza de hoja de árbol apelando a la necesidad de proporcionar acceso universal a zonas verdes en diferentes lugares de la ciudad; y una señal vial de punto de encuentro aprovecha la coincidencia formal de las diversas flechas de dirección con iconos de viviendas en apoyo al objetivo de favorecer los vínculos sociales y ambientales entre las diferentes zonas urbanas. En otras imágenes creadas para otros ODS podemos contemplar una reflexión sobre la subida del nivel del mar, uno de los efectos del calentamiento global (ODS 13: Cambio climático), en la que una bota se transforma en un contenedor de agua; un martillo de madera que debe representar el poder y la autoridad de la justicia (ODS 16: Paz, justicia e instituciones sólidas) es a su vez un martillo de juguete de plástico para bromear con su sonido chirriante; una escalera de tijera de dos subidas presenta uno de sus dos lados con escalones que entrañan una dificultad para acceder a los lugares altos (ODS 10: Reducción de las desigualdades); un aguacate presenta en su interior, sustituyendo a su hueso germinador, un desagüe abierto sobre el que se puede verter y desperdiciar mucha agua (ODS 12: Producción y consumo responsables); o en unas manos levantadas que construyen un símbolo de resistencia feminista, podemos distinguir un dedo amputado, remitiéndonos a la práctica de la mutilación genital femenina a la que están expuestas, aún hoy en día, millones de niñas en el mundo (ODS 5: Igualdad de género).

**Figura 7.** Ejemplos de imágenes (de izquierda a derecha) para ODS 13: Cambio climático; ODS 16: Paz, justicia e instituciones sólidas; ODS 10: Reducción de las desigualdades; ODS 12: Producción y consumo responsables; ODS 5: Igualdad de género.



Fuente: Fernández y Herrera, 2022, p. 28.

#### 4.1. Poemas visuales para ver y comprender los ODS

Estas imágenes realizadas en torno a los diferentes ODS son, de alguna manera, un desafío a las leyes del pensamiento. Solo pueden ser comprendidas de forma poética, construyendo un sentido mediante el cruce de las direcciones significantes de los diferentes referentes objetuales, unificándolos y haciendo brotar un nuevo significado con independencia de los mismos. Son, en definitiva, unas imágenes que implican un lenguaje gráfico de carácter poético. Este lenguaje poético es el que permite que podamos generar imágenes mentales a partir de las imágenes gráficas, y con ellas llegar a comprender, intuir o sentir, de forma más penetrante e intensa, todos y cada uno de los ODS.

Los seres humanos tenemos una capacidad innata para negar las afirmaciones. Muchas veces negamos razonamientos argumentativos en primera instancia por considerarlos impositivos. Por el contrario, cuando algo es simplemente sugerido, nuestra imaginación lo acepta de mejor grado. Es así como se explica que el lenguaje poético estimula la imaginación, impulsando nuestra capacidad de interpretación. Y así, desde nuestras ideas y conocimientos, permitirnos crear y sentir una nueva existencia ante lo que vemos. En definitiva, el diseño gráfico nos puede presentar de forma accesible, a través del lenguaje poético, discursos que permiten ayudar al cambio. Dicho de otra manera, los poemas visuales de carácter activista ponen en evidencia al diseño para la comunicación visual como factor esencial de conciencia ante los retos de un desarrollo sostenible de la humanidad.

### 5. Resultados

Este Proyecto de Innovación Educativa IKDi<sup>3</sup> Laborategia ha permitido insertar los ODS en la asignatura «Profesionalización y Gestión», última asignatura a cursar dentro del Grado en Creación y Diseño, al mismo tiempo que incorporar las competencias de compromiso social y pensamiento crítico.

Para la integración de los valores de los ODS y el desarrollo de éstas competencias transversales de parte del alumnado, el hecho de que el proyecto gráfico planteado se haya abordado en grupos cooperativos multidisciplinares ha supuesto un reto importante en un alumnado, acostumbrado a trabajar de forma individual a lo largo de las distintas asignaturas artísticas cursadas en el Grado. Aún así, ha permitido obtener resultados de aprendizaje muy importantes como participar de forma horizontal, con espíritu crítico y compromiso para compartir resultados; escuchar de forma activa, interpretar e interactuar; relacionar, integrar y gestionar el conocimientos de varias disciplinas o ámbitos académicos para identificar problemas y sus posibles soluciones desde un planteamiento social y sostenible; modificar de manera positiva las propias actuaciones como resultados de un proceso de contraste con experiencias y aprendizajes ajenos; negociar; crear o resolver los problemas desde diferentes ángulos; mostrar respeto y empatía hacia las diferencias culturales que surgen en el intercambio comunicativo; etc.

Este proyecto colaborativo se ha desarrollado desde una perspectiva docente, o una actitud ante el diseño, que podría denominarse como «activista». Esto ha permitido, por otro lado, obtener otros resultados de aprendizaje como, por ejemplo, cuestionar la realidad social y medioambiental analizando los principios, hechos, actitudes y valores implicados en la misma para definir su propia posición; valorar las consecuencias éticas que se derivan de las decisiones asumidas ante una situación; analizar el impacto social de las soluciones propuestas, valorando su funcionalidad y pertinencia según criterios de sostenibilidad y de justicia social; sensibilizar a otras personas para que logren un cambio en sus comportamientos y actitudes respecto a la sostenibilidad, etc.

Desde esta actitud se ha creado todo un catálogo de imágenes discursivas. Imágenes que, a su vez, poseen un carácter intuitivo y evocador de experiencias internas del ser humano y que pretenden conducir nuestra receptividad ante los problemas para introducirnos en realidades más profundas. Imágenes activistas, en definitiva, que aspiran a transformarse en detonantes que accionen, de forma sensible, nuestra toma de partido para la transformación social ante los grandes retos a los que se enfrenta la humanidad. Para hacer efectiva la difusión de estos resultados se ha programado un calendario de exposiciones en los diferentes campus universitarios de la UPV/EHU, así como en eventos académicos sobre sostenibilidad y exposiciones de diseño gráfico.

A continuación mostramos una selección de los resultados gráficos obtenidos.

**Figura 8.** Selección de imágenes creadas por el alumnado participante en el IKDi<sup>3</sup> Laborategia para los 17+1 ODS.



Fuente: Fernández y Herrera, 2022.

## 6. Conclusiones

Tras una dilatada experiencia en la educación universitaria en Diseño Gráfico, hoy más que nunca, se nos hace imprescindible conseguir contrarrestar determinadas tendencias permisivas ante hábitos individualistas que solo generan un alumnado ensimismado. Una consideración de la educación en Diseño en la que a los recién iniciados no se les concienza, ya desde un principio, de que su trabajo depende de una audiencia. Este alumnado de Diseño debe acostumbrarse a estar con la gente, escuchar sus necesidades, observar sus conductas, trabajar de manera interdisciplinaria con el fin de que sus proyectos abarquen un mayor espacio reflexivo del complejo entorno cultural, así como intentar provocar un mayor impacto social. En este sentido, es nuestra responsabilidad, como profesores universitarios de la disciplina del Diseño, el desarrollar proyectos cuyo objetivo sea la concienciación y promoción de valores humanos. Y para ello, son necesarios planteamientos docentes innovadores que generen un debate social, acercando al alumnado al contexto del mundo real. Esta toma de conciencia social es claramente un reto y un área de oportunidad educativa para el diseño, a la vez que se hace imprescindible para la propia sostenibilidad de la disciplina. Es decir, la necesidad de implicarse en proyectos con soluciones no meramente autoexpresivas, sino en trabajos que impliquen una orientación hacia la educación, la cultura, el conocimiento, el civismo o la sostenibilidad. Proyectos con responsabilidad final ante el público destinatario, que exijan a los futuros profesionales del diseño asumir la labor de abogado defensor del público. Y esta labor se hace imprescindible ya que este público corre el peligro de transformarse en un mero consumidor pasivo y compulsivo de estímulos ópticos convertidos en anodinas mercancías decoradas. Si no se produce un cambio, ya desde la propia educación en Diseño, corremos el peligro de que esta disciplina «de utilidad pública», pueda quedar transformada en una mera actividad ocupacional. O lo que es aún peor, en una actividad cuyo objetivo acabe siendo el de constituir socialmente como dogma aquello de ¿para qué pensar el mundo si podemos verlo? En este sentido, es necesario revalorizar la enseñanza de un diseño preocupado y ocupado por lo social y lo sostenible. Y a su vez, conseguir que desde la propia disciplina se produzca un cambio en la manera en cómo se percibe desde la sociedad.

Esta preocupación y conciencia sobre los problemas sociales es lo que ayudará a lograr que en su futura labor profesional consideren la función social del diseño, ofreciendo soluciones que, más allá de funciones técnicas, de uso, estéticas, económicas, etc., también afecten a la conciencia de las personas.

Este es el fundamento sobre el que se sustenta este Proyecto de Innovación Educativa IKDi<sup>3</sup> Laborategia desarrollado en las aulas de Diseño Gráfico de la Facultad de Bellas Artes de la UPV/EHU. A través de él se ha abordado esta disciplina desde una metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos, llevada a cabo de forma cooperativa y enfocada a desarrollar competencias, contenidos y dinámicas transversales orientadas hacia la acción profesional implicada con la sostenibilidad.

A modo de conclusión podemos afirmar que la inserción curricular de los retos para la sostenibilidad, establecidos por los ODS, ha permitido encaminar nuestra labor universitaria hacia espacios más allá de aquellos con los que tradicionalmente ha sido vinculada la educación universitaria en Diseño Gráfico, como son los relativos a la promoción económica y persuasión consumista. Por otra parte, la incorporación de las competencias transversales de compromiso social y pensamiento crítico, ha resultado un factor motivador en el alumnado para el cuestionamiento continuo de toda la complejidad que rodea al ser humano a nivel social, ambiental y tecnológico. Un aspecto que resulta fundamental para una futura práctica profesional comprometida y responsable con el desarrollo sostenible. Y con ello demostrar, desde la educación en diseño para la comunicación visual, que es posible aspirar a vivir en un mundo mejor.

## Referencias

- Clemente, N. (2012) Diseño gráfico y reivindicación. *Monográfica.org. Revista temática de diseño*, 2. [www.monografica.org/02/Art%C3%ADculo/3065](http://www.monografica.org/02/Art%C3%ADculo/3065)
- Domínguez, L. (1999). Educación para el desarrollo. *Pedagogía social: revista interuniversitaria*, 4, 69-84.
- Fernández, L. y Herrera, E. (2022). *Helburudun diseinua/Diseño con Objetivos*. Círculo Rojo.
- Fernández, L. y Herrera, E. (2016). *Diseño de cubiertas de libros. Recursos de retórica visual*. Síntesis.
- Frascara, J. (1998). *Diseño gráfico y comunicación*. Ediciones Infinito.
- Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico para la gente*. Ediciones Infinito.
- Gaitto, J. (2018). La función social del diseño o el diseño al servicio social. *Cuadernos del centro de estudios de diseño y comunicación*, 19(69), 21-29. [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_libro=663&id\\_articulo=13897](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=663&id_articulo=13897)
- Gómez Barrera, N. (2014). Diseño, responsabilidad social y desarrollo local. *Revista Creatividad y Sociedad*, (22). [www.researchgate.net/publication/340619016\\_Diseño\\_responsabilidad\\_social\\_y\\_desarrollo\\_local](http://www.researchgate.net/publication/340619016_Diseño_responsabilidad_social_y_desarrollo_local)
- Muñoz González, J. M. (2010). *Los mapas mentales como técnica para integrar y potenciar el aprendizaje holístico en la formación inicial de maestros/as*. [Tesis Doctoral, Universidad de Córdoba]. <https://core.ac.uk/download/pdf/60861924.pdf>
- Paz, O. (Ed.). (1994). *Los privilegios de la vida I*. Fondo de Cultura Económica.
- Peirce, Ch. S. (1974). *La ciencia de la Semiótica*. Ediciones Nueva Visión.
- Portilla, Y. D. (2019). *Prácticas para un diseño social*. Fundación Universitaria San Mateo.
- Rubiano, E. (2014). *Diseño socialmente responsable: una reflexión sobre el activismo gráfico*. Segundo Seminario Internacional de Teoría e Historia del Diseño Gráfico. Universidad Jorge Tadeo Lozano. <https://esferapublica.org/nfblog/disenio-socialmente-responsable-una-reflexion-sobre-el-activismo-grafico>
- Sexe, N. (2001). *Diseño.com*. Paidós.
- Un Mundo Feliz. (2021). *Protesta: Pictogramas y grafismo para cambiar el mundo*. Hoaki Books.
- Vergara, E., Garrido, C. y Undurraga, C. (2014). La gráfica como artefacto cultural. Una aproximación semiótica al cartel social en Chile. *Arte Individuo y Sociedad*, 26(2), 271-285. [https://doi.org/10.5209/rev\\_ARIS.2014.v26.n2.41469](https://doi.org/10.5209/rev_ARIS.2014.v26.n2.41469)