

SUMMER
COURSES

DISEÑO DE PRODUCTO Y SILVER ECONOMY

Ecologías de acción.

DISEÑO DE PRODUCTO Y SILVER ECONOMY

Ecologías de acción.

Bienvenidos a IED Kunsthall Bilbao

Kunsthall – IED Bilbao surge de la integración de KUNSTHAL, el primer y único Centro Superior de Diseño privado de la comunidad Autónoma Vasca, fundado en 1997, y el Instituto Europeo di Design, un network internacional de Centros de enseñanza de Diseño con 50 años de historia y presente en 12 ciudades de todo el mundo. El de Bilbao es el tercer centro de una comunidad que reúne a más de 3.000 alumnos en España.

.1 Presentación

Este curso examina las formas en que se puede explorar y evaluar un entorno en particular para desarrollar iniciativas de diseño críticas e innovadoras. En particular, el curso se centra en cómo las preocupaciones y acciones de los ciudadanos mayores pueden informar propuestas de diseño significativas y, a su vez, ser respaldadas y empoderadas por una variedad de métodos de diseño. Nos preocuparemos especialmente por la forma en que se pueden mejorar, reconsiderar y enriquecer las actividades cotidianas en una variedad de contextos. Los puntos en común y las diferencias entre las personas mayores y los jóvenes también serán clave para este enfoque.

Este enfoque permite a los participantes generar y concebir artefactos y estructuras diseñados de manera apropiada y significativa.

En el taller tomarán parte tanto profesores de UAL Chelsea College of Art London como de IED Kunsthall Bilbao, así como profesionales enfocados a la temática del curso y usuarios o actores a los que se dirigen las reflexiones del taller.

.2 Ficha Técnica

Duración
3 Créditos IED
30 horas lectivas

Idioma
Bilingüe inglés / castellano

Calendario
Del 05 al 09 de julio de 2021

Horario
De lunes a viernes
De 10 a 17.30h.

.3 Objetivos del Curso

Trabajando en el entorno físico de IED Kunsthall Bilbao, se desarrollarán propuestas de diseño creativas en respuesta al contexto mediante el uso de métodos de investigación de diseño activos, para recopilar y evaluar hallazgos y, en última instancia, para construir conceptos de diseño.

El curso comenzará con una serie de presentaciones clave,

explorando estudios de casos, conceptos de diseño y narrativas, cuidadosamente compuestas para informar, apoyar y abordar enfoques para diseñar problemas que surjan del enfoque de la investigación.

Al realizar estudios de campo dirigidos por tutores especializados y trabajar con grupos pequeños dentro de la ecología de acción, se aprenderán y desarrollarán métodos de captura de datos.

Las sesiones de revisión y análisis de datos de investigación formarán la base para la generación de ideas.

Los talleres de desarrollo de diseño respaldarán un proceso de pensamiento interactivo que le permitirá comprender mejor a su usuario final para crear productos y servicios innovadores.

Aprenderá cómo este enfoque puede ayudarlo a resolver problemas de manera creativa, antes de formular sus propias ideas originales con claridad.

Este curso proporciona una variedad de herramientas, actividades y ejemplos reales con el objetivo de mejorar su pensamiento de diseño. El énfasis en la perspectiva del usuario es una consideración central.

.4 Resultado del Aprendizaje

Al final del curso contaremos con nuevas habilidades, conocimientos y experiencias adquiridas que nos ayudarán a futuro, tales como:

- Haber desarrollado técnicas de recopilación y análisis de observación y de investigación para obtener una amplia comprensión de los requisitos de los usuarios.

- Desarrollar una sensibilidad a las necesidades de los usuarios a través de métodos activos de investigación de diseño.
- Explorar y generar una metodología de investigación individual adoptando formas iterativas, creativas y distintivas de abordar los problemas de diseño.
- Creación de una cartera de conceptos e iteraciones de diseño.
- Entrega final de un proyecto que va desde una idea hasta un prototipo o propuesta.

.5 ¿A quién va dirigido?

Estudiantes y profesionales de los siguientes ámbitos:

- **Diseño en general o de especialidades tales como el diseño de producto, diseño industrial, diseño de interiores.**
- **Innovación social vinculada al diseño.**
- **Arquitectura.**
- **Emprendimiento.**

.6 Cultura del proyecto

Somos una escuela proyectual, todos los procesos de enseñanza y aprendizaje giran en torno al desarrollo de proyectos. Los distintos actores se relacionan entre sí en procesos y espacios de trabajo marcados por una metodología inscrita en una cultura proyectual más amplia donde la transversalidad y la innovación se encuentran en un diálogo constante.

.7 Metodología

Dentro del taller nos encontraremos con diferentes aprendizajes, retos, exposiciones y temas. Todo ello reflejado y concebido para sacar el mayor provecho en el menor tiempo posible, donde la universidad pondrá a disposición del alumno diferentes herramientas como:

- **Espacios de trabajo adaptados.**
- **Tutorías y clases con profesionales del diseño.**
- **Charlas y momentos de encuentro con profesionales del sector.**
- **Visitas a espacios que sirvan de ejemplo.**
- **Visitas a espacios inspiracionales.**
- **Estudiantes de distintas índoles creativas que ayuden a recibir un punto de vista transversal.**

- **Visitas a librerías de materiales.**
- **Contacto con usuarios finales con los que recibir un feedback sobre las ideas y el proyecto.**

.8 Programa

+ Ciudadanía: Ciudades amigables con la edad

Trabajar en espacios comunes dentro de la ciudad y mejorar su rendimiento en cuanto a accesibilidad, espacios de descanso, zonas de espera, manera de disfrutar y conocer la ciudad.

Diseñando sobre el mobiliario, la comunidad de vecinos, los espacios de recreo, y teniendo en valor elementos tan concretos como: pasos de cebra, paradas de autobús, parques, bancos de sentarse. etc. Integrando conceptos como accesibilidad, seguridad, integración, ecosistema, prioridad...

“Diseñar una nueva funcionalidad en los espacios y trabajar con elementos sólidos y tangibles que ayuden a crearla”

+ Hogar: Sentirse como en casa en cualquier lugar

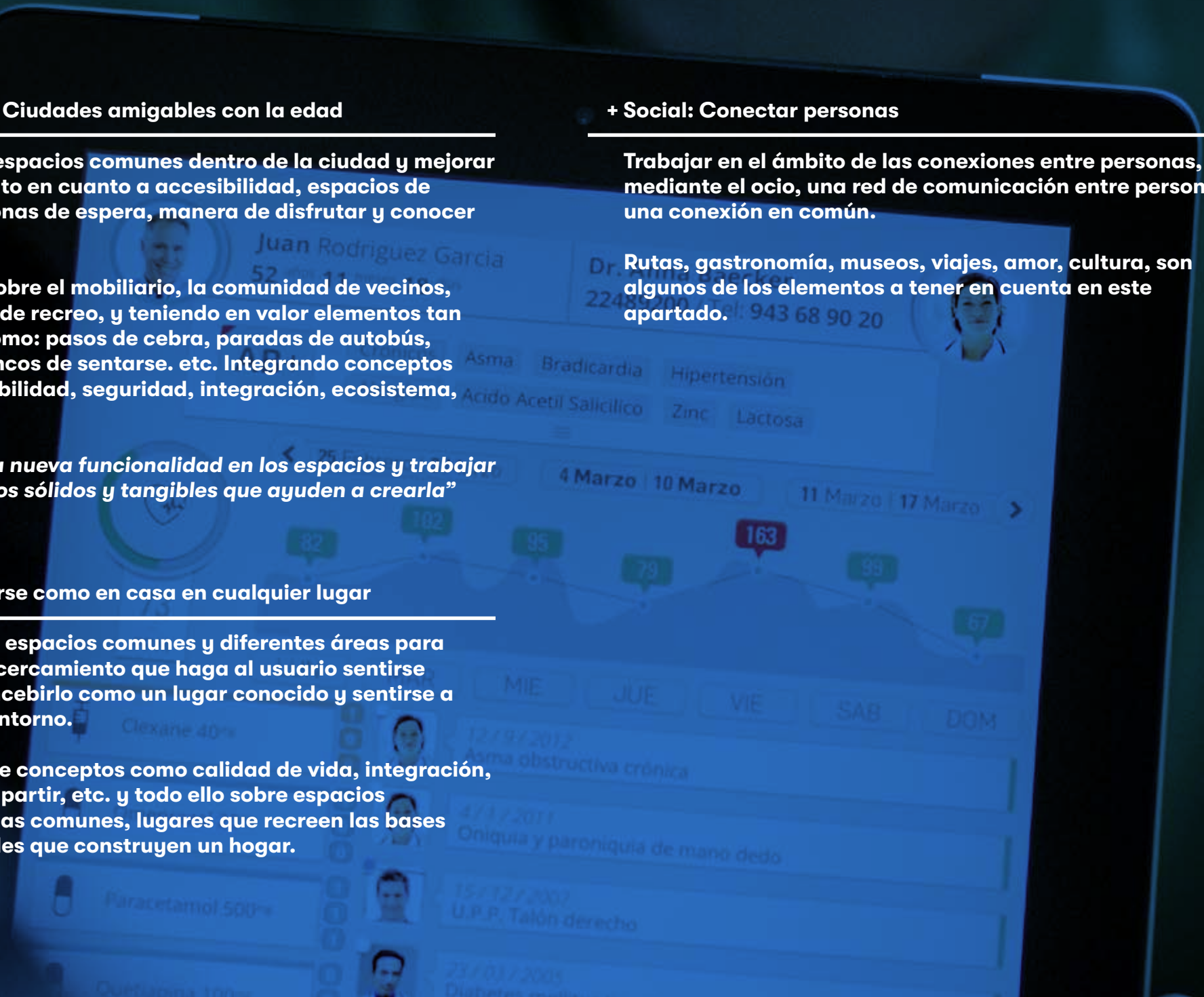
Trabajar con espacios comunes y diferentes áreas para recrear un acercamiento que haga al usuario sentirse cómodo, concebirlo como un lugar conocido y sentirse a gusto en el entorno.

Diseñar sobre conceptos como calidad de vida, integración, confort, compartir, etc. y todo ello sobre espacios abiertos, áreas comunes, lugares que recreen las bases fundamentales que construyen un hogar.

+ Social: Conectar personas

Trabajar en el ámbito de las conexiones entre personas, mediante el ocio, una red de comunicación entre personas y una conexión en común.

Rutas, gastronomía, museos, viajes, amor, cultura, son algunos de los elementos a tener en cuenta en este apartado.



.9 Coordinador

Jose Hurtado

Diseñador de Producto.
Arquitectura efímera e
Ilustración.

José Hurtado comienza su carrera como visual de una gran marca italiana de moda, y tras graduarse en Arquitectura Efímera en la escuela superior de arte de Madrid comienza a desarrollar exposiciones, escaparates, interiores y escenografías para distintas marcas a través de varios estudios.

Posteriormente se gradúa en Diseño de Producto por el IED Madrid y comienza a colaborar con grandes marcas como Dyson, Adidas, Sony, Springfield, EA Games, Nokia, Vodafone, Heineken, y expone sus trabajos en distintas ciudades del mundo como Madrid, Milan y Shanghai.

Tras recibir varios premios de diseño y exponer algunos museos de

Madrid decide comenzar su carrera paralela como docente, impartiendo clases como líder de proyectos en diversas universidades europeas, como CREA en Génova SUIZA, IED Madrid, Escuela de Arte y Diseño en Madrid.

Actualmente es manager de diseño de relojería para dos grandes marcas de lujo españolas, SUAREZ y Aristocrazy, llevando la dirección de diseño de toda la relojería desde su creación de concepto hasta su puesta en tienda, canalizando diseño, desarrollo, producción, exposición en punto de venta, formación de equipos, comunicación offline y online.

Todo esto lo compagina con su estudio personal The Serious Gentleman, donde trabaja con distintos clientes lanzando nuevos productos para marcas como Bullpadel o Rolex, además de seguir

trabajando en diseños e ilustraciones propios que presenta en diferentes exposiciones, la última de ellas en espacio MATADERO MADRID en la exposición COVIT FREE 2021.

.10 Equipo docente

Jason Cleverly

BA Product and Furniture Design

Jason Cleverly desarrolla y diseña trabajos manuales interpretativos y situacionales para museos y galerías de arte.

Diseñados para crear colaboración y participación, estos artefactos mejoran las experiencias de los visitantes. Trabajando a través de una variedad de materiales y tecnologías integradas, esta práctica explora una preocupación personal con la interacción y la asequibilidad. Su tesis doctoral es una evaluación crítica de esta práctica de diseño: *The Artist-designer: Situating Creative Interaction and Interpretation in the Museum*, 2018.

Sus publicaciones incluyen:

Diseño e interpretación museística: características y prácticas contemporáneas. Capítulo de *Objetos de Diseño y Museo*. Pub Bloomsbury. Jugando con las palabras: creatividad e interacción en museos y galerías. Patel M. Heath, C. Luff P. Cleverly J. *La Revista de Gestión y Curaduría de Museos*. Colaboración en el diseño: evocando al Dr. Johnson a través del oficio y la interdisciplinariedad. (Auth. Shear T. Cleverly J. Colaboración a través de Craft). Sorpresa reveladora: La ecología local y la transposición de la acción (Cleverly, J, Heath, C, vom Lehn, D & Luff, P) *Emotion and Social Interaction*, Oxford University Press. Elaborando la participación: diseñando ecologías, configurando la experiencia. D. Von Lehn, J. Cleverly, C. Heath, P. Luff *Revista de comunicación visual*. Participación en la elaboración: interacción con y alrededor de Aesthetic, artefactos tangibles. D.

vom Lehn, J. Cleverly, C. Heath, P. Luff

Su conjunto de aplicaciones prácticas e instalaciones incluyen:

El ojo iluminado: visor de minerales Interactivo para el Museo Liskeard, 2014 Mesa de trabajo y Escritoire: para la exposición House of Words Dr Johnson's house London, 2009. Lineamentum: Máquina de dibujo interactiva para el Royal Cornwall Museum Truro, 2007. Fly press and Stamp: Interactive for Museum of The Jewellery Quarter, Hockley Birmingham con John Grayson, 2006. La perceptiva Comisión específica del sitio del motor Para el Museo de Cerámica Hanley. Stoke on Trent, 2004, El curador universal. El Museo de la caza. Limerick Irlanda. Instalación interactiva, 2003. Barco fantasma, SOFA Chicago, EE.UU. para The Crafts Council y SHAPE 2001.

Fabiane Lee-Perrella

Fabiane Lee-Perrella es diseñadora, artista y conferencista. Ella es la fundadora de Flour Studio. Flour es un estudio con sede en Londres que trabaja en los campos del arte público, el diseño y la inclusión social. El estudio está desarrollando activamente un nuevo tipo de práctica creativa que va más allá de los límites de los especialistas. Flour se compromete a crear obras en las que la audiencia se involucra directamente en el proceso creativo y se anima a los participantes a convertirse en coautores y editores, así como en espectadores de la obra.

También es líder de primer año y profesora principal en la Licenciatura en Diseño de Productos y Muebles en el Chelsea College of Arts y profesora principal en el curso de BA 3D Design en Camberwell College of Arts - University of the Arts London. Allí fue

cofundadora del Early Lab con Nick Bell - Cátedra de Diseño de Comunicación de la UAL. Early Lab Early Lab es un diseño para la práctica de la innovación social que trabaja entre universidades y disciplinas.

Tiene 12 años de experiencia trabajando en colaboración con comunidades, escuelas y el público para museos y centros culturales, comisionados de arte público, ayuntamientos, agencias de creación de lugares y organizaciones benéficas. Sus clientes y socios del proyecto han incluido: Refugee Council, Southbank Center, Barbican, Lambeth y Lewisham Council, Future City, Allen & Overy, Crossway Foundation y escuelas de todo el país.

Idoia García de Cortázar

Licenciada en Bellas Artes por la Facultad de Bellas Artes de la UPV EHU,

Máster en “Función Social del Diseño” y Máster en Innovation Strategies and Business Design Management for the Silver Economy.

Es docente y Directora de Proyectos de Innovación en diferentes Universidades tanto públicas como privadas (UB-Universitat de Barcelona, Universitat Ramon Llull, IED, etc.).

Dirige diferentes proyectos de investigación en diferentes ámbitos de la Silver Economy: humanización, planes de innovación y medición de calidad para instituciones públicas (Salut, CSI- Consorci Sanitari Integral, ICS-Instituto Catalá de la Salut, Hospital Germans Trias i Pujol, etc.) y privadas (Grupo Vitalia Home, Domus, etc.).

Es experta en nuevos modelos de atención a personas mayores y como tal imparte cursos

y conferencias (SEAUS- Sociedad Española de Atención al Usuario de la Sanidad, Sociedad Española de Geriatria y Gerontología, Jornadas de Innovación del CSI, etc.).

Dirige la empresa Humanizza especializada en consultoría orientada a la medición de calidad de servicios y productos de la Silver Economy por medio de la implementación de la innovación, el Big Data y la IA.

Define su trabajo como "convertir los problemas en oportunidades centrándose en el usuario y utilizando la empatía como herramienta fundamental".

Fruto de su experiencia ha desarrollado su propio método de formación y consultoría que aplica a mis dos pilares profesionales: la consultoría y la docencia.

Sus principales áreas de especialidad son la

consultoría estratégica, el desarrollo de servicios, la mejora de la experiencia del usuario, la mejora de procesos y la docencia.

Adrian Friend

Programme Director 3D Design & Craft Interior Design Product & Furniture Design. University of the Arts London

Adrian Friend es un arquitecto, investigador y educador galardonado. Como científico principal de TRADERS (Formación de investigadores de arte y diseño en participación para el espacio público), un ITN Marie Curie de la UE de tres años, la investigación de Friend sobre prácticas interdisciplinarias colaborativas ayudó a definir la exploración de Maker Architects del arte del montaje y las tácticas que amplían la autoría a través de el taller como un sitio de producción en 'hot-rodning' por

componentes diseñados, kits de construcción ciudadana. Galardonado con una subvención de Innovate UK, 'Flying Factory Autonomous Housing Construction' (2015), por su viabilidad en la construcción sistematizada prototípica de varios autores, la investigación de Friend se realizó en asociación con el Centro de Tecnología de Fabricación (MTC), High Value Manufacturing Catapult. Los últimos prototipos de 'artesanía robótica' diseñados por Adrian incluyen Robotic Craft Tile (2017).

Director fundador de la práctica galardonada, Friend and Company Architects, Friend fue preseleccionada como Joven Arquitecto del Año 2008 y el trabajo de la práctica fue seleccionada por la Architecture Foundation en 2016 para su publicación en New Architects 3 (2016), una muestra de las mejores prácticas emergentes de

Gran Bretaña. El último proyecto, New Shop para el Victoria & Albert Museum, surgió de la investigación sobre la primera tienda del museo que Friend encontró fue un banco de pruebas para estructuras emergentes experimentales. El diseño innovador final fue altamente recomendado en los premios Blueprint 2017 que implementaron la primera baldosa cerámica impresa en 3D del mundo, reconectándose con taxonomías de materiales establecidas por primera vez por V&A en 1865. Un campeón de la investigación de diseño Friend escribe para las principales publicaciones internacionales de diseño y arquitectura, incluido Blueprint.

Como director del programa, Prácticas espaciales y materiales, Friend es un supervisor de investigación activo y codirector del Simposio de Investigación de la Escuela de Diseño CCW

celebrado durante la Semana de Artesanía de Londres 2020. Titulado, 'Culpe a las herramientas: robots astutos, implementos de buen comportamiento y dispositivos desobedientes', el simposio mostrará desarrollos en herramientas digitales que definen a los Creadores y formas emergentes de práctica, así como valores sociales y métodos de construcción ética que se encuentran en reparaciones y alteraciones.

Adele Orcajada

Adele ha sido investigadora, bibliotecaria y comisaria de materiales desde 2014, trabajando como consultora freelance antes de convertirse en socia de MaterialDriven, donde sigue explorando la innovación de materiales con marcas

e instituciones. Adele, graduada de Central Saint Martins, tiene experiencia como diseñadora de accesorios de moda y product developer, trabajando con empresas de fast fashion, diseñadores artesanos, e iniciativas de comercio justo. Ha dado clases en escuelas de moda y diseño en España y el Reino Unido, como el IED, ESNE, Central Saint Martins, Royal College of Arts y Kingston. Adele también contribuye regularmente como ponente en eventos como el Open Studio de Fashion Revolution, The Festival of Making, London Design Week y London Craft Week, sobre temas de vanguardia como la innovación de materiales, la sostenibilidad y la economía circular. Además su ensayo Embodying the Invisible ha sido publicado recientemente en The Slow Grind de Laundry Arts Service. Adele está certificada por

**el Healthy Material
Lab de Parsons NY, en
materiales saludables
y edificios sostenibles.
Actualmente Adele es la
directora académica del
Basque BioDesign Center,
en Bilbao, un espacio
dedicado al biodiseño, la
tecnología y el desarrollo
de materiales sostenibles.**



Información general

Créditos

3 Créditos IED

Idioma

Bilingüe inglés / castellano

Calendario

**Del 05 al 09 de julio de 2021
De 10 a 17.30 horas**

Tipo de asistencia

Presencial

Tarifas

**Matrícula: 300 €
Tasa de curso: 650 €
Total: 950 €**

Requisitos

Ser mayor de edad y haber terminado estudios relacionados o estar en el desarrollo de una carrera profesional relacionada con el contenido del Curso y que deberá ser demostrada en una entrevista personal. Será necesario acompañar la solicitud de matrícula con un currículum vitae y una carta de motivación.

Inscripciones

**En el 94 665 10 00 o en
kunsthal@kunsthal.es**

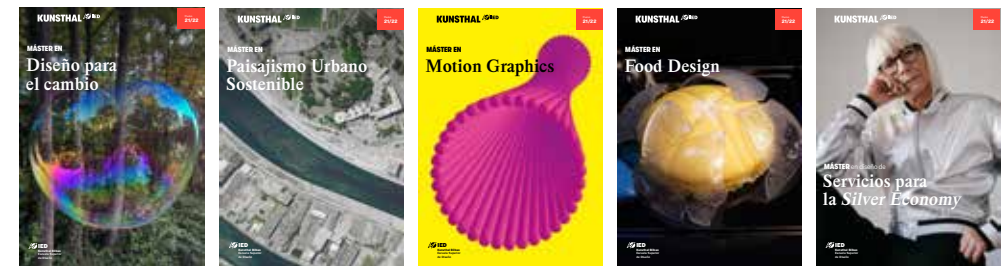
Oferta formativa en Másteres IED Kunsthal Bilbao

La función formativa de IED Kunsthal Bilbao como Centro Superior se extiende a la organización de Másteres y cursos de postgrado, orientados a diferentes disciplinas relacionadas con el mundo del Diseño. Se trata de títulos propios, de alta especialización y gran carga lectiva que ofrecen a las alumnas y alumnos la posibilidad de profundizar y adquirir competencias claves en un mundo profesional cada día más exigente.

En este momento se ofrecen cinco másteres:

- **Máster de Diseño para el Cambio**
- **Máster en Paisajismo Urbano Sostenible**
- **Máster en Motion Graphics & Digital Visualization**
- **Máster en Food Design**
- **Máster en Diseño de Servicios para la Silver Economy**

Los Másteres se organizan de forma que puedan ser cursados de manera coordinada con el desempeño profesional del alumnado.



Para más información puedes visitar nuestra web: kunsthal.es

Servicios al alumnado IED Kunsthal

Becas

IED Kunsthal Bilbao, como parte de la Fundación Francesco Morelli, destina una cantidad de dinero al año en becas que valoran principalmente el talento creativo de los candidatos.

Estas becas se otorgan en función de las habilidades del candidato puesto que su fin principal es promover la creatividad y las habilidades para el diseño. Las becas valoran la capacidad de creación, la propuesta de soluciones innovadoras y su posibilidad de aplicación a la vida real.

Estas becas tratan de promover la igualdad de oportunidades, independientemente del nivel de ingresos de la familia, y favorecer el acceso a los estudios superiores a aquellos estudiantes con capacidad de estudio, motivación y notables habilidades para el diseño.

La información actualizada sobre las becas puede encontrarse en la página web.

Ayudas

El IED pone a disposición una serie de ayudas para facilitar el acceso a aquellos candidatos que, por circunstancias especiales, precisan de alguna de estas ayudas. Así, los candidatos a estudiar en IED Kunsthal Bilbao podrán beneficiarse de diferentes descuentos.

La información sobre ayudas al estudio está a disposición de las y los interesados tanto en la web como a través del Servicio de Orientación e Información.

Financiación

Caja Rural de Navarra ofrece condiciones especiales de financiación a los y las estudiantes de IED Kunsthal Bilbao para el pago de sus tasas y matrículas, tanto para los Títulos de Grado en Enseñanzas Artísticas de Diseño como para Másteres y cursos.

Las y los residentes en las Comunidades Autónomas del País Vasco, Navarra o La Rioja podrán financiar sus estudios mediante este servicio, y pagarlos en tres, seis o diez meses (excepto en el caso de los cursos).

También la empresa Prodinamia ha suscrito un acuerdo con IED para ayudar a la financiación de sus estudios. IED ofrece la posibilidad de esta gestión por parte de Prodinamia sin coste para el alumno. Prodinamia se encarga de todos y cada uno de los trámites hasta la firma del préstamo.

Seguro IED

IED Kunsthal Bilbao cuenta con una póliza de seguros para sus estudiantes que garantiza la continuidad de sus estudios en aquellos casos de incapacidades sobrevenidas descritas en la propia póliza. Los orientadores académicos tienen a disposición de los candidatos toda la información sobre este seguro.

KUNSTHAL  **IED**
Kunsthall Bilbao
Centro Superior
de Diseño