

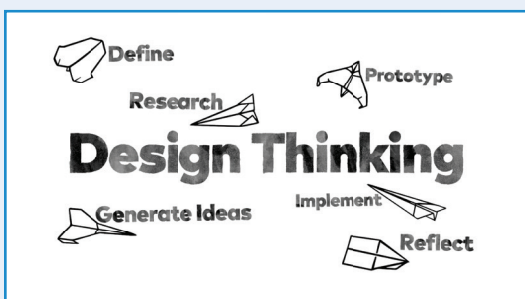
Objetivos de la Excursión de Diseño

- Considerar las intersecciones de la función y la belleza
- Comprender la importancia de la iteración en el proceso de diseño
- Identificar el impacto de las decisiones que toman los diseñadores a lo largo del proceso de diseño

Preguntas Esenciales

- ¿Qué relación hay entre función, estética (belleza) y diseño?
- ¿Qué importancia tiene la iteración en el proceso del pensamiento de diseño?
- ¿Qué hace "bueno" a un diseño? ¿Cuáles son algunos factores que deben considerarse?
- ¿De qué forma impacta el diseño nuestras vidas y nos ayuda a resolver problemas en nuestro mundo?

Comience por compartir este vídeo sobre el pensamiento de diseño:



Preguntas para Debatir

- ¿Qué es diseño?
- ¿Qué es el pensamiento de diseño y cuál es su propósito?
- ¿Cómo aboradas la resolución de problemas?
- ¿Cuáles son los pasos que involucra el pensamiento de diseño? ¿Qué agregarías?
- ¿Qué impacto crees que tiene el diseño en tu vida y en la de los demás?
- ¿Qué factores crees que impactan nuestras selecciones de diseño?
- ¿Cuales son algunos de los problemas y soluciones que anticipamos ver en el Denver Art Museum?

Pruebe algunas ideas que explorarán durante su visita:

Actividad #1

Haga que sus alumnos **exploren la colección del DAM en línea para encontrar 3 objetos que resuelvan un problema y compártalo con la clase.** La colección de diseño es un excelente lugar para comenzar su búsqueda de obras de arte apropiadas para esta tarea.

Actividad #2

Considere la función y la estética. Escoja una obra de arte de la [colección del DAM](#) para observarla en grupo. Discutan qué partes pudieran haberse hecho en base al funcionamiento y cuales en base a su belleza. ¿Qué otros factores pudieran haber influido en su diseño? Consideren las influencias culturales, personales, globales, medioambientales y hasta las de tipo económico.

Actividad #3

Mentalidades de Diseñador. Escojan un objeto o servicio que aborda un tema social, como la pequeña biblioteca gratuita, una entrada a tu escuela, jardín en la azotea o un programa de snacks después de clases. Entra en la mente de un diseñador. Tener empatía por la persona por la que estás diseñando es esencial. La empatía en el proceso de diseño que a menudo se define como un entendimiento profundo de los problemas y realidades de la gente para la cual se está diseñando. Esta involucra el conocimiento de las dificultades que la gente enfrenta, además

de hacer visible sus necesidades y deseos a fin de dar explicación a su comportamiento.

- Haga que sus alumnos trabajen en una lluvia de ideas acerca de lo que el diseñador necesitaría conocer acerca del usuario del objeto/servicio seleccionado.
- ¿A qué debería el diseñador prestar especial atención a fin de que su proceso de diseño se base en la equidad e inclusión?
- ¿Qué harían para conocer información acerca de su usuario?

Repase el Vocabulario Clave

Estética: Cualidades de un objeto relacionadas con la belleza; aspecto de un objeto, normalmente con la intención de que este sea agradable.

Pensamiento de diseño: Proceso iterativo (definición abajo) con el fin de lograr la mejor solución (y la más atractiva visualmente) para un problema. Las seis partes clave son: definir el problema, investigar el problema, generar ideas, hacer el prototipo de la idea y reflexionar. Estos pasos pueden repetirse según sea necesario.

Forma: La configuración o composición específica de algo; manera particular en que algo existe o aparece.

Función: Uso o propósito práctico.

Iteración/iterativo: Repetición de un proceso o idea. Versión o encarnación de un objeto, idea, proceso o sistema.

Diseño Liberatorio: Un subconjunto del pensamiento de diseño que incorpora conceptos de equidad. Los diseñadores pueden abordar formas de equidad y justicia, reconocer situaciones opresivas y crear formas alternativas de hacer las cosas, prestando atención a ciertos comportamientos o mentalidades. El Diseño Liberatorio incluye 12 mentalidades en total; en nuestro recorrido estaremos destacando los cuatro siguientes.

- **Generar confianza relacional:** Invertir intencionalmente en las relaciones, especialmente con gente que ha experimentado experiencias diferentes. Honra las historias de todos. Practica la escucha enfática.
- **Abrazar la complejidad:** Reconocer que los desafíos de equidad son complejos y problemáticos. Manténgase abierto a la posibilidad. El diseño poderoso surge de abrazar lo problemático, no de evitarlo.
- **Enfocarse en los valores humanos:** Conozca la comunidad para la que se está diseñando en tantas maneras como sea posible. Asegure todas nuestras decisiones en los valores humanos locales y universales.
- **Enfocarse en los valores humanos:** Conozca la comunidad para la que se está diseñando en tantas maneras como sea posible. Asegure todas nuestras decisiones en los valores humanos locales y universales.

*Liberatory Design es el resultado de una colaboración entre Tania Anaissie, David Clifford, Susie Wise y el National Equity Project (Victor Cary y Tom Malarkey). Más información en liberatorydesign.com.

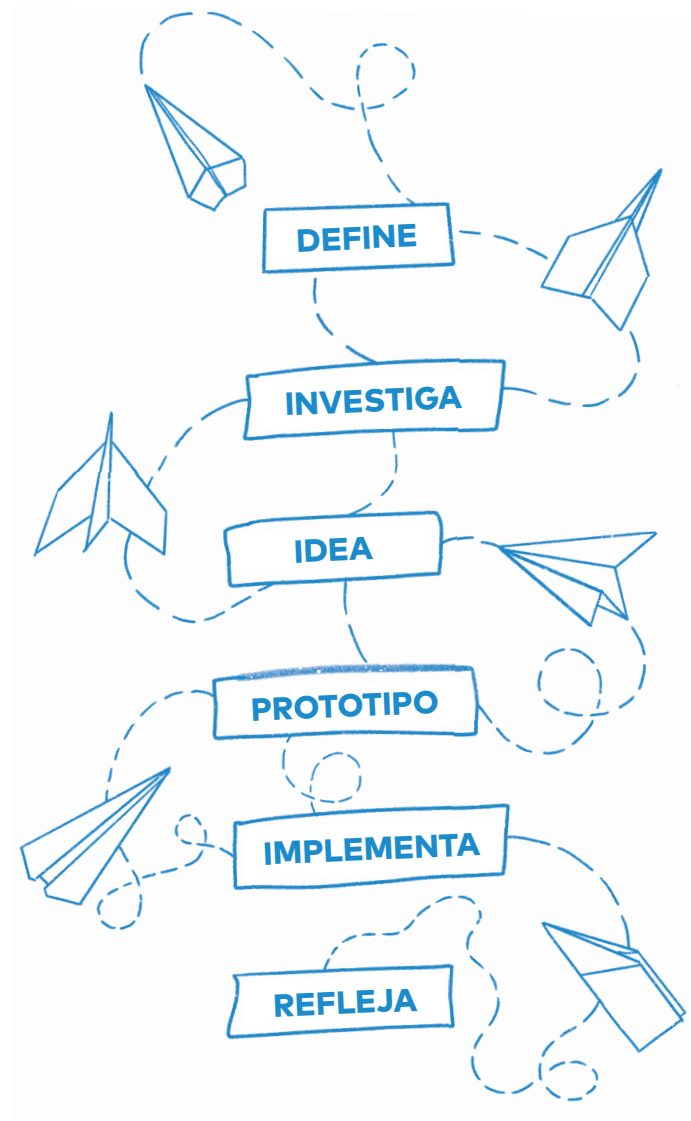
Prototipo: Modelo preliminar de algo a partir del cual se desarrollan o copian otras formas; versión de práctica o boceto.

Minimalismo: El diseño básico y simple; no utiliza elementos visuales innecesarios o distractivos para que resalte el contenido. El minimalismo personifica una mentalidad de "poco es más".

Prepare a sus estudiantes sobre qué les espera en su visita

- Repase nuestros materiales orientadores de "[Consejos Útiles Para Su Visita](#)".

Proceso del Pensamiento de Diseño



Participación del o la acompañante para las Excursiones de Apoyo de Investigación

Middle School y
High School

DENVER
art
MUSEUM

¿En qué se diferencia este de los recorridos tradicionales?

¡Gracias por aceptar ser un o una acompañante en uno de nuestros recorridos de Apoyo de Investigación!

Estos recorridos utilizan obras de arte que provocan un diálogo sobre temas relevantes y fomentan el pensamiento crítico. Nos proponemos crear una experiencia de aprendizaje memorable al ofrecer a los estudiantes más tiempo para explorar las obras de arte de manera independiente, mientras que, al mismo tiempo, interactúan con personal del museo, docentes y sus propios acompañantes. Los estudiantes construirán conexiones más sólidas con el arte debido a que han podido seguir sus propios intereses particulares.

Ser un acompañante implica un papel activo. ¡Valoramos y dependemos de su participación!

Por favor, antes de su llegada revise el texto digital de la Guía o Diario del Acompañante [aquí](#) o escanee el código QR de aquí abajo. Como acompañante, usted guiará a su pequeño grupo en diferentes actividades en las salas y dirigirá conversaciones de reflexión utilizando las sugerencias que se encuentran en su guía. Las instrucciones las puede encontrar en las páginas 4 y 6. Usted tendrá la responsabilidad de monitorear el tiempo y asegurarse de que su grupo siga su itinerario.



¡Todo el personal que lleva puesta al cuello una cinta de colores está listo para ayudar para que siempre cuente con nuestro apoyo!

Consejos Útiles:

- Cuando trabaje con preadolescentes y adolescentes, muestre entusiasmo parafraseando las respuestas de los estudiantes. Considere las ideas y los detalles de la conversación a fin de avanzarla.
- Anime a los estudiantes a que expresen sus ideas libremente y evite contribuir sus opiniones o criterios personales.
- Antes de dejar a los estudiantes que trabajen por su cuenta o en pareja, verifique que entendieron las instrucciones. Mientras trabajan, recorra el espacio entre los estudiantes para asegurarse de que todo va bien.
- Mantengan una distancia segura con el arte y las paredes, y hablen en voz baja en las salas y en el atrio.
- Mantenga el uso del teléfono a un mínimo. Dependemos de los acompañantes para que nos ayuden a guiar a los estudiantes en su visita, y el uso del teléfono los distrae de esta responsabilidad.
- Asegúrese de mantener a su grupo junto y preste atención a todos los estudiantes en su grupo, no nada más al que usted conoce.
- Por favor, reporte cualquier accidente (p.ej, tocar una obra de arte) a un Anfitrión de la Sala.

Si necesita ayuda, o tiene alguna pregunta adicional, busque a un miembro del personal que tenga una cinta de colores al cuello. ¡Nuestros Asociados del Programa Juvenil y los Afritriones de Salas desean que su visita sea todo un éxito!

